

МЕМОАРИТЕ НА КРАЛЯ I

Гробницата на мъртвия рицар

Джейсън Дарк

ДЕМО

ОЧАКВАЙ СКОРО „МЕМОАРИТЕ НА КРАЛЯ II: Сенки над крепостта“!

Един умиращ от древно проклятие крал се обръща към ТЕБ, неговия наследник!

Животът на някогашния млад и чаровен монарх е бил изпълнен с пътешествия, славни битки и приключения. Днес, вече почти на края на дните си, Крал Родерик I е готов да се оттегли достойно от света на живите. Преди това обаче той отчаяно желае да завърши мемоарите си и има нужда от ТВОЯТА помощ, за да го стори! Завесата на миналото се повдига и пред читателя се разкрива цял един приказен свят на храбри герои, епични подвизи и могъщи злодеи. Пристъпи в него и се опитай да разгадаеш тайната в „Гробницата на мъртвия рицар“ – първата ролева книга-игра от серията „Мемоарите на Краля“ – на младия, но отличен познавач на жанра Джейсън Дарк!

Историята на Краля и неговите 6 знаменити спътници ще бъде разказана в поредица от свързани помежду си книги-игри, в които **ГЕРОЯТ СИ САМИЯТ ТИ!** Именно ТИ ще трябва да разбереш какво се е случило, да откриеш правилните решения и с тях да завършиш мемоарите на Родерик, но и да не позволиш на Краля да умре, преди да е приключил с описването на спомените си! И така да изживееш триумфа му!

Създадено в духа на най-добрите традиции на книгите-игри, това епично фентъзи приключение включва следните страхотни нововъведения:

- 1000 вълнуващи игрови епизода, където ще можеш да се развихриш!
- Неповторима атмосфера, загадки и свежи диалози през цялото време!
- Детайлно потапяне в мрачно подземие, пълно с клопки и чудовища!
- Оригинална бойна и магическа система, невиджана никъде досега!
- Контрол над 6 допълнителни игрови герои, спътниците на Краля!
- Възможност за игра с книгата от няколко играча едновременно!
- Заложени случайни събития, които позволяват многократното преиграване на книгата така, че всеки път да се случва нещо различно!

Поеми съдбата на Родерик в своите собствени ръце и довърши мемоарите му, както самият ти би постъпвал и решавал като КРАЛ!

СЪДЪРЖАНИЕ

Няколко думи от автора и посвещение.....

ПРОЛОГ: До моя наследник на трона.....

ПРАВИЛА НА ИГРАТА.....

Как да четеш тази книга.....

Какво трябва да знаеш за твоя герой.....

Примерен „Дневник на Краля”.....

За ролята на шанса в играта.....

Как да приложиш способностите на героя и други.....

Как да се сражаваш с чудовищата и враговете си в света на играта.....

Как да играеш в отбор от няколко различни играчи.....

Няколко думи за самата историята и появата на отделните персонажи в нея.....

И накрая за „преминаването” от една книга от серията в друга.....

Гробницата на мъртвия рицар (*Игрови епизоди*).....

ЕПИЛОГ: Писмо в мрака.....

ПРИЛОЖЕНИЕ I: Дневници на героите в играта.....

Принц Родерик (Краля).....

Кирби Могъщи (Джуджето).....

Денжър (Крадеца).....

Бриън (Трубадура).....

Гилрой (Елфа).....

Роналд Безстрашни (Рицаря).....

Иън Мага на Хаоса (Магьосника).....

ПРИЛОЖЕНИЕ II: Как да разчетем Дневника и още за механика в играта.....

Име/ Портрет.....

Раса/ Пол.....

Професия.....

Възраст.....

Описания на героя.....

Основни способности.....

Сила.....

Ловкост.....

Мъдрост.....

Обаяние.....

Текущи стойности и промяна по тях (1).....

Допълнителни показатели.....

Брой Молитви.....

Жизнени точки.....

Броня, Доспехи.....

Щета Оръжие.....

Текущи стойности и промяна по тях (2).....

Предмети в товара на героя.....

Пари и други скъпоценности.....

Умения на героя/ Какво прави това умение.....
Бележки по хода на играта.....

ПРИЛОЖЕНИЕ III: Правила за изричане на заклинания и общ списък с магии.....
Накратко за *Магическата система* в играта.....
За различните типове заклинания при магьосниците.....
Как се научават и изричат заклинания по време на приключението.....
Списък със заклинания от 1-ви тип (*Магически трикове*).....
Списък със заклинания от 2-ви тип (*Общи заклинания*).....
Списък със заклинания от 4-ти тип (*Магии на Хаоса*).....

Няколко думи от автора и посвещение

Скъпи читателю,

Книгите-игри са пълни с възможности. Те са невероятни и при тях, особено ако са написани и измислени добре, човек никога не знае какво ще се случи и как ще завърши дадена история. Нещо повече, жанрът „книга-игра“ постоянно се развива и усъвършенства. Днес, когато феновете вече четат и играят приключенията от „Новата вълна“, беше въпрос на време и една идея да се появи книга-игра като тази. В нея – по подобие на най-обичаните заглавия от 90-те години – играчът се спуска и изследва едно класическо фентъзи „подземие“, пълно с чудовища, клопки и опасности!

В същия момент читателят изобщо не е длъжен да играе сам, а тук ще има възможност да сформира цял отбор „приключенци“! По този начин всички участници в играта ще разполагат с равностоен шанс да „напреднат“ в света на книгата, както и да вземат различни избори заедно, или поотделно. А също така да се сражават рамо до рамо с чудовищата и да разкриват загадки, докато играят и се забавляват заедно!

На запад, или там, където се заражда самият приказен жанр, книги-игри за няколко играча вече отдавна съществуват. В България това течение стана известно благодарение на чудесната серия „Кървав меч“, която бързо се превърна в еталон за качествена поредица у нас. Тази книга-игра, която в момента държиш в ръцете си, е моят скромн опит да се доразвие нейната идея. Искрах книгата ми да включва различни от вече познатите персонажи, да разшири и допълни тактическата част в различна насока и като цяло – да внесе ново усещане и очарование от това да се играе в екип.

Разбира се, вече ти като читател ще кажеш дали съм успял, но не забравяй, че игрите от този тип не се пишат и прочитат изведнъж. В следващите части от поредицата „Мемоарите на Краля“ тръпката от отборната игра ще нарасне значително. В същото време бойната механика и дневниците на персонажите ще се запазят. Това на практика означава, че ако приключението на Родерик и неговите шестима спътници ти допадне, историята на Краля ще се задълбочи, но героите ѝ ще поемат на нови мисии. Така ти и твоите приятели, ако поискате, всички вие ще имате възможност напълно да се потопите в света на книгата. Малко поредици от книгите-игри досега са го правили...

И накрая, *посвещавам* тази интерактивна история с елфи и джуджета, с рицари и магьосници, на най-големия творец на всички времена и всички жанрове – Джон Роналд Руел Толкин! Човекът, написал епохалните „*Властелинът на пръстените*“ и „*Хобит*“, които съм готов да препрочитам отново и отново! Специални благодарности и на **г-н Любомир Николов**, който ни представи *Средната земя* на български и успешно анонсира книгите-игри в България! За мен е огромна чест и радост да се уча и от двамата, още повече, че делото им ще остане вечно и ще докосва все повече хора. Така, както докосна и мен навремето, за което аз вечно ще съм им благодарен!

И, ако изобщо нещо съм научил през всичките тези години, то е, че *Мечтите*, *Вълишебството* и *Доброто* наистина съществуват. Разбира се, стига хората да са достатъчно смели, дръзки и честни, за да повярват искрено в тях!

Пожелавам и на теб да бъдеш смел, дързък и честен, когато играеш на настоящата книга-игра! Приятно четене и не забравяй да викнеш своите приятели, с които заедно ще разкриете тайната в „Гробницата на мъртвия рицар”!

Джейсън Дарк

„Тази карта тук подсказва, че пред теб се простира дълъг път, а околните карти говорят за големи изпитания по пътя.”

Дейв Морис & Оливър Джонсън, „Кървав меч II: Царство Уирд”

„Питър – малко момче, което някой ден щяло да стане крал – имал десетки играчки. Не, ако трябва да ви кажа истината, той имал хиляди играчки. Имал стотици оловни войничета, с които водел гигантски битки и десетки кончета. Имал игри, топки, кегли и топчета. Имал кокили, които го правели висок един и петдесет. Имал вълшебна еластична пръчка, на която можел да подскача и колкото си искал хартия за рисуване по време, когато хартията се правела изключително трудно и само богатите хора можели да си я позволят.”

Стивън Кинг, „Очите на Дракона”

„Поглъща всичко в този свят —
животно, птица, лист и цвят.
Гризе стомана и желязо,
в брашно превръща и елмаза.
И град руши, и крал убива,
на прах и планината стрива.”

Джон Р. Р. Толкин, „Билбо Бегинс или Дотам и обратно”

Преди повече от няколко десетки поколения моите прадеди са умирали на бойното поле в опит да защитят честта и опазят границите на кралството ни. Един от тези мои предци е носил името Калид Дизма'ар. Аз винаги съм се чудил какъв ли е вкусът на победата и поражението, когато се налага да се сражаваш, или дори да умреш в името на родината. Какво е да наблюдаваш как две, три или повече армии се впускат една срещу друга в грандиозен сблъсък, от който самата земя потреперва и се разцепва? Какво е да участваш в дуели на живот и смърт, чийто фатален край може да настъпи с едно погрешно движение на копие, или меча ти? Със сигурност историята на моите предци е била впечатляваща и пълна с триумфи и победи, но на каква цена?

От летописите и легендите на моята кралска фамилия научих, че прапрадядо ми Калид никога не е бил раняван в битка. Но дали самият той е убивал често, дали е постъпвал подло и коварно в сраженията? Или напротив – бил е винаги за пример във всеки един рицарски турнир? По тези въпроси историята от онова време мълчи...

Като дете, аз самият си представях, че съм прапрадядо ми Калид. Често и във въображението ми се сражавах със силите на Злото и, макар само на ужким, даже го побеждавах! Всъщност, в мечтите си аз стигах и по-далеч: спасявах кралството ни и спасявах дори съседните кралства, заедно с нашето! Но нито за миг обаче не съм и подозирал, като млад, че Злото може да се спотайва и под носа ми, в самия замък, в който живея... Както и да е, дотук с момчешките ми мечти за слава и сражения.

Моето име е Крал Родерик I и аз съм наследник на древна кръвна династия. Началото на моя славен монархически род се губи някъде далеч и назад във времето. Ние от векове управляваме мъдрата и плодородна земя Адуир. И вече, за жалост, аз не съм онова замечтано хлапе, което бях някога. Подобно на много от моите предшествениците в миналото, сега стоя на моя изящен трон от слонова кост и чакам времето, когато ще си отида от този свят. И затова днес, повече от всякога, имам нужда от ТЕБ, като мой наследник и продължител на делото ми! Да, в мислите си аз все още съзирам величествените битки! Сбъдналите се пророчества и сблъсъка на вражеските армии, които изваяха от света това, което е днес. И искрено вярвам, че те – обикновените мъже и жени, джуджета и елфи, рицари и магьосници, крадци и трубадури – всички имат участие в приключенията, за които днес искам да ТИ разкажа!

В моето сърце и душа аз съм твърдо убеден, че човек не може да съзре и почувства насоката – онази, накъдето ще поеме той в бъдеще – ако първо не е осмислил и не е разбрал поуците от своето собствено минало. Елфите от дълбоките гори ни учат, че този, който игнорира историята, ще бъде обречен да я повтори. Поради тази причина аз реших да взема в ръцете си пачето перо и свитъка, по който в момента пиша изящните букви с мастило...

В моя живот не намерих доказателства, че Злото, за което вече споменах и което се шири навред (включително и в моя собствен замък), има надежда някой ден да изчезне. И вместо онзи всепоглъщащ мрак – навсякъде да има мир, добро и светлина. Да, вече със сигурност знам, че Злото и мракът, който неизбежно го съпътства, няма да изчезнат никога, дори и след моята собствена смърт. Ето защо, наследнико мой, сине на моите синове, сега аз пиша тези свои мемоари, за да достигна не до друг, а до ТЕБ!

Стотици томове от историята на нашия род и славното ни кралство Адуир събират прах по лавиците на Кралската библиотека. Множество древни свитъци и книги пък са част от колекциите на богати търговци, отдадени в служба на боговете монаси-аскети и други. И все пак моите мемоари ще бъдат нещо различно. Решил съм в тях да опиша всички мои спомени, пътешествия и прежеждия, през които съм преминал в живота ми. Мемоарите ми ще започват още от времето, откакто, още като млад принц с бляскаво бъдеще, аз поех на път в опит инкогнито да прекося родината надлъж и нашир, за да търся приключения. И ще стигнат до момента, в който се възкачих на престола, и с мъдра ръка и войнски умения аз ръководех цели армии и пълководци!

Но... всичко по реда си, както хората на моята възраст най-много обичат да казват. В този начален том от моите мемоари ще стане дума за тайната в гробницата на мъртвия рицар. Точно там аз за първи път вкусих от приключенията, намерих си верни другари, с които също за първи път участвах в сражения. И като цяло – успях да разкрия една древна загадка, която ме посвети в това какво е да бъдеш истински крал!

Лошото е, че не знам с колко време разполагам и дали ще успея да завърша и опиша докрай всичко. Подозирам, че в замъка ми, където живея, действат вражески шпиони на други, зли владетели. Те искат да ме видят мъртъв и то по-скоро и по-бързо, отколкото самият аз умея да пиша и да си спомням за миналото. Ето защо, нямаме време за губене! Призовавам те в името на всички добри божества на тази земя, бъди така добър да ми помогнеш да изясня спомените ми за всичко онова, което ми се случи!

Аз ще ти разказвам нещата така, както ги изживях навремето, но ти ще трябва да се вмъкваш в историята ми и да решаваш дали това, което споделям, е самата кралска истина, или, може би – признак за изкуфялото ми старческо бръщолевене. Ще бъде като игра, но ще трябва добре да помислиш как и защо съм постъпвал. В други случаи, пък ще трябва да решаваш как и защо са постъпвали другарите ми и спътниците, с които съм пътешествал по онова време. И дано така да успееш да премахнеш проклятието, което тегне над мен от доста време... И така, готов ли си да започваме?

Предстои ни дълъг път, изпълнен с приключения, защото един човешки живот никога не е кратък. Още повече, когато през този живот си бил крал на цяло приказно кралство. Да, всичко започна там, в земите на Адуир, преди повече от шейсет години. Ако не ме лъже паметта, в онези времена аз бях млад и замечтан принц, тъкмо пристъпил на прага на своето пълнолетие...

А СЕГА ПРЕМИНИ НА ПРАВИЛА НА ИГРАТА!

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Читателю, добре дошъл в първото приключение от интерактивното фентъзи “*Мемоарите на Краля*”! В началото и преди да започне играта има някои неща, които е добре да знаеш, но засега по-скоро се отпусни и продължи да четеш. По-долу са дадени общи правила за това как да си служиш с тази книга, измежду какви герои можеш да избираш, как да се биеш, с какви умения, оръжия и предмети разполагаш, както и как да играеш с повече от няколко играча. В процеса на игра, и по всяко едно друго време, ти можеш да се връщаш на тези начални страници, за да си припомниш кое как става...

Запомни обаче отсега най-важното условие: всички правила са само препоръчителни и са за това да се ориентираш как най-добре можеш да изиграеш книгата. Но ти, като читател и играч, имаш ексклузивната възможност сам да променяш и модифицираш системата на играта всеки път, когато пожелаеш!

Как да четеш тази книга

Това е книга, но в същото време и игра, и като такава тя не се чете от началото до края. Всъщност, при книгите-игри историята е разделена на отделни глави, които се наричат *епизоди*. За да разбереш кой от всички тях е следващият, просто трябва да се ориентираш по изборите, които правиш във всеки текущ епизод (или този, който четеш и на който се намиращ в момента). Всеки твой нов избор ще бъде отбелязан в текста като препратка – обикновено във вид на номерче – една от главите в книгата. Като цяло, чети само онези епизоди, за които си получил указание и няма как да се объркаш! Може би дори ще откриеш, че така самото четене става по-забавно и интересно!

Разбира се, понякога главите, измежду които ще можеш да избираш на къде да продължиш, ще изискват „специален достъп”. Например, дали разполагаш със специфичен предмет в инвентара си, дали владееш нужното умение в дадена ситуация, или дали си записал конкретна *кодова дума* (или *таен код*) преди това. Когато стигнеш до инструкции, от които НЕ всичко се отнася за теб, избирай само измежду онова, за чието значение си бил запознат предварително. За целта ТИ ще разполагаш с дневници с данните на ВСИЧКИ герои, с които играеш в момента (за тях виж по-нататък). Така се предполага, че ти винаги ще знаеш с какви предмети разполага групата ти и какви способности и статистики притежава всеки един от отделните персонажи в твоя отбор.

Също така е много вероятно вече да си играл, или поне да си виждал други книги-игри на пазара. В този случай, със сигурност начинът им за четене няма да е изненада за теб. Повече за книгите, в които Героят е Читателят, можеш да откриеш на техния Официален Български Сайт в Интернет: www.knigi-igri.bg

Ако имаш въпроси към автора на поредицата, искаш да отправиш коментар или забележка към издателя или художника, или просто дадено правило ти се струва неясно, моля, изпрати ни писмо на електронна ни поща. Така ти смело ще ни заявиш своето читателско мнение! Пиши на нашия адрес в мрежата: memoarite@knigi-igri.bg

Какво трябва да знаеш за твоя герой

И така, ТИ си наследникът на Крал Родерик I, а той разказва тази история от свое име. ТИ обаче ще трябва сам да избираш и решаваш – вместо него – какво точно се е случило. С други думи, нека за нуждите на тази книга да приемем, че ТИ ще управляваш действията на Краля. Така Родерик ще бъде ТВОЯТ главен герой в играта. ВСИЧКИ данни, статистики, предмети и специални умения, с които твоят герой ще разполага в приключението, са описани в примерен дневник на следващата страница в тази книга. Отгърни там, за да се запознаеш с възможностите на твоя главен персонаж и като цяло – да придобиеш повече представа за ролята на Крал Родерик в тази история...

Не се стряскай обаче от всички непознати термини и наименования, които може би ще срещнеш в **листа на персонажа**. Описанията им и кое какво означава ще откриеш в края на книгата (погледни **ПРИЛОЖЕНИЕ II**). В случай, че не ти е ясно какво значи „Сила”, или какво се случва, когато намаляваш „Жизнените точки” на героя, вероятно това приложение ще ти помогне много бързо да се ориентираш. Системата и механиката на играта е измислена така, че да ти се казва какво да правиш във всеки един момент от играта с тази книга. Ето защо, в случай, че хич и не разбираш какво указва бронята на героя, примерно, или как тя успешно го предпазва от удари, не си блъскай главата излишно! Рано или късно (и колкото повече играеш на книгите-игри от поредицата „Мемоарите на Краля”), толкова повече нещата ще си идват на мястото и първоначалното объркване, ако изобщо го има, ще изчезне!

Все пак, за да се запознаеш с пълните възможности на тази поредица, добре би било поне да си прегледал въпросното **Приложение II**, както да си наясно с правилата на играта, които четеш в момента. Всичко останало е оставено изцяло по преценка на играча, или играчите, ако решите да играете в отбор (за **игра в група** виж по-нататък).

За ролята на шанса в играта

На доста места в книгата ще ти се наложи да изпробваш шанса си, като за целта има два начина да го сториш. Първият и много по-лесен начин е като отгърнеш книжното тяло на случайна страница и погледнеш най-долу. Ще видиш, че на всяка страница са отпечатани изображения на шест-стенни зарчета в най-различни комбинации. Просто виж в текста колко зарове точно трябва да хвърлиш и когато отгърнеш на новата страница, вземи под внимание само тези зарове, които имаш да хвърляш в момента. Например, ако трябва да хвърлиш 3 зара, отвори на случайна страница, погледни долу в лявата страна на книгата, за да научиш кои са първите 2 зара, които си хвърлил. След това погледни долу в дясната страница и отчети само първия зар, например този, който се намира по-вляво от другия. Така все едно си хвърлил 3 зара и вероятно сега ти остава само да сметнеш общата им стойност, нали?

Другият вариант за генериране на шанса е още по-прост, но за да го използваш, ти предварително трябва да си се запасил с *истински* зарове, които да хвърляш, например на масата, или на бюрото си, щом се наложи да посочваш случайно число. Дори да имаш под ръка малко на брой, но истински зарове, ти винаги можеш да ги хвърляш по няколко пъти, като всеки път им събираш резултата, който си получил.

МЕМОАРИТЕ НА КРАЛЯ (лого)*Дневник на героя*

Име: Принц Родерик
Професия: Бъдещ крал

Раса/ Пол: Човек/ Мъж
Възраст: 18 години

Описание на героя: Принц Родерик е наследник на древна монархическа династия във вълшебното кралство Адуир. Отегчен от скуката и рутинния дворцов живот, младият принц не дочаква коронацията си на крал и се впуска в пътешествие из страната, където пътува инкогнито и търси приключения. Принц Родерик е и настоящият главен герой в тази история!

Основни способности*	Текущи стойности и промяна по тях	Допълнителни показатели	Текущи стойности и промяна по тях
СИЛА	10	БРОЙ МОЛИТВИ	3
ЛОВКОСТ	10	ЖИЗНЕНИ ТОЧКИ	15
МЪДРОСТ	10	БРОНЯ, ДОСПЕХИ	3
ОБАЯНИЕ	10	ЩЕТА ОРЪЖИЕ	1з6 (меч), 1з6-2 (кама)

Предмети в товара на героя		Пари и други скъпоценности
Къс меч	Кесия за пари	100 златни монети
Кожено наметало		
Кожена ризница		
Златен медальон		
Кама (в ботуша!)		Малък планински кристал за 250 монети

Умения на героя	Какво прави това умение и как може да се използва?
Лидерство	Героят с това умение е роден дипломат и знае как успешно да води другите.
Кралски етикет	Героят с това умение има общи познания по дворцов живот, четене и писане и др.

Бележки по хода на играта с този герой

* Разпредели 8 допълнителни точки измежду тези стойности, както пожелаеш...

Разбира се, който и от двата начина за хвърляне да избереш, той няма чак толкова значение. Важното е да оставиш всичко в ръцете на Съдбата и да не се опитваш да нагласяш стойностите сам! Не, не би било чак толкова грешно, ако го сториш, но така ще нарушиш баланса в играта и тръпката от книгата ще се загуби значително. *Механиката в тази игра* изключително разчита на това какво ТОЧНО си хвърлил, ето защо бъди честен и коректен в отразяването на резултата! И си преснеми, или си препиши дневниците на отделни листи, ако не искаш да драскаш при всяка нова промяна в оригиналните. Така ще можеш да се насладиш на книгата за по-дълго време, а и други твои приятели ще могат да прочетат и изиграят приключението след теб!

Как да приложиш способностите на героя, как да включиш специалните му умения, как да използваш предмети и къде да записваш кодовите думи по време на игра

За всички описания по способностите, статистиките, уменията, магиите и предметите по дневника на героите в играта, погледни **ПРИЛОЖЕНИЕ II** в края на книгата. Когато, по време на приключението, ти се отдаде възможност да изпиташ конкретна способност, или да задействаш специфично умение, ще получиш изрични инструкции в самия епизод как точно да стане това. Колкото до използването на

предмети, по време на играта ще имаш възможност да си служиш с тях, разбира се, но само, ако притежаваш нужната за теб вещь в момента. В този случай просто отгърни на епизода, маркиран като употреба на този предмет в текста. Е, приеми, че ако НЕ разполагаш с конкретния предмет, няма и как да си послужиш с него, нали?

По въпроса за получените *кодови думи* и *тайни кодове*, най-добре си ги записвай в графата „*Бележки по хода на играта*” в *Дневника на Краля*. В случай обаче, че някой от неговите лични спътници (за тях виж нататък) получи *кодова дума* или *таен код*, които се отнасят изрично за този допълнителен герой, тях вече ги запиши при бележките в дневника на конкретния герой, за който се предполага, че те важат.

Всички лични дневници (на принц Родерик и на всички останали допълнителни герои в играта) са указани в края на книгата и се намират веднага след **ЕПИЛОГ** – виж **ПРИЛОЖЕНИЕ I** за повече информация!

Как да се сражаваш с чудовищата и враговете си в света на играта

Книгите-игри от серията „*Мемоарите на Краля*” разполагат със своя собствена и оригинална бойна система. В нея използваната механика е доста по-различна от повечето игри в този жанр, които излизат на пазара в момента. По подобие на известните **настолни ролеви игри**, които от години навлизат у нас, фокусът при битките в тази поредица не е концентриран в ръцете на самотния приключенец. Тук на преден план излиза ЦЯЛАТА ГРУПА ПЕРСОНАЖИ! Главният герой (в случая това е принц Родерик, *Краля*), като един истински лидер, ги наставлява и дава команди на всички участници в сражението, които правят това, което техният патрон им нареди. Точно тук се крие и очарованието в цялата серия, тъй като при възможност, играчът може да сподели и изиграе книгата заедно със своите приятели (при максимален брой на участници в играта от 6+1!). В този случай един играч остава да управлява принца, а всеки един допълнителен играч поема контрол над някои от останалите 6 други спътници на Родерик в приключението. По-долу обаче ще стане дума малко повече за **битките**, а правилата за **отборна игра** са дадени веднага след това.

Самото сражение се провежда в *рундове* и *турове*, през които всеки един от героите и чудовищата могат да действат. Всяко 1 действие на всеки 1 герой (или 1 чудовище) се брой за 1 рунд от тура и щом всички участници в сражението успеят да направят по нещо, битката преминава в нов тур. В този момент, всеки един оцелял от предния тур участник получава 1 нов рунд, в който отново има възможност да действа. И така и по този начин, докато оцелеят или героите, или чудовищата. Разбира се, ако това са чудовищата, вероятно играта ще приключи, но това съвсем не е задължително...

Така, например, ако в момента се сражаваш от името на *Елфа Гилрой* (виж неговия личен Дневник в края на книгата), то вероятно играчът, който го управлява, ще има възможности за избори като ловки маневри, да изрече елфическа магия, да стреля с лък, а защо не – да нападне врага директно, като хвърли по него копието си, или се нахвърли с юмруци отгоре му! В същия момент обаче, всяко игрово решение относно това как точно да действа *Елфът*, е обвързано с показателите и уменията на този герой. Ето защо, вероятно на Гилрой ще му се наложи да хвърля зар (дори може би ще му се наложи да хвърля заровете *няколко пъти подред* в битката!), за да потвърди успеха си. Всички тактически избори се правят на момента, в епизодите към самата ситуация; така играчът директно разбира от текста дали побеждава, или губи!

А когато всички герои успеят да действат (заедно или поотделно), идва ред да действат и противниците (чудовищата). Това вече става по-скоро пасивно, като един от играчите в отбора просто изчита какво се случва, хвърлят се някои зарове и като цяло се записват различни кодове, ако изобщо се наложи. След това следва бърз преглед на изгубените жизнени точки от страна на героите, които са нанесени от чудовищата през техния рунд, ако има такива. Тогава сражението преминава в нов *боен тур*, при който цикълът от действия започва отново (в новия тур участват само оцелелите от предния тур герои и чудовища) и т.н. (В случай, че самият Родерик загине, чети нататък!)

В същия момент, хич не е сигурно, че при новото разиграване на рундовете, особено ако кодовите думи на героите са променени, ще се случи абсолютно същото, както в предния тур. По-скоро играчът (или играчите, ако се играе в група), ще имат възможност да погледнат ситуацията под нов ъгъл, или по коренно различен начин. С напредване на времето, дори е възможно спасението (а защо не и нова опасност?!) да се появи на мястото на сражението, която съвсем да обърне хода на битката до момента! Но... никой не може да бъде сигурен в нищо, докато сражението не приключи напълно. Или поне, докато една от двете страни (героите или чудовищата) не загуби, не се предаде, или не избяга. Разбира се, в опциите на персонажите по време на битка ще има включени избори за бягство, за това как да се предадеш, дори и как да се измъкнеш само с приказки, ако точно в момента изобщо не ти е до размахване на мечове и магии.

Забележи, че представени по този начин, битките в играта НЯМА да се налага да се ползват никакви „*тактически схеми*“, „*бойни полета*“, „*фигурки и жетони*“ и т.н. Всичко, което ще се случва по време на сраженията, ще бъде изцяло литературно описано и с подходящия „*темперамент*“ спрямо героя, чийто действия играчът ще отчита. В същия момент битките и изборите ще са детайлни и прецизни, но това ще става не за сметка на „*стратегическия изглед*“ на боя, а изцяло **във въображението** и според **вкуса и характера** на самия играч, който управлява даден герой. Колкото до това, как би се получил „*бойният стил*“ на целия отбор, всичко зависи от избраните решения на отделните играчи в самото сражение. Това важи с пълна сила и особено тогава, когато самите участници в играта предварително съгласуват действията си и т.н.

Още при първата битка, вероятно, ТИ ще придобиеш повече представа за това какво реално се случва на бойното поле. Възможностите на подобен тип сражения (от този нов и по-скоро *ролеви подход* в книгите-игри) са наистина огромни! Ще става още по-весело, когато свикнеш да провеждаш такива битки и заедно с твоите приятели, вие успеете да изиграете цялостна кампания, включваща няколко части от тази поредица...

Все пак, за да си напълно наясно с всички възможности, с които героите в играта разполагат, при първия удобен момент прегледай внимателно **ПРИЛОЖЕНИЕ II**.

Как да играеш в отбор от няколко различни играчи

Вероятно вече и сам се досещаш как това може да стане на практика. Преди всичко, „*Мемоарите на Краля*“ е уникална поредица, в която ТИ ще имаш възможност да изпиташ силата на твоя отбор в най-добрите традиции на истинските **ролеви игри**. Дори да не си играл такива игри досега, сигурно вече си ги чувал от някъде. Как точно обаче става номерът при тях? Следват няколко съвета, които включват отборната игра.

Първо, събери няколко свои приятели, с които споделяш общи интереси и с които, вероятно, се виждаш и по други поводи (например, играете на **настолни игри**, цъкате в мрежа и т.н.). Добре е поне един, или двама от вас да знаят и да са чели други книги-игри, но това далеч не е задължително. Разположете се около голямата маса в хола, или дори... край лагерния огън! – да, стига да има удобна площ за мятане на зарове, всяко място, което ви побере, би било перфектно! Ще бъде чудесно, ако си преснел предварително дневниците и си раздал на всеки от участниците неговия **персонажен лист** (или този, който всеки играч се очаква сам да попълва). Така че внимавай, ако твоят познат, който все те врънка и иска да джитка с *Джуджето*, вместо това получи героя на *Елфа*... Изобщо бъди оригинален, направи *кастинг за ролите*, ако трябва, но намери точно онези играчи, които ще си паснат най-добре с героите от **ПРИЛОЖЕНИЕ I** (можеш да го намериш в края на книгата и веднага след **ЕПИЛОГ**).

Персонажите в играта са общо 7, но дори да нямаш под ръка цели седем верни другари, с които да играеш заедно, просто покани и осигури, колкото играча имаш, а после само се уточни с тях кои персонажи ще желаят те да ръководят. Така например, ако сте само трима, един от вас може да играе Родерик (все пак той е *Главният герой* в историята), а другите двама ще си поделят контрола над останалите 6 героя, като всеки един от двамата играча ще ръководи общо 3 персонажа. И всякакви други комбинации.

Все пак, един от вас и вероятно този, който чете най-изразително и най-гладко, той може да вземе книгата в ръце и да чете на глас откъси от нея какво се случва. В повечето ситуации, това, което той ще чете, ще бъде гласът на Родерик, който ще разказва историята. Когато се вземат решенията обаче, тези избори могат да бъдат представени като **ОБЩО И СЪВМЕСТНО** желание на **ЦЯЛАТА ГРУПА!** Например, Родерик се чуди на къде да поеме отрядът му, дали към хълмовете и планините на джуджетата, или към горите на елфите? Тук цялата група може (дори в по съвместно гласуване – с вдигане на ръка!) да реши и обсъди всеки един вариант, без значение, че реално решението се вземе от *Краля*. За нуждите на играта обаче, този път то ще произлиза от всички играчи в отбора. Така ще бъде най-често и забавно за всички!

Разбира се, най-хубавият момент в груповата игра си остава, когато започнат да се разиграват битките. В този случай книгата започва да се подава от ръка на ръка на всички, ангажирани в боя, в който всеки сам решава какво точно да прави неговият собствен персонаж (щом му дойде редът да действа, разбира се!). Е, в случай, че се наложи, ще се хвърлят и зарове (играчът, който действа в момента, ще хвърля сам за себе си и ще отчете резултата в дневника си, когато се налага). За чудовищата хвърля четецът и пак той е човекът, който следи за това какви щети се нанасят на цялата група.

В случай, че някои от героите умре (случва се и това), в този момент не е нужно този играч да стои настрана! Сега загиналият получава възможност да управлява чудовищата и така да затруднява бившите си съотборници! Той може дори да променя стратегията и тактиката на дадено чудовище. За тази цел той има право да избира измежду всички негови възможни атаки (описани в епизодите към битката), без преди това да хвърля зар, за да разбере какво точно се случва и какво е решил да направи в момента противникът!

Разбира се, играчът, който играе чудовищата, не може да им „преписва” нови умения (които ги няма в книгата!), нито е длъжен да се държи „благоклонно” и да НЕ позволява да НЕ наранява останалите живи герои и т.н. Във всеки случай, играта

продължава, или докато всички оцелели играчи достигнат до **ЕПИЛОГ**, или – докато всичките персонажи в групата загинат, вкл. загине и самият принц Родерик!

В случай, че играчът е един и играе на приключението сам, единственото, за което той трябва да внимава, е да не позволява да умре *Кралят*. Ако Кралят умре, няма никакво значение дали останалите 6 допълните героя са живи, или не. В този момент играта приключва и мисията трябва да започне отначало, както в нормална книга-игра.

Забележи обаче, че принц Родерик (Краля) е най-важният от всички герои в играта и ТОЙ НЕ ТРЯБВА ДА УМИРА в никакъв случай и без значение дали играчите са 1 или 7! Ето защо, играчът, който контролира *Краля*, трябва да бъде човек с някакъв опит в игрите, или поне – да бъде наясно с решенията, които взема, като внимава персонажът му да не умира току така (но това не важи за останалите играчи!).

Няколко думи за самата историята и появата на отделните персонажи в нея

Вероятно вече си прегледал **ПРИЛОЖЕНИЕ I** в края на книгата и си наясно, че този път (и в тази игра) ТИ ще си имаш работа не с един герой, а с цяла банда приключеници! Разбира се, възникна естественият въпрос – тия скиталци, ей така, от нищото ли се появяват, Кралят ли ги събира първоначално някъде, сами ли се намират и срещат по пътя? Дали са приятели и как изобщо са решили да приключенстват заедно?

Истината е, че все пак ти четеш ПЪРВАТА книга-игра от серията „*Мемоарите на Краля*”. Ето защо, и дори звучи някак логично, героите в приключенската група на *Краля* първо да имат повод да се срещнат и да се запознаят, преди да решат дали изобщо искат да пътуват заедно. Ако това беше втората, или например, петата книга от поредицата, нещата щяха да бъдат ясни и групата вече щеше да има свое минало и произход. Но да се сформира един стабилен приключенски отбор, дори за възможностите на истински крал като Родерик, хич не би било лека задача за никой!

Всъщност историята започва със самия принц Родерик (Кралят, който си спомня приключението на младини) и неговия личен телохранител – смелото, но не много умно джудже Кирби Могъщи. Когато играчът на книгата е само един (и вероятно така ще бъде в повечето случаи), за него няма да има чак толкова значение колко са героите в отряда на *Краля*. (Очевидно, в този случай играчът ще играе и ще управлява тези персонажи, които играта му предлага да ръководи в момента!) Но все пак, ако решиш да играеш **ролева отборна игра** с повече от един играч – кога, в края на краищата, ще се сформира приключенската група, за да могат в нея да се включват всички играчи?

Случва се така, че отделните герои влизат в историята един по един, или в група от по двама спътника, всеки със свои собствени мотиви как и защо иска да се включи в отряда. Сега няма да разкриваме повече по сюжета, но дори, ако в самото начало, за даден играч няма отделен герой (тъй като този персонаж явно все още не се е появил в спомените на *Краля*), без паника! Рано или късно цялата банда ще бъде налице и мисията ще започне. А дотогава играчите, чийто герои все още не са се включили в сюжета, могат да играят чудовищата, или изобщо да помагат с решения в отбора, без значение, че в момента има герои, които все още не присъстват реално на сцената!

И накрая за „преминаването” от една книга от серията в друга от същата поредица

Тук вече решението е оставено изцяло по избор и тълкуване на играча (или на играчите, ако те решат да играят в един отбор). ПО ПРИНЦИП всяка книга-игра от поредицата „*Мемоарите на Краля*” ще ползва една и съща схема за герои и битки, ще се развива в един и същ свят, който ще е еднакъв за всички нейни отделни части и т.н. **НО ВСЯКА КНИГА-ИГРА** от поредицата ще се третира и като самостоятелен и независим от останалите книги-игри продукт от същата серия. Това обаче съвсем НЕ означава, че няма да има покачване на точки на героите, или техни нови овладени умения, нови магии и други... О, такива ще има в изобилие и още как!

Например, чудовищата във втора и трета книга няма да останат едни и същи, както в първата книга, а също така самият свят, който обитават приключенците, ще резонира спрямо техните действия в предишните части от поредицата! С други думи, свободата ще бъде наистина пълна – от една страна, ако нямаш старите книги, ще можеш да играеш на новите части, без това да ти пречи особено. От друга страна, тези от вас, които имат възможност да закупуват всяка една нова книга-игра от поредицата, ще могат да изиграят всичките нейни части паралелно и една след друга, като за целта те ще могат да използват всички намерени предмети, всички записани *кодови думи* и всички овладени умения и магии от предишните излезли книги от поредицата!

И научи и за „*тайната мисия*” в края на книгата! Пазиш си картичката, нали?!

Приятели, ако не искате да пропуснете най-новата интерактивна фентъзи поредица от книгите-игри в България, следете следващите наши заглавия и части от серията „*Мемоарите на Краля*”!

Очаквайте скоро **книга втора от серията**: „*Сенки над крепостта*”!

<p>А СЕГА НАЙ-ВЪЛНУВАЩАТА РОЛЕВА КНИГА-ИГРА В ЕДИН СВЯТ НА МЕЧОВЕ И МАГИИ ТЕ ОЧАКВА! ОБЪРНИ СТРАНИЦАТА И МИНИ НА 1!</p>
--

Читателю, в самото начало на твоето приключение, първо ПРОВЕРИ дали си разпределил 8 допълнителни точки по Основните способности в Дневника на принц Родерик (Краля)! Имаш възможност да раздадеш тези точки, както пожелаеш, но само измежду 4-те основни атрибута (Сила, Ловкост, Мъдрост и Обаяние), като можеш да сложиш по 2 допълнителни точки на ВСЯКА от тези способности, да покачиш ЕДНА способност направо с 8, или ДВЕ способности с 4 и т.н.

Когато си готов и актуализираш Дневника на Краля, значи играта вече може да започне! Премини на 1 и нека късметът и щастието на Боговете да те съпътстват по пътя ти! И умната!

1

– Принце, стига си спал!

По дяволите! Кой безсрамен нарушител на реда си позволяваше да ме буди в най-сладкия ми сън? Да събудиш бъдещия крал на Адуир, докато той блажено си похърква, това трябваше да се обяви за най-голямото престъпление в цялото кралство!

– Принце, слънцето скоро ще изгрее!

В миг на истинско просветление аз разпознах гласа на джуджето Кирби, моят личен телохранител в замъка. Но защо беше нужна цялата тази дандания? Какво става? Да не би още да сънувах?

– Принце, време е!

Бавно започнах да идвам на себе си. Отворих гуреливи очи.

Богове! Над мен наистина се беше надвесил Кирби!

– Принце, плана! Забрави ли?

Да, всъщност Могъщия имаше право. Всяка минутка беше ценна и трябваше да действаме наистина светкавично!

– Ъъ... Кирби, добро утро! – успех някак си да смотолевя. – Багажът готов ли е? Взе ли всичко необходимо за нашето пътуване?

– Принце, остави въпросите за после! Всеки момент стражата в замъка ще се раздвижи! Ако не излезем час по-скоро от крепостта, щом слънцето изгрее напълно, за нас вече ще е късно да се измъкнем!

Седнах на кралското си ложе и опитах да събера мислите си.

Какво изобщо си мислех, че правех! Аз, принц Родерик, законният наследник и бъдещият крал на Адуир, планирах бягство от собствения си роден замък! На всичкото отгоре, дори и не знаех къде отивам!

– Принце, моят трети братовчед, Торgrim Беззъби тази сутрин е на стража пред Източната порта на крепостта. Обеща ми, че ще забави смяната на караула. Но това хич не значи ние с теб да стоим и да се офлянкваме като баби!

Кирби беше прав, както винаги. Но аз все още май не осъзнавах напълно в какво се въвлечах. А и наистина ли исках да го направя? Желаях ли да изоставя доброволно тежестта на кралската корона, която ме очакваше? Да се опитам да избягам от целия този безкраен дворцов цирк? Да се впусна в един нов и непознат свят, пълен с приключения и опасности? Че аз, признавам си, дори на кралски лов не бях ходил!

И ето, стоях на ръба на леглото в собствената ми кралска спалня и вече кроях планове как да изчезна завинаги от целия живот, който някога съм познавал! Богове! Дали тогава изобщо си давах сметка в какво се забърквам? И каква случка ме очакваше, ако баща ми – Кралят на Адуир – случайно научеше какви ги върша?!

– Принце, баща ти, Кралят ще ме гилотинира публично пред всички джуджета в замъка, ако разбере, че ти помагам да избягаш! Или тръгваме веднага, или ще се

наложи да си търсиш друг телохранител в твоето пътешествие! Решавай, защото търпението ми вече е на път да се изчерпи!

Кирби Могъщи, джуджето от моята лична охрана в замъка, където израснах и който досега никога не бях напуснал, ме наблюдаваше тревожно. Неволно осъзнах, че този дребен, но смел джуджешки воин, сега се притесняваше повече и от мен самия. И с право! Ако се окажеше, че ни заловят, на мен най-много щяха да ми четат конско цяла седмица. Но бедното джудже щеше да заплати за това с главата си! Най-вероятно го очакваше бърза смъртна присъда! Не можех да позволя това да му се случи!

– Кирби, готов съм за тръгване! Планът ни трябва да успее! Възможността най-после да съм свободен и да видя света навън не е за изпускане, но...

Тук се почудих какво точно исках да му кажа. Днес, след всички онези години, мислите ми се връщат обратно към моето епично пътешествие, започнало... на прага на собствената ми спалня. Предстоеше да взема първото и най-важно решение в живота ми на свободен човек, в чийто представи светът беше просто едно голямо приключение! По дяволите, от мен се очакваше да ме коронясат като бъдещият крал на Адуир, а аз дори не познавах страната, над която един ден щях да властвам...

И така, помогни ми да си спомня какво точно ми се случи в онази съдбовна сутрин, когато напусках замъка с джуджето! Умолявам те, без ТЕБ аз никога няма да успея да си припомня събитията от миналото ми и проклятието ще ме застигне!

Читателю, сега крал Родерик I отчаяно се нуждае от ТВОЕТО решение! Помисли за миг какво може би се е случило и какво е направил принцът най-напред, след като е бил събуден в стаята от джуджето Кирби?

Каквото обаче и да избереш, знай, че времето на двамата герои е ограничено! Те трябва най-бързо да напуснат крепостта и то преди стражите в замъка да ги усетят. В противен случай, пътешествието им ще завърши безславно и също толкова неочаквано, колкото е започнало!

Ако мислиш, че принцът просто е дал знак на джуджето и двамата скорострелно са напуснали кралската спалня, отиди на **11**.

Ако предполагаш, че принцът първо е настоял да обсъди плана на бягството с Кирби, мини на **36**.

Ако очакваш, че принцът набързо е огледал помещението, в което се е намирал, а може би е взел нещо от там, преди да тръгне на път с джуджето, прехвърли се на **78**.

И накрая, ако прецениш, че моментът за казване на първата молитва е настъпил, премини на **60**, ако принц Родерик желае сам да се помоли за успеха на начинанието; обърни на **83**, ако искаш това да стори джуджето Кирби; или прочети **113**, ако и двамата персонажа заедно възнамеряват и са готови да се обърнат в зов към боговете...

Разбира се, в случай на отборна игра, горното решение може да се съгласува измежду всички играчи, които вземат участие в приключението!

И не забравяй, че ако пазачите хванат бегълците, джуджето Кирби най-вероятно ще бъде обявено за предател на цялата кралска фамилия. В този момент, бащата на принца, владетелят на крепостта ще издаде заповед то да бъде екзекутирано незабавно. Избирай, но го направи мъдро!

2

Дааа, добре би било, щом човек тръгва на път, да разполага с повече средства. Само че, аз не бях хазната със съкровища на баща ми и като цяло, разполагах само с някакви "мижави" бижута и малко пари. Тях ги бях прибрал при себе си, но не защото ми се налагаше да ги харча, а, ей така, за специални случаи. Хехе, абе, за случаи като този!

И така, набързо прерових сандъците в стаята и установих, че мога да взема с мен нещо от следните "богатства":

- Малък планински кристал за 250 монети (красота!)
- Сребърна огърлица (но беше за момиче, не знам защо?!)
- Малко злато в кожена торбичка (около 100 монети, в брой!)
- Златен пръстен за около 150 пари (не беше вълшебен де!)
- Морска перла, която си нямах идея защо исках да взема...

Кирби обаче вече издивяваше и ме обвини, че сега няма да отваря раниците ни и да тъпче всичко това вътре. Каза ми направо:

- Принце Родерик, в нашия случай, ако изобщо си наясно, подвижността и мобилността (с оглед на това, че сме бегълци и извън закона) е най-важна. Ето защо, зарежи ги тия евтини дрънкулки, вземи едно нещо, прибери го в джоба на наметалото си и да тръгваме!

Читателю, навярно разбра, можеш да вземеш САМО 1 предмет от всички богатства в стаята! Когато си готов, актуализирай Дневника на Родерик с новата си придобивка, и премини на **401**.

Разбира се, ти винаги си в правото си и да не вземаш нищо!

3

Във всеки случай, май вече ми беше време да се прибирам! Побягнах към замъка ми, като дори не ми пукаше, че може да ме види някой как тичам. Бързо стигнах до портите на двореца. Измърморих едно "добрутро" на пазачите с пики отпред, като дори не ги оставих да се чудят как ме виждат да влизам, без да са ме видели да излизам... Дори и, някак си, да ме бяха видели да влизам, вече ми беше все тая, честно казано. Просто се изкачих по парадните стълби до моята кралска спалня и се излегнах на чистите бели чаршафи, с книжка-игра в ръка. Тя обаче се оказа доста по-интересна от преживяванията ми дотук...

Разбира се, приключенията можеха да почакаат, а и джуджето Кирби не се появи повече. След време, случайно дочух, че той и цялото му семейство са напуснали крепостта и са станали фермери в една от многото провинции в Кралство Адуир. Скоро след тази новина и баща ми почина, а аз бях възкачен на престола, като негов пръв наследник...

Читателю, вероятно ще се согласиш, че тук нещо не беше както трябва... Премини на **666**, където приключението ще приключи безславно, колкото и да не ти се иска!

4

Аз бях просто крал на таблата, но се оказа, че и войникът не пада по долу. Слънцето вече прежуляше, а ние със стража се потяхме и играехме така, все едно бъдещето на Адуир бе заложено на карта!

Сега всичко зависи от това до колко е подготвен принцът да решава засуканите казуси на таблата! И нека Съдбата да му помага в играта!

Ако прецениш, че моментът е подходящ да кажеш една молитва, преди да започнеш твоя "дуел по табла" със стража, намали броя на молитвите с една (-1) и тогава имаш право да извадиш три точки (-3) към предстоящото хвърляне на Съдбата!

Читателю, сега хвърли три зара и се опитай да получиш число, равно или по-малко на твоята стойност за Мъдрост в момента!

Ако успееш, премини на **106**!

Ако полученият сбор на заровете е по-висок, обърни на **508**!

5

И, о, чудо на чудесата! Щом и Кирби седна до мен, летящото килимче сякаш само усети какво се иска от него и се стрелна в небето!

Вълшебният килим направи незабравимо кръгче във въздуха над терасата ми (за истински ужас на мен и джуджето, които очаквахме всеки миг да се пребием) и... просто полетя над крепостта. Гледката беше, меко казано, зашеметяваща! Не съм и предполагал досега, че съм крил такава могъща магия в собствената си спалня...

А ние с Кирби си летяхме, затаили дъх! Разни ранобудни селяни от града ни мернаха със смаяни погледи, но докато се сетим да им помахаме за сбогом, те вече бяха далеч зад нас. Под мен, почти като на длан, вече не беше просто някой си замък или крепост, а цялото ми Кралство Адуир - с неизброимите му поля, долини, планини и жарки пустини! Изобщо, смея да твърдя, че за по-малко от час, аз натрупах толкова вълнения и впечатления от преживяването си с килима, че сигурно и целият ми първи том от тези мемоари нямаше да стигне да ги опиша...

Така или иначе, по едно време ние с Кирби, все пак, взехме да огладняваме, а и буквално измръзнахме от студ, тъй като, щом излетяхме, слънцето още не беше изгряло, а във въздуха си беше бая студеничко. Джуджето също ме стрелна с объркан поглед и сякаш ми казваше: "Ъъ... принце, няма ли да слизаме на земята най-после?!"

Даа, май беше време да озаптя това чудо, но проклетият килим нямаше нито ръчки, нито нищо! Е, Богове, как да кацна сега?!

Читателю, истинските магьосници в кралство Адуир управляват вълшебните килими само със силата на мисълта си, но... Родерик въобще не е заклинател, а и дори да разбира малко от магия, той е далеч от нивото на тамошните магове, за да успее да контролира този могъщ артефакт! Въпросът е дали това килимче изобщо ще благоволи да спре, или ще продължи да се рее, докато двамата героя върху него не умрат от глад, студ и жажда? А желае ли принцът да се опита да слезе от килима, дори и с риск да се пребие (мини на **43**), или напротив, иска да се наслади докрай на гледката, пък да става, каквото ще (обърни на **995**)? Каквото и да сториш, обаче, надявам се, че си бил доволен от комфортното пътуване, което изцяло сам успя да си осигуриш!

И тогава тя се появи! Моята Гретхен се завърна!

Отново я видях до мен и пак милвах лицето ѝ!

Малкото момиченце с руси коси, което сега бе станало ангел, надзърташе иззад надгробния си камък, а около телцето ѝ се вихриха миниатюрни феи... Навсякъде около мен грееха светлини!

Испаднах в неподправен екстаз, а когато ТЯ ме заговори, аз разпознах нейния глас и отново си спомних за всички ония години...

- Родерик! Братко мой! Ти дойде! Ти си тук! Аз те виждам!

Не знаех какво да ѝ отговоря; само кимах, като в транс...

- Бате, ти не си ме забравил! Но на нас ангелите ни е забранено да стоим в света на живите! Сега поемам по пътя си, но ти не унивай, аз....

НЕ! Не исках тя да си тръгва! Богове! Защооо?!

- Извикай името ми, братко мой, и аз ще те спася...

Тишина. Отново идвах на себе си. Гретхен обаче я нямаше.

Чух шум от стъпки зад мен, обърнах се... Нима, о, Богове!

Но не би, пристъпи просто Кирби - джуджето май изобщо не бе чуло и видяло какво ми се беше случило току що...

- Принце, загубихме много време! Планът, забрави ли?

Да, планът! Промърморих нещо за времето, пооправих си багажа и станах, като изтупах прахта от себе си. Тръгнахме обратно...

В Дневника на принц Родерик си ЗАПИШИ кодова дума "АНГЕЛ", която е доста полезна!
А сега продължи с Кирби към изхода от гробището, като преминеш на **112**.

Ако РАЗПОЛАГАШ с "перо и мастилница" в Дневника на Родерик, или този на Джуджето, премини веднага на **84**; в противен случай, продължи!

Е, не! Защо, о, Богове! Защо все на мен ми се случваше всичко наопаки?

Просто си минавах, ей така, небрежно през портата, когато Капитанът на стражите (или войник с по-висок чин, все тая, вече не помня толкова ясно кой точно беше) ме помоли да си кажа името, за да го запише в някаква си там отчетна книга. В този миг, обаче, духна силен вятър, който разсипа мастилото, но по-лошото се оказа, че никъде нямаше резервно мастило. А без да се води точен запис кой влиза и излиза, портата на града безцеремонно се затвори под носа ми. Така висяхме известно време с Кирби, чакайки "да донесат мастилото". Внезапно, отнякъде зазвуча бойна тръба и Капитанът пак дойде при нас, като ни рече, този път с тревожен тон:

- Граждани, обявено е военно положение в цитаделата! Току що дойде съобщение лично от Негово Величество, Кралят на Адуир, че синът му, младият принц тази сутрин не е бил в стаята си. Ако някъде го видите, моля, сигнализирайте на...

В този миг стражът май ме позна и се вгледа в мен.

Усещайки, че се случва нещо необичайно, наоколо започнаха да прииждат все нови и нови войници. А ситуацията, на мен и на Кирби, ставаше все по-деликатна...

Читателю, всички карти вече са на масата! Ако се разкриеш пред Капитана и стражите, като заявиш кой си и заповядаш да ти сторят път да напуснеш града с джуджето, премини на **667!**

Ако, обаче, се откажеш от всичко, зарежеш Кирби и избягаш обратно в двореца (изборът, все пак, е твой, нали?!), давай неочаквано на **3!**

8

ЗАПИШИ си кодова дума "САЖДИ" и продължи!

Пушекът около нас с Кирби, който се стелеше от центъра на пентаграмата, изпълни като със сажди цялата стая...

С джуджето започнахме да кашляме и кихаме не на шега!

В един момент, в помещението вече изобщо не можеше да се диша! Димът ми влезе и в очите, докато изгаряше гърлото ми!

Кирби изкрепя да се махаме и двамата на бегом избягахме от кабинета на Манфред. На излизане, джуджето хлопна и вратата, но пушекът започна да се стели и под процепа на портичката. Кой знае, дали пък сега не беше само въпрос на време гъстият черен дим да изпълни и пропие целия ми замък...

Все пак, с демонологията бяхме дотук! С Кирби се изтупахме от прахта, криволяво, като решихме, че да се връщаме обратно в спалнята и да избираме друг път, нямаше особен смисъл. Ето защо и колкото се може по-бързо, ние се отправихме към тавана на кулата, надявайки се от там, някак си, да прескочим към крепостната стена...

Аз кашлях като луд, а очите ми още смъдяха от пушека! Силно се надявах, че не съм ослепял, или нещо подобно...

Читателю, за да се изкачиш на тавана, премини на **222!**

11

За първи път в моя кратък живот, аз си дадох сметка, че времето, с което разполагам, е най-ценният ми запас, но в същото време - и най-бързо изчерпаемият ми ресурс...

Ето защо, без да се бавя повече, просто си тръгнах!

Читателю, ЗАПИШИ си кодова дума "ПРЕДНИНА" в Дневника на принц Родерик!

А сега обърни на **401!**

13

Да тръгна към гробището и да пренебрегна Кирби и събудилия се страж - това беше най-голямата грешка в живота ми!

Още щом заряхах джуджето, се случиха едновременно три неща: първо, стражът се ококори и ме видя! Вместо обаче да ми се поклони и да отдаде почит (както очаквах да стори, все пак нали аз бях единственият принц в двореца, по дяволите!), той смръщи лице и сякаш не ме позна изобщо. След това... о, ужас, той извади меч си от ножницата и тръгна към мен, сякаш бях престъпник, или нещо такова...

Второ, вратата на параклиса се отвори и от там излезе свещеника на крепостта - старият Йозеф. Той също се вторачи в мен, но при все преклонната си възраст, отчето ме позна и сякаш долови, че се случва нещо необичайно. Все пак слънцето тъкмо изгряваше, едва ли един бъдещ монарх като мен ще се разхожда в замъка по това нетипично за деня време...

И трето, което напълно ме изненада и хвърли в шок, Кирби се разкреця като побъркан, с всичкия си глас, на който бе способен:

- Тревога! Принц Родерик се опитва да избяга и да напусне крепостта! Спрете го, той не е с всичкия си! Спрете го!

В този момент и стражът, и отчето, и Кирби се втурнаха вкупом към мен. Нямаше и особен смисъл да бягам, тъй като вече целият замък сигурно беше на крак. Въпрос на време бе да се появи и баща ми...

Все пак, макар мисията дори да изглежда обречена, още има надежда. В случай, че разполагаш с кодовата дума "ИЗПОВЕД", обърни веднага на **77** и се моли на чудо!

В противен случай, читателю, май нещата не се получиха особено добре. Премини на **666**, където приключението ще приключи безславно, колкото и да не ти се иска!

14

Кимнах на Кирби да излезем на терасата ми и той, сякаш разбрал какво му предстои, мигом посърна...

Пристъпих на просторната ми веранда, като вдишвах свежия утринен въздух. Богове, в онзи момент дали изобщо бях с всичкия си?!

Не можеше да се отрече обаче, че от тук имах повече от прекрасна гледка и виждах цялата крепост почти като на длан. Е, не че беше толкова високо и грандиозно, но, все пак, си беше тераса на принц, нали? Всъщност, по онова време, май слънцето още не беше изгряло, та дори да е било високо, едва ли ми е изглеждало толкова страшно...

И тогава получих първия си стрес за деня - оказа се, че джуджето не беше благоволило да вземе ВЪЖЕ в багажа ни!

Мдааа... В този случай, и аз леко посърнах... Но планът си беше план - с въже или без, ние някак си трябваше да се измъкнем от тук!

Читателю, СИГУРЕН ли си, че желаеш да се измъкнеш през ТЕРАСАТА, особено, като знаеш, че НЯМАШ въже, в този случай, мини на **251**; ако, обаче, РАЗПОЛАГАШ с "летящо килимче" и искаш да се научиш да го пилотираш, лети на **665**; ако вече не си толкова сигурен какво точно искаш, върни се на **808** и направи нов избор!

16

ЗАПИШИ си кодова дума "УПОРА", разбира се, освен, ако не четеш този епизод за втори път и вече си я записал! Продължи!

Все още недоумявах съвсем. За десети път попитах Кирби:

- КАК бе, как ще се измъкнем?!

- С краката си, принце! - вече заядливо ми отвърна джуджето.

- Ами, ако, все пак, нещо се обърка? - не спирах да питам аз...

- Ако нещо се обърка, скъпи ми принце, **РАЗЧИТАЙ** на мен!
Яясно! Май вече схванах, все пак, джуджето ми се водеше личната охрана и сигурно си имаше свои методи как да ме спасява...

Читателю, ако искаш да продължиш да разпитваш Кирби, обърни на **407**; ако вече си готов да тръгвате, без да се бавите повече, мини на **401**!

17

Без да спирам да се движа, подминах параклиса и докато вдишвах с пълни гърди от свежия утринен бриз на крепостта, аз неволно запитах спътника си:

- Кирби, абе ти тая сутрин взе ли довиждане със семейството си? Каза ли им изобщо къде отиваме ние с теб?

Джуджето се спря като заковано, щом му го изтърсих това.

После сякаш за миг си спомни накъде бяхме тръгнали и отново хукна, колкото му държаха малките крачета. Само процеди през зъби:

- Принце, знаеш, че мразя странни въпроси по никое време... Върви! Не спирай, всеки миг могат да ни заловят и това ще е краят!

Но тогава слънцето тъкмо се появи над най-високата кула на замъка и аз я видях. В очите на Кирби блесна сълза. Той плачеше.

Реших, че е време да се измъкваме от тук и да оставим разговорите за после. Сложих ръка на рамото на джуджето. Кирби не се отдръпна, може би по-късно той все пак щеше да благоволи да ми отговори...

Читателю, запиши си кодова дума "СБОГУВАНЕ" в Дневника на принц Родерик и след това обърни на **340**.

33

Какво пък? С Кирби стигнахме до отчето. Тогава двамата, в един глас, любезно поздравихме стария свещеник. И аз, и джуджето, обаче през цялото време си давахме вид, че да вървим из гробището в този ранен за крепостта час, за нас е нещо съвсем обичайно и естествено. В първия момент сякаш и самият Йозеф не се изненада и на мъдрото му старческо лице грейна усмивка. Облечен в своето традиционно черно расо, той се отдръпна встрани от алеята и ни направи път да минем с думите:

- Добра среща, драги ми принце! Добра среща и на теб, о, Могъщи! Хубаво време и място сте избрали за разходка днес... - в гласа на стареца се долавяше, че той искрено се радва да ни види. Лошото беше, че явно не желаше току така да се разминем, а му се приказваше на човека...

А може би наистина имаше нещо да ни каже. Или ние на него? Как ли трябваше да постъпя сега?

Знаех, че нямаме никакво време за губене, но от друга страна имаше нещо наистина съдбовно в това да се срещна с отчето сред гробовете в замъка и то точно през тази дяволска сутрин? Исках ли изобщо да влизам в дискусия със стария отец?

Ако искаш все пак да поговориш със свещеника на крепостта, мини на **303**.

Ако просто му кимнеш височайшо, както са те учили да се държиш в двореца, и заедно с джуджето го подминете, отиди на **505**.

Ако джуджето Кирби има собствено мнение и възнамерява да направи нещо (или играчът, който ръководи този персонаж, пожелае да действа), в този случай отиди на **270**.

36

Аз въобще не бързах да ходя никъде. Приказваше ми се.

- Кирби, Кирби... Чакай малко, мой човек! Дай първо да уточним къде ще ходим, какво си взел в багажа ни, ще идва ли някой друг с нас и неща от този род. Изобщо, за къде си се разбързал? Че то, даже е още тъмно като в рог! Имаме достатъчно време да избягаме...

Джуджето ме изгледа укорително, сякаш му бях виновен с нещо. След това ми изръмжа намусено:

- Принце, ти не разбираш... Аз съм заложил главата си за този наш план. Ако не тръгнем веднага, после вече ще късно, повярвай ми...

За секунди видях в мислите си как баща ми, Кралят му отсича главата, загдето ми помагаше да избягам. Да, не беше приятна гледка!

Ако, все пак, държиш първо да обсъдиш плана на бягство с Кирби, дори с риск да се забавите повече от предвиденото, мини на **90**.

Ако вече си готов да тръгвате и не искаш да губиш никакво излишно време, бягай на **11**.

Ако първо искаш да огледаш стаята си и, може би, да вземеш нещо от там за изпът, обърни на **78**.

И накрая, ако прецениш, че моментът за казване на първата молитва е настъпил, премини на **60**, ако желаш сам да се помолиш за успеха на начинанието; прочети **83**, ако искаш това да стори Джуджето (или, ако играеш в отбор, играчът, който управлява Кирби, желае да се помоли); или отгърни на **113**, ако двамата персонажа са готови и възнамеряват заедно да се обърнат в зов към боговете...

38

Джуджето процеди през зъби, без да ме поглежда:

- Принце, плана! Забравил си всичко, за което говорихме!

Но... вече беше късно! От лявата страна на параклиса с тежка стъпка се появи един от стражите на крепостта. Той обаче още не ни беше видял, тъй като се прозяваше, а и бе доста зает да намества ризницата си. Досега сигурно бе дрямал в сенките зад храма...

Лошото беше, че сега, за да вляза в гробището при сестричката си, трябваше да мина покрай параклиса. А тогава вече стражът със сигурност щеше да ме забележи. Все пак, ако побързах с джуджето към Източната порта, той едва ли щеше да тръгне след нас...

Кирби вече издивяваше и ми даваше знак да се махаме.

Как ли трябваше да постъпя?

Ако искаш все пак да тръгнеш към гробището, надявайки се, че стражът може би е прекалено заспал и няма да те види, мини на **299**.

Ако мислено се сбогуваш с Гретхен и заедно с Кирби побързате към Източната порта на крепостта, върви на **340**.

Във всеки случай обаче, хич не е ясно, дали, ако тръгнеш към гробището, джуджето Кирби ще те последва, или няма да зареже всичко и да избяга. Очакваш, разбира се, че ще дойде с теб, но вече сам видя, че го ядоса!

42

В този съдбовен миг пред портата обаче, се случи нещо, което изобщо и не предполагах, че е възможно да се случи! От някъде, из сенките на крепостта, се появи отчето Йозеф и се развика като обезумяло:

- Стража! Тревога! Принцът се е побъркал! Спрете го!

Вече нямаше значение дали третият братовчед на Кирби е на пост или не; в мига на появата на отчето, от близката кръчма изскочи групичка стражи и се насочи към портата. Бях подло пренебрегнал свещеника и сега той явно си отмъщаваше за постъпката ми...

В същия момент що можех да сторя? А имах ли изобщо план за ситуация като тази? Мисли, Родерик, мисли!

Ако ИМАШ кодова дума "УПОРА", веднага мини на **167**.

В противен случай и ако не си срещал досега тази дума, май е време да помислиш извънредно какво да правиш?

Ако искаш да се помолиш набързо, и имаш останали молитви в слота си за тази цел, побързай на **298**.

Ако искаш да се направиш, че не знаеш за какво говори отчето, дори ще излъжеш, че изобщо не си го виждал днес, мини на **103**.

Ако си държиш на кралското положение и заповядаш на стражите просто да те пуснат да напуснеш крепостта, обърни на **425**.

Ако просто хукнеш да бягаш през портата, например, с ловък скок се опиташ да прескочиш пазачите на изхода от замъка, прочети **614**.

И накрая, ако оставиш Кирби да ти оправя кашата, или, ако играеш в отбор, играчът с Джуджето желае да действа, нека той да отгърне на **502**.

43

С магическите фериите беше дотук!

Когато с джуджето осъзнахме, че НЕ МОЖЕМ по никакъв начин да въздействаме върху волята на килима, очарованието ни от полета мигом се превърна в... отчаяние. Ами сега, можехме ли вечно да си летим из облаците, докато не паднем, или не умрем от глад?

- СКАЧАЙЙЙ! - внезапно ми изкрещя Кирби и аз имах само секунда, за да си дам сметка какво се случваше: килимът тъкмо летеше ниско над една пълноводна река, някъде из земите на Адуир! Тъй де, имах ли избор изобщо?

С джуджето се бухнахме в реката и заджапахме към брега. Никой от нас не умееше да плува, но Боговете ни бяха ударили едно рамо, тъй като бяхме цамбурнали що-годе на плиткото...

По-лошото в случая беше, че с джуджето заприличахме на мокри кокошки, а целият ни багаж беше подгизнал във вода. Но, все пак, бяхме живи! И бяхме избягали (сигурно по възможно най-откачения и най-странен начин) от крепостта! Но си беше цяло приключение!

С джуджето си направихме нещо като бивак на брега на реката, но точно тогава небето притъмня и затрещя, а над нас шурна дъжд. Изобщо, май изненадите ни за деня нямаха край!

Аз и Кирби, ние побягнахме в близката горичка, където постояхме под високите ели, докато бурята отmine. В близост до мястото, където се бяхме скрили, обаче, минаваше широк коларски път и след час ние поехме по него, без дори да знаем къде се намираме и накъде отиваме. И тук ни чакаше още една приятна изненада!

Малко, след като поехме по пътя, срещнахме един старец, който водеше две млади и яки магаренца. Тъй като имахме нужда от спешен превоз, ние се спазарихме с човека да ни преотстъпи добичетата, а в замяна - Кирби му даде всичкото си злато, което носеше. Дори, този селянин първо отказа да вземе монетите ни (а те целите бяха мокри - кесията на джуджето беше пълна с речни водорасли), но така или иначе, човекът ни сподели, че отивал в града, за да продава животните си, та накрая се съгласи на сделката и се прибра по живо и здраво у дома си.

И така, яхнали двете магаренца, ние с Кирби поехме по пътя.

Не след дълго късметът отново ни се усмихна.

В далечината видяхме постройка, която джуджето определи като страноприемница. Побързахме да стигнем дотам, като просто умирахме от глад, а телата и дрехите ни бяха мокри и мръсни...

Богове, какво ли още ни предстоеше?!

Читателю, с този епизод приключенията ти в крепостта приключват и сега вече започва истинската игра! Премини на **888**!

И, разбира се, време е да актуализираш Дневника на Кирби (Джуджето) и този на Родерик (Краля)! ИЗТРИИ всичките ПАРИ на Джуджето и ЗАДРАСКАЙ "лятащото килимче" от листа на принца! Също така МАХНИ "мазнина за фенера" и "кремък и огниво" от листа на Кирби, тъй като сега тези предмети са целите във вода и вече са непотребни! Цяло щастие, че това са всичките ви жертви; парите на принца са малко мокри, но останалите ви предмети са на мястото си и, рано или късно, ще изсъхнат...

46

И така, параклисът и гробището останаха зад нас. С бързи крачки, ние с Кирби се отправихме към Източната порта на крепостта.

Все пак, истината бе, че доста се бяхме забавили и сега само можехме да се надяваме, че караулът ще ни пусне да минем безпрепятствено. Всичко зависеше от третия братовчед на джуджето и дали този Торгрим Беззъби още щеше бди на своя пост...

А сега, читателю, погледни в Дневника на принца.

Ако имаш кодовата дума „ПРЕДНИНА“, сега я ГУБИШ! Задраскай я веднага!

Ако никога не си срещал тази дума, но...

Ако си досега не си срещал кодовата дума "ПЛАН", сега я ПОЛУЧАВАШ. Запиши си я в графата "Бележки по хода на играта".

Ако вече ИМАШ тази кодова дума от преди, сега я ЗАДРАСКАЙ и на нейно място си запиши новата кодовата дума "СМЯНА"!

И така, премини бързо на **340**, за да стигнеш до Източната порта, където приключението ще продължи...

Е, естествено, че един принц може и обича да чете!

Честно казано, не бях монах в килия, но дори умеех и да пиша! Често пишех писма на този и онзи, обикновено на самотни принцеси от съседните кралства на нашето... Ох, отплеснах се!

Та значи, имах си моя библиотека с лични свитъци и книги.

Тя дори не беше особено голяма, но за онова мрачно време, всеки един друг и малко по-неук принц от мен би ми завидял със сигурност...

Какво точно исках да взема от нея обаче, ето малко идеи:

- Магьоснически свитък (даже не знаех какво пише вътре!)
- Личния ми дневник, който си водех (доста рядко напоследък)
- "Наръчник на Младия Крал" (кодекс с правила за поведение)
- Игра с дъска и зарове (да, не беше книга, но беше на рафта)
- "Демонология за напреднали" (стори ми се адски полезна...)

Кирби обаче вече издивяваше и ме обвини, че сега няма да отваря раниците ни и да тъпче всичко това вътре. Каза ми направо:

- Принце Родерик, в нашия случай, ако изобщо си наясно, подвижността и мобилността (с оглед на това, че сме бегълци и извън закона) е най-важна. Ето защо, зарежи ги тия прашасали книги, вземи едно нещо, слагам го най-отгоре в торбата и да тръгваме!

Читателю, навярно разбра, можеш да вземеш САМО 1 предмет от всички писания в стаята! Когато си готов, актуализирай Дневника на Родерик с новата си придобивка, и премини на **401**.

Разбира се, ти си винаги в правото си и да не вземаш нищо!

Е, не паднах като последния изтърсак от верандата ми; все пак, направих няколко плахи стъпки по стената надолу, но след това... просто се подхлъзнах!

После се строполих в двора на замъка, но смелостта да се опитам да избягам през високия балкон, комай си оставаше единственото ми постижение, защото другото вече нямаше значение.

Просто се потроших...

Не, не се шегувам, мили мои! На един принц със синя кръв в Адуир се случват и къде, къде по-страшни неща. Все пак, от мига, в който политнах от терасата ми, не си спомням нищо, но щом се приземих, аз, някак си, стъпих накриво и тогава изкрещях от болка!

Кирби ме гледаше ужасен и хукна да дири помощ...

Не, джуджето изобщо не ме последва, а се скри някъде из сенките на стаята ми. А аз си лежах навън, в мрака на двореца, и изгарях от нечовешка болка. Сигурно и двата ми крайника бяха счупени... Дори, о, Богове, може би, щях да остана инвалид до края на живота си! Не, не така си представях моето приключение...

Читателю, вероятно ще се съ согласиш, че тук нещо не беше както трябва... Премини на **666**, където играта ще приключи безславно, колкото и да не ти се иска!

60

Читателю, ЗАПИШИ си кодова дума "ИЗПОВЕД"! След това извади една (-1) молитва от слоговете за Молитви в Дневника на принц Родерик, а после продължи да четеш!

Съвсем не можеше да се каже, че бях много набожен, но, все пак, имах някакъв опит в молитвите. От малък бях преминал своето "кралско" обучение, което, освен всичко друго, включваше и малко теологично възпитание. Учител по тези ритуали ми стана старият свещеник на крепостта, светият отец Йозеф. Сега, когато приклеках на пода и скръстих смирено ръце за молитва (Кирби в същия момент ме гледаше изумено и сигурно се чудеше дали изобщо съм в ред!), аз си спомних за стария ми приятел и това ме окуражи, че има надежда!

За съжаление, след самата молитва не се случи нищо особено, та не съм сигурен дали изобщо си струваше времето...

А сега, докато джуджето не се е ядосало съвсем, побързай да напуснеш спалнята, като минеш на **401**!

61

Като подгонен от дявола, аз хукнах да влизам в параклиса!

Тъкмо стигнах до вратата на храма на крепостта, когато отвътре се подаде старият свещеник Йозеф, отчето в замъка ми.

Старият отец ме позна, слава богу, още беше с всичкия си, но пък се опули, когато разбра, че явно бягам от стража. Той даде знак на войника да се разкара, сигурно се познаваше с него, а на мен ми рече:

- Добра среща, драги ми принце! - свещеникът се покашля нервно, но продължи - Какво ви води насам при мен и моя храм в този ранен час? Или да разбирам, че бедният Грухан, който всяка сутрин е на пост пред параклиса, е смутил разходката ви? Споделете с мен?

При тези думи старият Йозеф ми направи знак да вляза в храма...

Читателю, ако имаш кодова дума "ИЗПОВЕД", мини веднага на **144**! Ако не си срещал досега тази дума, и пожелаеш да влезеш вътре в храма с отчето, обърни на **107**. Ако откажеш и зарежеш отца, а вместо в параклиса, хукнеш към Източната порта да дириш Кирби, прочети **700**.

64

И така, заедно с джуджето Кирби, ние бяхме успели да напуснем без много инциденти двореца, но сега оставаше по-трудната част: трябваше да избягаме и от самата крепост, която опасваше замъка! В момента двамата с него се намирахме до една беседка в двора на палата. Спряхме за миг, за да си поемем дъх от приключенията, а Кирби замислено отбеляза:

- Принце, да не казвам голяма дума, но да избягам от двореца с теб, за нас беше като детска игра. Все пак, трудното едва сега започва, тъй като градът се охранява дори по-зорко и от замъка...

Кимнах на джуджето и попитах, ей така, за протокола, какво следва? Кирби ми напомни, че сега трябваше да отидем на Източната порта, където той имал "свой човек" сред пазачите, третия му братовчед Торgrim Беззъби. Това джудже щяло да "забави караула", за да можем да избягаме, но това не означавало да губим повече време в стоене. Затова и хукнахме отново, като целта беше ясна: Източната порта и изхода от града...

Читателю, когато си готов да продължиш, върви на **340!**

77

Край! Бях разкрит! Каква ли зловеща участ ме очакваше?

И тук, сякаш самите богове ми се притекоха на помощ...

Крясъкът за тревога на Кирби... бе нищо пред трясъка на гръмотевиците, който се разразиха изведнъж в иначе спокойното небе над нас!

В този миг мечът на стража, който беше изваден и насочен към мен, привлече светкавица! Кълбовидната мълния поразил войника, който паднал на земята овъглен, а от трупа му почна да се вие зловеща пара...

Кирби (личеше, че и той беше доста изненадан от събитията) спря да крещи и побърза да дойде при нас със свещеника. Старият Йозеф се наведе над стража, но тъй като вече нищо не можеше да се направи за него, отецът се изправи набързо и ни даде знак да влезем в параклиса. Добра идея, като нищо можеше да тресне и друга мълния...

Тъй като и без това дъждът вече се сипеше из ведро, и тримата влязохме в храма на крепостта. Оказа, че вътре няма никой. Светия отец не каза нищо, но ми се усмихна загадъчно. Може би нямаше да ме издаде току така. Но дали можех да му имам доверие?

- Тази сутрин се молих в стаята си и си спомних за теб - започнах неловко аз...

- И аз, принце, и аз те съннувах снощи! - каза Йозеф. - Кирби прав ли е, като рече, че ще бягаш? Мисля, че наистина ти е време да опознаеш света, Родерик, но ще имаш нужда от малко помощ. Елате с Могъщия!

При тези думи свещеникът ни подкани да влезем навътре, в сред сенките на олтара. С Кирби го последвахме учудено...

Читателю, както виждаш, понякога една молитва никога не е излишна. А сега продължи на **199!**

78

Давах си ясно сметка, че времето ни е ограничено, но от друга страна, не исках да изпусна шанса да взема нещо за спомен от стаята ми. Лошото е, че бях оставил целия багаж в ръцете на Кирби и сега, така в последния момент, си нямаш идея изобщо какво да търся...

- Принце, давай да тръгваме веднага! - измрънка джуджето и допълни, че "той бил взел всичко необходимо за нашето пътуване". Да, да, ама, аз имах разни неща из спалнята ми, дето си бяха бая ценни; скокнах бърже да ги потърся...

Читателю, ще имаш право да прегледаш САМО ЕДНА от всички опции в този епизод (после ще решиш дали това, което си прегледал, изобщо ще си струва да се вземе с теб!). Ето защо помисли добре и реши накъде ще насочиш височайшото си внимание!

Ако искаш да търсиш пари и скъпоценности в спалнята си, премини на **2**.

Ако ще прегледаш за последно книгите и свитъците в личната си библиотека, прочети **56**.

Ако желаеш да видиш какъв безпорядък и хаос цари на бюрото ти, върви на **105**.

Ако ще търсиш ценни предмети като статуи, картини, вази и други, обърни на **301**.

Ако просто искаш да обгърнеш с взор стаята си и, може би, да я запазиш в спомените си такава, каквото си я оставил за последно, бягай бързо на **600**.

И накрая, имай предвид, че дори да не вземеш нищо от тази стая, дори тогава, принцът и джуджето ще са екипирани така, както фигурират предметите в личните им дневници в момента. С други думи, "багажът, който вече е приготвил Кирби" включва цялата им стандартна (и вече описана в персонажния им лист) екипировка, но тя НЕ включва онова, което, може би, Родерик (извънредно и към този епизод) ще реши да вземе със себе си...

83

ЗАПИШИ си кодова дума "МОЛИТВА", а после продължи!

Оопс! Щом казах на Кирби, че очаквам да се помоли за успеха на мисията ни, той ме изгледа така, сякаш съм скачал от мост.

Изръмжа ми:

- Нещо ти става, мили ми Принце! Ние ще бягаме от замъка, няма да клечим на пода и да се вживяваме в глупостите ти! Пък и защо аз? Защо ТИ не се помолиш? В крайна сметка, ако ще се молиш, давай!

Трябваше да призная, че джуджето имаше желязна логика...

Ако наистина решиш да се помолиш ТИ, вместо Кирби, премини на **60**.

Ако си съгласен да се помолиш, но искаш и джуджето да ти прави компания; един вид, да се помолите заедно (и играчът, който играе Кирби, е навит на това!), прочети **113**.

Ако да се молиш, вече не ти се струва толкова удачна идея, върни се на **1** и направи друг избор, но без право да се връщаш пак тук!

84

Защо, о, Богове! Защо все на мен ми се случваше всичко наопаки? Слава богу, този път ми се размина повече от щастливо...

Просто си минавах, ей така, небрежно през портата, когато Капитанът на стражите (или войник с по-висок чин, все тая, вече не помня толкова ясно кой точно беше) ме помоли да си кажа името, за да го запише в някаква си там отчетна книга. В този миг, обаче, духна силен вятър, който разсипа мастилото, но по-лошото се оказа, че никъде нямаше резервно мастило. А без да се води точен запис кой влиза и излиза, портата на града безцеремонно се затръшна под носа ни, но... мастило да се искаше от

мен през този ден!

Благодарих на провидението, че, все пак, си носих мастило в багажа; ударих един кралски подпис (никой не се впечатли), прибрах мастилницата отново в торбата (нямаше да им я оставя да отиде зян, я!) и помолих да ми отворят портата, след като вече се бях отчел!

Един млад войник, с току що наболи мустаци, явно прецени, че не съм опасен и услужливо ми отвори вратата на изхода! Засиях!

Кирби също се ухили и двамата заедно, ние най-накрая напуснахме града...

Читателю, все пак, ти успя да избягаш от крепостта!
Премини на **400** и почувствай свободата си, щастливецо!

85

Хукнах да влизам в гробището, но стражът също хукна след мен! По-късно си дадох сметка, че този страж ОЧЕВИДНО беше там, за да пази гробището и параклиса...

А аз бях в капан! Освен да легна в някой гроб и да се направя на мъртвец, сега вече нямаше къде да се измъкна!

Плюх си в пазвата при тази мисъл! Дали Боговете щяха да са по-благосклонни към мен сега, или бях обречен да се проваля?!

Читателю, ако искаш принц Родерик да се помоли за неочаквано спасение, задраскай една (-1) молитва и мини на **839**.

Ако смяташ, че в гробище като това от божествата няма да има особена полза, ще се наложи да се изправиш в битка със стража, върви на **97**. Имай предвид, че за момента вече няма къде да бягаш...

88

Театрално огледах древните гробове около нас и запитах:

- Вие, отче, къде така по това време и на това място?

Старият свещеник изглеждаше не по-малко учуден от моя въпрос, колкото от факта, че очевидно ние с Кирби също не се вписвахме особено в обстановката. Все пак се окопих и отговорих:

- Да не дава господ, напоследък не мога да спя като хората, - отвърна Йозеф, като се прекръсти - от известно време се будя всяка сутрин и идвам тук да се разхождам. Някак си така, сред починалите, се успокоявам и дори вече започна да ми харесва да идвам тук...

Ние с Кирби кимахме глупаво и сигурно изглеждахме като пълни идиоти в очите на светия отец. Все пак, той не беше тъп:

- А вие, принце? Не ви бях виждал тъдява от много време? Какво ви води с Могъщия насам? В този ранен час? Да не би да е умрял някой, за който аз да не знам?

Богове! Имах чувство, че старият свещеник знаеше всичко!

Ами сега какво ли пък можех да му отговоря?

Ако тактично си замълчиш (все пак си принц, нали, не си длъжен да му даваш отчет!), като оставиш Йозеф сам да насочи разговора, мини на **621**; ако смяташ, че би било удачно да поговорите за времето и го попиташ, например, как е със здравето, отиди на **242**; ако му отвърнеш, че имаш "тайна мисия" и му се усмихнеш загадъчно,

премини на **295**; ако неустойно желаш да му разкриеш факта, че бягаш и, може би, ще искаш да се сбогуваш с него, прочети **150**; ако Кирби иска да измисли нещо (или играчът, който ръководи Джуджето желае да действа), обърни на **270**; и накрая, ако просто поздравиш свещеника и се разминеш с него, за да продължите с телохранителя си по началния план, върви на **505**.

90

ЗАПИШИ си кодова дума "ПЛАН", а после продължи!

Кирби май осъзна, че няма да излезе на глава с мен.
Той се усмихна кисело, придърпа един стол до леглото ми и седна при мен.
После ме погледна с онази негова дяволита усмивка и ми рече:
- Дообре, принце! Печелиш! За какво искаш да си говорим?
Помислих, помислих и нахвърлих някои базови въпроси...

Читателю, целият разговор с джуджето се провежда на **407**.

93

Ами, не, нищо особено не се случи всъщност.
Наистина не знаех какво да очаквам на гроба, но във всеки случай не ми се привидя нито духа на сестра ми, ни дявол...
Вече бях готов да се връщам при Кирби, когато вятърът, или и аз не знам какво, довя една самотна шишарка в краката ми. Помислих, помислих и я прибрах в товара си.
След това станах, изтупах се криво-ляво от пръстта, и поех обратно към алеята и джуджето...

Читателю, намери си шишарка! Ако желаш, впиши я в инвентара към Дневника на Родерик, а после премини на **112**.

97

Ами, щом трябваше, щях да се сбия с войника!
Извадих си меч, неговият меч също беше готов, и двамата започнахме да се дебнем кой ще нанесе удар пръв!
В същия момент, щом стражът се доближи до мен, ме лъхна воня на бира и вино - страхотно, пазачът беше пиан като тапа!
Дадох си сметка, че, ако е успешен, още първият ми удар ще го повали на земята. И все пак не исках да подценявам стража толкова бързо. Нападнах го решително и...

Читателю, тъй като войникът е очевидно пил, имаш леко предимство в тази битка. Прибави към настоящата си стойност за Сила две точки (+2), но тази облага важи само в настоящия случай! Сега изчисли новата си Сила и хвърли три зара! Колко успя да получиш?

Ако си получил число, равно или по-малко от Силата ти в момента, успяваш да раниш стража и той пада! Премини на **304**!

Ако не си успял да го удариш, метни отново три зара!
Ако получиш 8 или по-малко, значи войникът те ранява!
В този случай метни един зар и извади толкова Жизнени точки от тези, които Родерик има в момента! След това мини на **839!**
Ако хвърлиш 9 или повече, значи стражът пропуска да те удари, в този случай отново мини на **839!**

100

Не смешно, а направо ми стана жал. Досега не бях виждал по-нешастен страж в моя замък. Първо войникът се прозряваше като разпран и дори не вярвам, че осъзнаваше къде се намира и какво се случва. После пръдна шумно, след което се присви за стомаха и коленичи о земята. В този момент мечът му изпадна от ножницата и издрънча шумно на каменните плочки пред параклиса. Стражът заопипва паважа, в опит да намери къде е оръжието му, сякаш още спеше и не виждаше нищо. През това време той шумно се изпърдя още веднъж и се прозя на няколко пъти. Така и не намери меча си, но пък се чу още един и далеч по-нецензурен звук, а наоколо завоня зловещо. В този миг стражът очаквано се строполи и почна да пъшка...

Кирби, ухилен до ушите, весело изприпка при мен.

- Това е Грухан, познавам го и е пълен идиот - каза ми джуджето, като беше присвило ноздри, за да не диша вонята от задника на колегата си. - Давай да отиваме в това гробище, щом така си решил, че вече съвсем ще се стъмни и ще окъснеем за всичко!

Кимнах му и ние заедно поехме по пътеката зад храма...

Читателю, след това по-скоро „вонящо” развитие на нещата, премини на **201!**

103

Ако си ВЗЕЛ търнокоп от гробището, мини веднага на **840!**
Ако никога не си срещал такъв предмет, или не си го записал в инвентара си, дори да си имал такава възможност, продължи надолу!

Стражите ни наобиколиха, с тях и отчето. Вече нямаше къде да бягаме. Бяхме обречени! Лошото беше, че Кирби щеше да изгуби главата си заради един тъп поп! Опитах се да замажа положението:

- Вижте, драги стражи! Наистина, вие ме познавате, аз съм вашият принц и сега стоя тук пред вас! Но това е единствената истина в случая! Всичко останало, дето ви го говори свещеникът, е пълна лъжа... Че аз, даже не съм го виждал, откакто като дете, баща ми, Кралят ме водеше по разните му там смешни литургии и песнопения...

При тези груби думи, старият Йозеф направо почервеня от яд! Той наистина ми беше чел литургии като малък, но все пак, нали го бях видял още същия ден, а сега лъжех най-долно, че не е така...

Кирби почти не дишаше, той много добре знаеше какво го очаква. В същия момент, единият от стражите с по-висок чин, сигурно техният Капитан, просто ме хвана най-грубо за ревера (бива ли такава отношение към една височайша особа като моята, недоумявах?!) и ме помъкна към двореца. Беше толкова унижително, че чак не го вярвах!

Опитах се да се отскубна от хватката на стража, но дали щях да успея? Напрегнах мускули с цялото си същество, но войникът си беше бая силен. А колко ли силен бях аз?

Читателю, намали Силата си с -2 точки, но това ще важи само за тази ситуация! Все пак си изцяло под контрола на Капитана на стражата. И, все пак, ще имаш шанс да се измъкнеш! Хвърли три зара и се опитай да получиш резултат, равен или по-малък на стойността на Силата ти в момента (след наказанието ти от -2 точки)! Успя ли?

Ако си улучил, колкото ти трябва, отдъхни си на **524**.

Ако си хвърлил прекалено високо, отиди на **604**.

Разбира се, ти винаги можеш да се подчиниш на стража и да не се опитваш да се измъкнеш от хватката му. В този случай, поне ще научиш къде те води, премини пак на **604** с предчувствие за край!

105

Разбира се, като принц, аз разполагах със свой личен кабинет. Той се намиреше в съседното помещение на спалнята ми.

Бюрото ми обаче беше в пълен безпорядък и щеше да ми бъде по-трудно да сортирам най-важното по него, отколкото методично (и с малко повече отделено време) да седна и да го подреда...

Все пак, така набързо, пет неща ми грабнаха погледа:

- Прощалното ми писмо (бях си го написал де, но не за мен!)
- Перо и мастилница (тия неща май вървяха в комплект?!)
- Обсидианов кинжал (бях чувал, че се използва за ритуали)
- Дървено конче (любимата ми играчка от дете, ех, спомени!)
- Вчерашният вестник (да, да, имахме и такива в Кралството!)

Кирби обаче вече издивяваше и ме обвини, че сега няма да отваря раниците ни и да тъпче всичко това вътре. Каза ми направо:

- Принце Родерик, в нашия случай, ако изобщо си наясно, подвижността и мобилността (с оглед на това, че сме бегълци и извън закона) е най-важна. Ето защо, зарежи ги тия твои джаджи, вземи само едно нещо, прибери го в джоба на наметалото си и да тръгваме!

Читателю, навярно разбра, можеш да вземеш САМО 1 предмет от всички джунджурии на масата! Когато си готов, актуализирай Дневника на Родерик с новата си придобивка, и премини на **401**.

Разбира се, ти си винаги в правото си и да не вземаш нищо!

106

Ами, какво се случи - войникът загуби, това стана!

Капитанът на стражата изблъска дъската (Кирби, обаче, предвидливо я прибра обратно в багажа ни!) и с пяна на уста ми заяви:

- Принце, ти ме излъга! Видях с очите си как местиш фигури!

- Дори да приемем, че си прав - заядох се аз с него - защо не попиташ дали съм мамил, свидетелите, които викна със себе си?

Стражът премигна тъпо, после се огледа. Около нас нямаше жив човек. Освен ханджията де, но той си беше бая далеч. Изобщо, цял късмет се случи, че като се уговаряхме за баса, Капитанът не разтръби първо на всичките си колеги, а хукна да ми се доказва в кръчмата...

Моят партньор по табла разбра, че няма как да докаже, че съм мамил, а, може би, нямаше и нужда да го прави. Тогава войникът поомекна, като ми каза:

- Добре де, все пак спечели и това си е! Ще те пусна да излезеш с джуджето, но очаквам до довечера да се прибереш!

Обещах му, че със сигурност ще се прибера до довечера, нали и без това нямах къде да спя извън крепостта. Онзи пак ми се върза. А като се върнахме при Източната порта, той излая заповед:

- Войници, мирно! Направете път да мине принца!

Читателю, или си доста добър на табла, или просто имаш дяволски късмет! И в двата случая, обаче, мини на **807!**

107

Влязох в параклиса, а отчето ме последва. След това той затвори вратата зад нас. Отвсякъде ухаеше на тамян, но други хора наоколо и в този ранен час не се виждаха. Старият Йозеф се разположи удобно на една скамейка и ми направи знак да седна до него. От стените ни гледаха икони на неназованите божества в Адуир. Обстановката беше, меко казано, потискаща...

Читателю, искаш ли наистина да седнеш до стария отец и да му разкажеш за мисията си и, може би, да му поискаш прошка, отиди на **503**.

Ако все пак седнеш, но вместо да му споделяш каквото и да е, го оставиш той сам да те заговори, прочети **929**.

Ако решиш набързо да се сбoguваш със свещеника и да се опиташ да откриеш накъде избяга Кирби, върви на **700**.

108

Коридорът за кухните вонеше просто ужасно!

Погледнах Кирби и той поклати глава, дали това беше пътят?

Честно казано, аз дори не познавах тези помещения! Знаех си, че, някак си, слугите минават редовно от тук, но... нищо повече. Така че оставих на джуджето да ме води, но като че ли и то не беше много наясно къде отиваме. В този момент се сблъсках с първия си ужас в замъка - пред нас, по цялото протежение на коридора, някой идиот беше разлял сигурно цял казан със супа, а среди течността и мръвките, плуваха няколко едри плъха. Очите и мустаците им проблясваха заплашително в мрака, но засега те не се приближаваха до нас. Все пак, ако вземем, че решим да стъпим на разлятата супа, току виж, те пък вземат, че решат да ни се нахвърлят...

Читателю, за един принц сигурно момент като този е цяло унижение! И, все пак, си помисли добре, готов ли си да пристъпиш из помещенията за слугите, обърни на **305**; ако РАЗПОЛАГАШ с "лятащо килимче", или "карта", които желаш да постелиш на пода, преди да преминеш по коридора, ЗАДРАСКАЙ един от тези два предмета и

тогава върви на **499**; ако вече не си толкова сигурен какво точно искаш, върни се на **808** и направи нов избор!

112

Заедно с Кирби, ние двамата отново поехме по алеята на гробището, този път обратно към параклиса. Планът ни течеше с пълна сила, трябваше да стигнем до Източната порта, а от там - да напуснем завинаги крепостта. Слънцето вече беше изгряло и се подаваше над най-високата кула на замъка, когато...

Богове, точно това ли трябваше да ми се случи баш сега!

Пред нас с джуджето, на алеята сред гробищния парк и в този ранен час, вървеше бавно стария свещеник от параклиса. Видя ни!

- Е, не! - изруга Кирби; той много добре познаваше отчето.

Познавах го и аз. Старият Йозеф не беше лош човек, но едва ли бе най-подходящ за разговор в тази съдбовна сутрин...

Всъщност защо не? Както се казваше, каквото повикало, такова се обадило! Та нима не бях в грях и от бога, и от кралството ми, и от баща ми - Кралят - който сигурно щеше да се поболее от мъка, когато разбереше, че съм избягал от вкъщи.... ?!

А сега, ако имаш кодова дума "ИЗПОВЕД", премини веднага на **220**.

В случай, че никога досега не си срещал тази дума, реши дали ще заговориш стария свещеник, когато се доближите да се разминете по алеята (в този случай, прочети **33**). Премини на този епизод и ако очакваш ТОЙ пръв да те заговори, а ти да му отговориш!

Все пак, ако не те е страх от нищо и не искаш да си губиш времето с разни дърти попове, навярно откачени и изкукали от своите странни ритуали, направи се, че не го познаваш и върви на **505**.

Ако джуджето Кирби има собствено мнение и възнамерява да направи нещо (или играчът, който ръководи този персонаж, желае да действа), в този случай отиди на **270**.

113

ЗАПИШИ си кодова дума "МЪРТВЕЦ"!

ИЗВАДИ една (-1) молитва от слота за Молитви на всеки един от двамата герои (принца и Джуджето), а след това продължи да четеш!

Кирби ме гледаше тъпо, явно вече си даваше сметка, че без молитвата ни за деня нямаше да му се размине. И джуджето покорно пристъпи на пода и скръсти ръце за молитва. Същото сторих и аз.

Известно време нищо не се случваше и с моя спътник, ние един до друг само си мърморихме под носовете...

В един миг обаче, едно видение ме порази като мълния!

По реакциите на другарчето ми, осъзнавах, че той също изпитва нещо. Опитах се да се съсредоточа все повече, като се молих и молих. Тогава видението буквално ме обсеби - толкова реално беше то!

В първия момент не знаех кой съм и къде се намирам, но със сигурност спалнята ми вече я нямаше. Около мен бе сумрак и аз бях обграден от някакви тъмни непознати

субекти. Обаче различих, че единият от тях май беше Кирби. Във всеки случай, няхах си идея кои са другите ми спътници...

Ние, заедно с останалите от видението ми, вървахме из тъмен коридор, чийто стени бяха издялани от стар камък. Можех дори да почувствам мириса на мястото... Абе, направо си вонеше на гробница и катакомба. Та, ние се движихме в колона с всичките тия странници и тогава я видях..

ПЕНТАГРАМАТА на стената!

В този момент, едната фигура до мен (май беше момиче, при това доста красиво момиче, ех) се приближи до стената, белязана с тайнствения знак. Тогава изящната й нежна момичешка ръка сякаш сама откри някакъв тайнствен механизъм и част от зида пред нас се измести, разкривайки пред нас нов проход! Ние в групичката развълнувано пристъпихме в тайния тунел. Все пак, сега си мисля, че никой от нас не знаеше изобщо къде отиваме...

И така, сега пък попаднахме в мрачна крипта, където, сигурно от векове, стоеше огромен каменен саркофаг, чийто капак ние изместихме, като всички заедно и здраво бутрахме. Под него намерихме останките на огромен мъртъв рицар. До него лежеше исполинския му меч и щита, под който ние двамата с Кирби можехме да се скрием, без да се виждаме отстрани!

Тогава забелязах и малките сандъчета, отстрани до главата на мъртвия великан! Всяко от тях беше направено от различна материя: каменно, дървено, златно и още едно, с цвят на кост. По тях бяха гравирани някакви магически руни, или надписи, които във видението ми вече не бяха толкова ясни. Аз посегнах да взема едно от тези сандъчета, когато очите на мъртвия рицар проблеснаха и той се надигна от Отвъдното. Надигна и меча си, който сигурно беше голям, колкото самия мен. Тогава чух коварен и садистичен смях, от който ме побиха тръпки. Всъщност, смееше се рицарят, а ударът му беше силен, колкото този на десет силни мъже! Изкрещях от ужас и... се събудих!

Кирби държеше главата ми в малкия си skut и това беше добре, защото иначе сигурно щях да се свлека на пода от изтощение. Той ме умоляваше да се събудя, но аз така или иначе, вече бях на себе си и видението бе изчезнало. Тогава попитах джуджето дали И ТО бе видяло рицаря? Кирби ми потвърди, като усетих, че и той още целият трепереше от страх...

Деца, не опитвайте това вкъщи, това в кръга на шегата де!

С джуджето постояхме и помълчахме малко, за да съберем отново сили. След това (а и времето вече беше напреднало), ние напуснахме спалнята, без да се бавим повече.

А аз очаквах да изскочи някой рицар отнякъде...

Читателю, силата на споделената молитва е безценна!

А сега се опитай да забравиш за този кошмар и побързай на **401**.

Оказа се, че Кирби не знае какво е времето навън!

Но той беше дяволски хитър - просто погледна през прозореца...

- Принце, - заключи джуджето - навън все още не се е съмвало, но според мен е идеално време за бягство от двореца. Като гледам се развиделява и не очаквам да вали

дъжд, нито сняг (а то по онова време си беше късна пролет, като се замисля на тия стари години), но бих те посъветвал да си сложиш качулката на наметалото, щом излезем от тук... Други въпроси имаш ли? Няма ли да тръгваме?

Читателю, след тази свежа прогноза за времето, поднесена ти от джуджето, искаш ли да продължиш да разпитваш Кирби, обърни на **407**; ако вече си готов да тръгвате, без да се бавите повече, мини на **401**!

144

Богове! Днес нещата се случваха по-бързо, отколкото успях да си ги помисля! Само до преди четвърт час аз стоях в спалнята си и се молих за успех в начинанието ми. И ето, малко по-късно се видях и със самия свещеник, чийто напътствия чух тогава в мислите си!

- Тъъ... тази сутрин... аз ...се молих в стаята си, отче!

Старият отец ме изгледа с учуден поглед. Мълчеше.

- И си спомних за вас! - разпалено почти извиках аз...

На лицето на Йозеф този път грейна широка усмивка.

- И аз, принце, и аз те сънувах снощи! - каза ми Йозеф.

Свещеникът вече беше развълнуван, очевидно. Той ми направи знак да вляза в параклиса и аз покорно пристъпих в храма...

Читателю, както виждаш, една молитва никога не е излишна! А сега продължи към **107**!

149

Усмихнах се широко така, както главният камерхер в двореца ме беше учил да правя. След това набързо разроших косата си, за да изглеждам по-естествен, и дружески се обърнах към приближаващия ме страж:

- Хей, ти там! Няма да арестуващ принца в замъка, нали?

Читателю, очевидно нямаш лоши намерения към стража и това е повече от похвално! Но да видим дали войникът ще ти се върже на номера? Хвърли три зара и се опитай да получиш число, равно или по-малко на твоята стойност за Обаяние в момента!

Ако прецениш обаче, че моментът е подходящ да кажеш една молитва, преди да приближиш и заговориш стража, намали броя на молитвите с една (-1) и тогава имаш право да извадиш три точки (-3) към предстоящото хвърляне на Съдбата!

Ако успееш, премини на **974**!

Ако полученият сбор на заровете е по-висок, обърни на **300**!

150

Настъпи време за моето разкриване пред светия отец:

- Отче Йозеф, аз... такава... ви напускам!

Старият свещеник само ме гледаше и се усмихваше.

- Принце? Ти? Подозирах го... Но пък къде ще отидеш?

Като пристъпвах гордо от крак на крак, му отвърнах:
- Ами, аз така, реших се, ще стана странстващ приключенец! Ще кръстосвам из кралството ми, за да го опозная и изследвам!
Отчето изведнъж се забърза и хукна по алеята...
Сърцето ми заби лудо, дали сега Йозеф щеше да ме издаде на баща ми? Това ли заслужавах, след като му се разкрих?
Само, че всичко беше наред - свещеникът ми се провикна:
- Принце, бързо! Не стойте така като статуя!
Заедно с джуджето и стария Йозеф, ние се върнахме обратно в началото на алеята, където отчето отвори вратата на параклиса.
Тримата влязохме в храма на крепостта, а отецът ми каза с тайнствен глас:
- Мисля, че наистина ти е време да опознаеш света, Родерик, но ще имаш нужда от малко помощ. Елате с Могъщия!
При тези думи свещеникът ни подкани да влезем навътре, в сред сенките на олтара. С Кирби го последвахме учудено...

Читателю, а ти премини на **199**!

151

В началото, щом си намислих желанието, като че ли нищо особено не се случи. Стори ми се, обаче, че виенето от пентаграмата се засили, а можех и да си въобразявам...

Кирби ме гледаше объркано, сякаш ми казваше: "Принце, по дяволите, има ли смисъл да продължаваме да висим тук?!" Мълчах.

В този момент, гъстият пушек, който беше почнал да се вие от пода в центъра на фигурата, бързо и неочаквано се превърна в... цял вихър! Всичко стана прекалено внезапно и ние с Кирби нямахме много, много време какво да сторим... Вихърът ни засмука и завъртя, а докато се усетим, вече ни нямаше и в стаята. Пентаграмата ни беше телепортирала на един зелен тревист хълм, на стотина метра южно от крепостта... Божове, нима това означаваше, че с джуджето, ние наистина бяхме успели - при това повече от зрелищно - да избягаме от града?!

Читателю, ДА! Ти и Кирби наистина успяхте да избягате!
Премини на **400** и почувствай свободата си, щастливецо!

166

Побутнах Кирби с ръка и му дадох знак, че отиваме в гробището. Джуджето не беше особено щастливо от този развой на събитията, а и едва ли беше планирало да се срещам с Гретхен тази сутрин. И все пак, планът си беше план, но дали изобщо разполагах с време да се разхождам из гробовете и да въздишам по отдавна изгубената си сестричка в миг като този... ?!

Читателю, време е да провериш кодовите думи, които си записал в Дневника на принц Родерик!

Ако сред тях откриеш думата "ПЛАН", върви на **38**.

Ако не си срещал никъде тази кодова дума досега, мини на **201**.

Кирби, както винаги, беше запазил дяволско самообладание.

Дадох знак на джуджето, че е време да ме спасява, а аз просто изключих какво се случваше. Да, дотолкова изключих, че просто се строполих в несвят о ръцете му. И това беше хубавото, защото с едно око, аз, все пак, гледах какво се случва. А Кирби, той също се разкрещя като свещеника, но вече не на шега:

- Принцът! Тревога! Принцът умира! Викнете лечители!

Изведнъж ВСИЧКИ се втурнаха нанякъде. Планът проработи!

При нас остана да стои само отчето, който сега се надвеси над мен и започна да ме цери с някакъв негов си ритуал за лечение...

Възстанови ВСИЧКИТЕ изгубени Жизнени точки на принц Родерик, ако изобщо бъдещият крал има нужда от това!

Аз се изправих криво-ляво, а отчето и Кирби ме подкрепяха с ръце, за да не падна. Стражите все още ги нямаше, сигурно бяха заминали в двореца, за да викат лечителите на баща ми. Дадох си сметка, че това е златният шанс за нас с Кирби, свирнах му с уста и побягнах през пустата и неохранявана порта. А отчето Йозеф само ни гледаше и - странно - започна да се хили като побъркан...

Все тая, да му мисли, нали ние с джуджето вече бяхме избягали от града!

Читателю, почувствай свободата, щом минеш на **400**!

Очевидно старият отец беше по-потаен, отколкото сам предполагам. Като малък, той ме беше учил на някои ритуали и молитви (в рамките кралското ми обучение, което неизбежно включваше и малко теология), но не съм и очаквал, че в ден като този, той все пак ще се застъпи за мен. А може би изобщо не съм го познавал досега...

- Синко, принце, - каза ми Йозеф с тайнствен глас - тръгнал си на опасно пътешествие, но аз ще се моля за теб и твоето завръщане...

- Ама аз няма да се завръщам! - отвърнах му смело. - Заминавам и каквото сабя покаже. Не искам да имам нещо общо с този глупав дворецов живот повече! Решил съм и това е!

Свещеникът поклати глава, но сякаш не беше съвсем съгласен с мен. Все пак той смирено ми рече:

- Боговете ще решат кога и дали ще се завърнеш! - старият Йозеф беше наистина много набожен и сигурно вярваше в това, което казваше. - И все пак, принце, може би първо трябва да помислим за твоето безопасно напускане на крепостта, преди това дали изобщо ще решиш да се завърнеш. Този храм е много стар, а под олтара му има таен тунел, който извежда извън замъка. Не е ползван с години, но аз знам, че сега този тайник ще ни бъде нужен. А ако изобщо, в бъдеще, попаднеш в друг храм, поогледай се под олтара му, там е истината...

При тези думи отчето задейства някакъв скрит механизъм и под олтара наистина се отвори проход, колкото един човешки бой, през който да минем ние с джуджето. Двамата с него разбрахме, че няма да имаме по-добър шанс и пристъпихме смело навътре...

Преди да продължиш, ЗАПИШИ си кодова дума "ОЛТАР"!

Читателю, ТИ все пак успя да напуснеш безпрепятствено замъка, а сега започва истинското приключение! Отиди на **400!**

201

Слава богу, слънцето още не беше изгряло съвсем и аз вече бях твърдо решил, че ще успея да се видя със сестричката ми. Кирби, нали ми беше охрана, също вървеше до мен.

Подминахме бързо параклиса и поехме по пътеката за гробището. След още няколко стъпки, вече крачихме из алеята, която разделяше на две надгробните камъни. Гробът на Гретхен беше в дъното на гробищния парк, но самото място не беше чак толкова обширно.

Стигнах до гроба, където беше погребана сестричката ми и коленичих, а очите ми се напълниха със сълзи. (Колкото до Кирби, той остана да стои встрани на алеята.)

Гретхен бе моя родна сестра, която имаше нещастieto да погине като малка, когато я повали коварна болест. Един ден тя просто отказа да се храни и започна да линее. Мнозина лечители идваха в замъка тогава, забъркваха какви ли не отвари за нея, но това не можа я спаси. Почина едва след няколко седмици и никога повече нямаш друга сестра. В същия момент, аз нямаш да я забравя, каквото и да ми се случеше напред! Божове, още си спомням как ние с нея по цели дни си играехме в градината на замъка, как разрошвах косата ѝ и как се наслаждавах колко е красива...

Всичко това сякаш не бе минало. Сякаш беше сега!

И така, стоях на гроба на сестричката ми и милеех за нея.

Какво повече можех да направя, нима тя можеше да ме види?

Ако желаеш да поискаш прошка от Гретхен, преди да се отправиш на път, надявайки се, че тя някак си ще ти даде знак за напътствие, обърни на **424**.

Ако искаш да огледаш по-внимателно гроба ѝ, макар и ти да не знаеш защо, прочети **613**.

Ако час по-скоро се върнеш при алеята и Кирби и заедно се отправите към Източната порта на крепостта, отиди на **112**.

202

Жребият бе хвърлен! Реших да действам подлю, но да знам, че така със сигурност бързо ще го нокаутирам! Кой знае, дали стражът също нямаше да мами! Че аз да не му бях длъжен, ааа?!

Сега всичко зависи от това до колко е подготвен принцът да мести ловко пуловете с ръка по таблата, без стражът изобщо да го забележи! И нека Съдбата да му помага в лъжата!

Ако прецениш, че моментът е подходящ да кажеш една молитва, преди да започнеш твоя "дуел по табла" със стража, намали броя на молитвите с една (-1) и тогава имаш право да извадиш три точки (-3) към предстоящото хвърляне на Съдбата!

Читателю, сега хвърли три зара и се опитай да получиш число, равно или по-малко на твоята стойност за Ловкост в момента!

Ако успееш, премини на **106!**

Ако полученият сбор на зарове е по-висок, обърни на **508!**

213

Докато прекосявах двора на крепостта с Кирби, като вътрешно ликувах, че наоколо няма никакви патрулиращи стражи, погледът ми мерна стария параклис. Зад него, от край време, се виеше пътечка, водеща към гробището на замъка.

В този момент сърцето ми изтръпна, тъй като знаех, че пропускам нещо. Нещо, което нямаше да ми дава миг покой след това.

Гретхен! Малката ми свидна сестричка, която беше починала още като дете и която аз страстно обожавях и обичах. Тя беше погребана там, в гробището на крепостта, и аз често обичах да ходя на гроба ѝ. А когато отивах, стоях там, сам и по цели часове, като плачех и ѝ говорих, сякаш беше още е жива и отново стоеше пред мен. И ето, почувствах, че днес - когато бях решил да напусна крепостта завинаги - отново имах нужда да се видя с нея...

Кирби, който обаче добре познаваше навиците ми в двореца, улови накъде гледам и сякаш ми каза с очи: "Не си ѝ помисляй, принце! Нямаме време за губене!"

Но исках ли да видя сестричката си за последно? Дори това да означава да проваля целия ни план с джуджето?!

Читателю, ти достигна до една от нашите тайни мисии в играта! За нуждите на тази книга обаче, няма да има никакво значение дали изпълняваш ситуация от картичките, или не. Фактът, че си беглец и времето за теб лети скорострелно, ще важи и при тази случка. Ето защо, помисли внимателно дали искаш да си вземеш последно сбогом с Гретхен, или ще решиш, че няма време за сантименталности и ще продължиш веднага към Източната порта на крепостта? Изберирай!

Ако държиш преди всичко да се сбогуваш със сестричката си и навлезеш в гробището зад параклиса, премини на **166**.

Ако прецениш, че вече се забави повече от достатъчно и си готов да продължиш с Кирби към изхода на замъка, обърни на **340**.

А може би ще използваш момента, ей така, мимоходом и докато вървите с джуджето, да попиташ Кирби дали самият той се е сбогувал със семейството си (прочети **17**)?

214

Изобщо не скочих! Просто видях, че джуджето е прекалено далече от мен. И с тези малки крачка и факта, че куцаше, ми беше ясно, че нямаше да успеем да избягаме заедно. А да тръгна и да се скитам сам по коларските пътища из Кралството, също не ми се стори особена добра идея... По дяволите, какво изобщо можех да сторя?

Читателю, единственото, което ти остава в случая, е да се опиташ да подкупиш и да се спазариш със стражите (докато Кирби куца, да се биеш с войниците едва ли би било възможно); ако наистина си готов да се разделиш с някое твое "съкровище", обърни на **302**, ако имаш записана кодова дума "ГРЪБ"; или на **605**, ако никога не си срещал тази дума и я нямаш записана в дневника си!

Ако обаче се откажеш от всичко, зарежеш Кирби и избягаш обратно в двореца (изборът, все пак, е твой, нали?!), давай смело на **3!**

215

Майчице моя, къде си в този момент, за да ме видиш?!

Държах портрета на обичаната ми майка и се чудих как да го вкарам в употреба и то така, че да успея, някак си, да изляза от града.

Кирби обаче се оказа по-бърз и хитър от мен, той просто безцеремонно иззе картичката от ръцете ми, като я тикна в лицето на най-близко преминаващия до нас войник. Той пък се оказа самият Капитан на стражата, но както и да е, да не се отплесвам. И така, джуджето навря портрета на майка ми в кратуната на стража и изрева, почти нечовешки:

- Кралицатаааа, мъртвааа е, завинагиии!

А стражът се беше заковал по средата на улицата и изобщо не доумяваше целия този театър от страна на Кирби. Само попита:

- Е, и?

Тук Кирби направо избухна и чак зашлеви стража, с думите:

- Глупак такъв! Не си ли чувал, че само биле от мандрагора може да върне духа на мъртвата при нас, живите. Е, ей там, под онази стряха стои лично синът ѝ, Принца на крепостта - пусни го да отиде в гората и да потърси билката. Иначе Кралицата ни вечно ще гние в гроба...

Стражът беше безкрайно учуден от това странно предложение на джуджето. Той объркано се взираше ту в мен, ту в портрета на майка ми и успя само, някак си, да възкликне!

- Ъъъ... приличат си!

Кирби пак го зашлеви, после му изсъска:

- Гений такъв, нали са от една баба раждани! Как няма да си приличат! Айде сега, бъди добър и отвори портата! Ние с принца ще тръгваме към гората да търсим билето! Кажете и на колегите си! Айде!

Капитанът се поокопити, застана чинно пред мен, и ми рече:

- Принце, не съм ви познавал досега, но каузата да спасите духа на починалата ви майка... ъъъ... на Нейно Величество Кралицата, е повече от благородна. Ще видя какво мога да направя! Момент!

Читателю, нека да видим дали номерът на джуджето ще мине, обърни на **807!**

216

С Кирби пристъпихме в гербовата зала на двореца, където от край време стените бяха нашарени с гербове, къси флагове и емблеми на всички знатни благороднически родове и фамилии в Кралството ни. Аз от малък си умирах да идвам тук и да изучавам хералдиките, където стоях захласнат и прекарвах по цели часове в разглеждане. И сега, вместо да се спуснем по парадните стълби и да избягаме от замъка, на мен ми се прииска пак да постоя и да посъзерцавам гербовете, като през доброто старо време...

Кирби, обаче, ме срита в задните части и ми каза, че ако ще се измъкваме, няма да има време да висим и да разглеждаме стените...

Читателю, ако не послушаш джуджето и се впуснеш да разглеждаш рицарските емблеми по стените, бъди непослушник на **408!**

Ако побързате, както е планът, и се спуснете по стълбите и се опитате да избягате от замъка през централния му изход, обърни на **690**; или, ако вече не си толкова сигурен в това какво точно искаш, върни се на **808** и направи нов избор!

217

Все пак, не ни се наложи да чакаме много дълго.

В един момент се чуха стъпки в отсрещното помещение и ние с джуджето се зарадвахме, тъй като си мислихме, че Ахули се връща.

Но се оказа, че стъпките не бяха на готвача!

В този миг вратата пред нас се отвори с трясък, а от станалото внезапно течение, свещите в помещението (тъй като слънцето още не беше изгряло) загаснаха и всичко се потопи в мрак!

И тогава, в тъмнината на стаята, аз чух един глас, който познавах до болка, и то още от дете:

- Сине мой, - Богове, стоях пред баща ми, Кралят на Адуир! - вярно ли е, че днес ти си решил да избягаш от мен и да зарежеш короната и кралството, които несъмнено те очакват?! Тц, тц, за всичко е виновно това твое джудже Кирби, с което ти се мъкнеш навсякъде... Стража! Обезглавете този пигмей незабавно!

А ти, синко, ела с мен, за да научиш какво наказание съм ти измислил... - при тези думи в стаята на готвача нахлуха стражите на баща ми с факли в ръце, а самият той дори не ме погледна, като просто напусна помещението.

Колкото до пазачите, те мигом и вкупом арестуваха моя спътник, а мен ме върнаха обратно в спалнята ми. Там, за нула време, баща ми бе наредил да стоварят на пода сума ти книги, свитъци и стотици ронливи пергаменти. А над купа с писания имаше една бележка, върху която баща ми собственоръчно бе написал, че ако до една седмица не съм изчел всичко, щеше да ме лиши от храна за цели три дни...

Богове, с какво бях заслужил това?! Не, не така си представях моето приключение!

Читателю, вероятно ще се согласиш, че тук нещо не беше както трябва... Премини на **666**, където играта ти ще приключи безславно, колкото и да не ти се иска!

218

Ядосах се не на шега! Тоя тъп страж вече ми лазеше по нервите. Развиках се и му се разкрех да ме пуснат...

- В противен случай, ще издам заповед да ви обезглавят всички и ще започнем именно с ТЕБ - тук посочих с пръст главата на Капитана. После разбутах тълпата с войници около мен и се насочих към портата, очаквайки, че ония ще се шашнат и ще ме пуснат...

Но дали не си бях направил сметките без крѝчмар? И, изобщо, имах ли достатъчно авторитет, за да заповядвам в миг като този? Сега само Съдбата щеше да знае какво ще се случи...

Ако прецениш, че моментът е подходящ да кажеш една молитва, преди да започнеш да се "караш" на стражите, намали броя на молитвите с една (-1) и тогава имаш право да извадиш три точки (-3) към предстоящото хвърляне на Съдбата!

Читателю, хвърли три зара и се опитай да получиш число, равно или по-малко на твоята стойност за Обаяние в момента!

Ако успееш, премини на **807!**

Ако полученият сбор на заровеите е по-висок, обърни на **402!**

И, все пак, не забравяй, че ако днес по главата те е удрял огромен черпак (и разполагаш с кодова дума "ЧЕРПАК!"), точките ти за Обаяние са намелени с две (-2)!

219

Тук джуджето ми се опули глупаво. После ми изръмжа:

- Хубава работа, принце! - след това обаче, то продължи с по-спокоен тон: - Нали ТИ искаше да ставаш приключенец? Е, значи, **ОЧЕВИДНО** ще ходим там, дето има... въъ... приключения, нали?

- И къде има приключения според теб? - въпросът ми беше изцяло протоколен и делови, разбира се. Наясно бях, че все някъде сигурно се случват и тия неща, но все пак... Още нямах толкова опит в тях...

Джуджето поклати глава объркано и ми рече:

- Не знам, принце, не съм мислил толкова надалеч. Планът ми беше първо да избягаме от двореца, а после да напуснем и крепостта. След това... - Кирби разпери безпомощно ръце - ами, след това, предполагам, че ще ходим... въъ... където си поискаме?

Да, този отговор май ми харесваше. Потрих щастливо ръце, свободата ми вече беше в кърпа вързана...

Читателю, ако искаш да продължиш да разпитваш джуджето, обърни на **407!** ако вече си готов да тръгвате, без да се бавите повече, мини на **401!**

220

Богове! Днес нещата се случваха по-бързо, отколкото успях да си ги помисля! Само до преди четвърт час аз стоях в спалнята си и се молих за успех в начинанието ми. И ето, малко по-късно се видях и със самия свещеник, чийто напътствия чух тогава в мислите си!

Би било грехота, ако сега, ей така, просто му обърна гръб! Реших, вместо това, да го поздравя, като дадох знак и на Кирби да стори същото. И без това не ми костваше нищо, за да бъда любезен...

За да научиш как ще реагира стария Йозеф, обърни на **33!**

221

Бях готов да разговарям със стража, но когато се приближих до него, ме лъхна воня на бира и вино. Войникът беше пиян като тапа.

В същия момент, той ме изгледа учудено и не бих се обзаложил, че той се досети кой стои насреща му. Дадох си сметка, че сега, както беше пиян, ако му кресна заповедно, той можеше да се уплаши и да ме остави. Другото, което ми хрумна беше, че стражът беше лесна мишена и все пак можех да се опитам да се сбия с него.

Разбира се, вече не можех да избягам, стражът душеше в мен, буквално с цялото си същество. Как ли трябваше да постъпя?

Ако решиш да му излаеш заповедно, върви на **490**.
Ако вместо това го нападнеш, отиди на **97**.

222

И така, през една открехната капандурка, ние с Кирби надникнахме от кулата, за да видим къде започва крепостната стена.

Богове, колко високо и страшно беше! Цялата крепост под нас се виждаше като на длан, но дори фактът, че още не се беше съмнало напълно, не ни попречи да се ужасим за миг от случващото се!

Това не беше просто геройство, това беше ЛУДОСТ в най-чист вид! Колкото и изкусен акробат да бях, дори да успеех да се прехвърля, някак си, от кулата към крепостта, джуджето едва ли щеше да ме последва. Още повече, към смъртта долу...

Но тогава Кирби възкликна и ме учуди:

- Скачай! Скачай смело долу на стената, принце, но ми остави наметалото си. То е здраво и дълго, аз, някак си, ще се опитам после да се спусна по него. Скачай, няма време! Аз ще се оправя...

Читателю, ако си готов да оставиш кралското си палто на джуджето, а ти скочиш сам в бездната, в опит да се закрепшиш на крепостната стена някъде там долу, прескочи на **330**; ако вече не си толкова сигурен какво точно искаш, все още има време да се върнеш на **808** и да направиш нов избор!

242

Сложих маската си на добър принц и най-голямата усмивка.

- Как сте със здравето, отче? Нощем бълнувате ли демони?

Изведнъж отчето стана много нервно и започна да се кръсти като лудо. След това ненадейно се обърна и тръгна към параклиса.

- Демони наоколо, колкото си искате, Ваше Височество! - подвикна ми той, а след това вратата на храма се захлопна с трясък!

- Колко нелюбезен бил този свещеник! - възкликна Кирби.

Промърморих му нещо и двамата продължихме по плана.

ЗАПИШИ си кодова дума "ГРЪБ", а след това върви на **46**!

249

Кирби се приближи към стража и онзи май го позна!

Джуджето го прегърна свойски през рамото, като през цялото време му шепнеше нещо в ухото. Войникът само му кимаше и слушаше.

Двамата си похортуваха така, дружески.

На разделяне, ненадейно пазачът прегърна Кирби, целуна го по устата и се разплака. След това онзи влезе в параклиса и заговори стария свещеник Йозеф, който тъкмо бе пристъпил на прага на храма (може би, за да види какво се случва навън). Двамата, свещеникът и стражът, се изгубиха навътре, някъде среди сенките на сградата. Отдъхнах си!

Когато джуджето се върна при мен, нямаше как да не го попитам:
- Кирби, какво каза на войника, ако не е тайна?
- Амиии... какво да му кажа... - замънка Кирби. - Казах му истината. Заминавам с теб на края на света и може би никога няма да се видя с него повече. Човекът толкова се трогна, че отиде да запали свещ за успеха на нашата мисия... Абе, мъжки му работи!
Кимнах му, заинтригуван, и го прегърнах и аз.
Кирби обаче се отдръпна и закричи към Източната порта.
Промърморих нещо за гроба на сестричката ми, но все пак побързах и аз след него...

Читателю, май всичко е наред сега! Премини на **46**.

250

ЗАПИШИ си кодова дума "ПОНИ" и продължи!

С Кирби извадихме невероятен късмет! Торгрим Беззъби все още бдеше на своя пост и ни чакаше да се появим. Далечният братовчед на джуджето беше истински радостен да ни види и доста приличаше (поне по тегло) на моя спътник! Той набързо се разцелува като за последно с Кирби, а на мен ми се поклони с думите:

- Принце, не'ам дал' умеите да яздити пони... - джуджето се ухили, а в устата му за миг проблесна изкустен златен зъб. Погледнах го учудено, а той ми обясни: - Точну по пътя, малку след крепосттъ, ще видити едно ниско мостчи, под което тече плитка рекъ. Там, за храстите съм вързъл две понитъ. Вземете ги с вас, ако не друго, поне да ви носят багажъ. Е, моят близък родственик ще можи да ги язди, но за вас можи и да са прекалено ниски, де'а знам... Айде, и да пратите хабер от чужбина! Приятнъ екскурзия от мен и от цялото ми безчетну семейство!

Тримата се засмяхме и се разделихме като стари приятели! Тогава Торгрим отвори широко портата на крепостта и ние с Кирби поехме напред към свободата си...

Читателю, ти успя! Успя да изведеш безопасно Родерик и Джуджето извън замъка! А сега, твоят волен полет ще продължи на **400**!

251

Когато ме видя, че се готвя да слизам от балкона долу, джуджето Кирби не на шега се прекръсти и промълви:

- Принце, ти си луд! - и добави: - Не намери ли по-безопасен начин за измъкване от замъка? Дори да успееш да слезеш долу, дори като муха, някак си, да се закрепши о стената, не ти гарантирам, че АЗ ще оцелея, дори ще те последвам в катеренето, о, божичко...

Делово обясних на Кирби, че все пак сме на втория етаж и хич не е толкова високо, колкото той си мисли. Може би, дори сам себе си навивах, че изобщо не е страшно; колко му е, има-няма десет метра...

В същия момент джуджето изобщо не беше убедено, че е безопасно и настояваше да измислим друг план за измъкване от двореца. Въпросът май опираше до това кой е по-луд: Кирби, или АЗ?

Читателю, помисли добре дали рискът си заслужава, но помни, че **НЯМАШ** въже в случая! Ако си готов да се опиташ да слезеш по стената долу, при това с риск да

паднеш и да се пребиеш (после ще му мислим дали и как ще те последва Джуджето!),
скокни на **320**; ако вече не си толкова сигурен какво точно искаш, върни се на **808** и
направи нов избор!

270

Кирби все пак бе запазил дяволско самообладание.

Без да трепне и мигличка от окоето му, джуджето направо заговори стария свещеник, като първо се поклони и му целуна ръка:

- Драги Йозеф, отче, нуждая се от помощта ви! Въпросът ни не търпи отлагане. Самият живот на нашия мил и обичан принц е в опасност. Готови ли сте да ми помогнете?

Аз стоях настрана и не знаех къде да се дяна от срам. Отчето обаче беше пообъркано и от мен. Не ме забелязваше и гледаше само към джуджето... И все пак не се усъмни в нищо, запита го:

- Да, о, Могъщи, кажете какво мога да направя за вас?

- Отче, нашият млад принц Родерик е обсебен от духа на малката си сестричка! По цял ден се облича в женски дрехи и говори префъцунено - Кирби комай открито преиграваше... - Да, отче, той напълно е забравил за височайшото си положение в обществото. Едвам го накарах да съблече тия пусти рокли и да дойде тук, за да види, че сестричката му е мъртва и нищо повече не може да я върне...

Старият Йозеф слушаше внимателно и само клатеше глава. Джуджето обаче не млъкваше:

- Цяло щастие е, че ви срещнах, отче, но наш Родерик се нуждае от Екзорсизъм! В противен случай, сестричката му и духът ѝ ще го преследват вечно. Съгласни ли сте с мен? Може би вече имате идея как да задействаме ритуала? Дали теренът наоколо ви се струва подходящ... ?!

Богове! Кирби беше просто неотразим! Реших да се включа и аз в замисъла му, като направих смешен пирует и затанцувах около един гроб, доколкото ми позволяваха ризницата и мечът...

При тази повече от странна сутришна гледка, старият Йозеф явно не издържа и се строполи в несвят на алеята.

Кирби се ухили и ми даде знак да го пренесем в параклиса.

Докато ние мъкнахме тялото на свещеника, се хилихме като побъркани, а джуджето сподели, че не е бил целял "точно този ефект".

- Във всеки случай - допълни Кирби, - ако отчето не беше припаднал, щяхме да симулираме „на две-на три нещо там" (по думи на джуджето) и аз щях да кажа, че сега, като твой телохранител, ще те отведа да поспиш в замъка. А Йозеф изобщо нямаше да загрее какво става. Все пак, когато дойде в съзнание, ще има една доста убедителна причина, че си се побъркал, особено, щом разбере, че и си избягал...

- Но ние вече ще сме далеч, схванах идеята ти! - бях наистина щастлив от този развой на нещата. - Могъщ си, Кирби!

- А сега да вървим, принце! Планът ни чака! - отвърна ми на свой ред джуджето.
- Дано не сме изгубили прекалено много време...

И така, всичко е наред! А сега бързо премини на **46**!

295

Придадох си най-загадъчното изражение и изтърсих:

- Отче, вярвате или не, аз... толкова... имам тайна мисия!

Опитах се да наблегна особено на думата "тайна", но в същия момент джуджето до мен прихна да се хили и аз го сригах да млъкне.

Старият свещеник обаче бе наистина мъдър човек и не се засмя. Вместо това той ме погледна изпитателно така, че взорът му ме смути не на шега. След това той ми рече:

- Принце, разбирам! Поели сте по опасен път, може би, и аз ще се моля за вас - каза ми бавно и отчетливо Йозеф, а после и най-внезапно, той се усмихна и така за миг сгръ сърцето ми.

Обаче после отчето продължи:

- И все пак, принце, боговете едва ли ни срещат случайно днес... Не знам каква е тази ваша "тайна мисия" (стори ми се, че отецът наблегна повече на думата "тайна", но може и само да ми се сторило), но ако ми споделите дали се нуждаете от нещо, аз с радост ще се опитам да ви помогна...

Ами сега? Дали не се набутах сам в капана? Какво ли трябваше да му кажа, при това без да изглеждам смешен и нелеп?

Ако тактично си замълчиш и смяташ, че би било удачно да смените темата и да си поговорите за времето, като го попиташ, например, как е със здравето, отиди на **242**; ако неустойимо ти се прииска да му разкриеш факта, че бягаш и, може би, ще поискаш да се сбогуваш с него, прочети **150**; ако Кирби иска да измисли нещо (или играчът, който ръководи Джуджето желае да действа), обърни на **270**; и накрая, ако просто поздравяваш свещеника и се разминеш с него, за да продължиш по началния план, върви на **505**.

297

В началото, щом си намислих желанието, като че ли нищо особено не се случи. Стори ми се, обаче, че виенето от пентаграмата се засили, а можех и да си въобразявам...

Кирби ме гледеше объркано, сякаш ми казваше: "Принце, по дяволите, има ли смисъл да продължаваме да висим тук?!" Мълчах.

В този момент, гъстият пушек, който беше почнал да се вие от пода в центъра на фигурата, ни обгърна целите като със сажди...

Започнах да махам с ръка, за да пропъдя гадния черен дим, който не спираше да се стели около мен, когато джуджето ми извика:

- Принце! Ръката ти! Нещо невероятно ти се случва!

С рязък скок аз напуснах очертанията на зловещия символ на пода, а и от странната мъгла не виждах нищо, честно казано...

Но тогава я видях! Лявата ми ръка бе станала прозрачна!

По-лошото беше, че, явно, и цялото ми тяло щеше да последва съдбата ѝ. Внезапно и другата ми десница придоби стряскащ призрачен вид! Скоро и краката и торсът ми изчезнаха, а на тяхно място се появи странна, прозрачна и неуловима материя...

Богове! Какво ми се случваше? Нима се превръщах в ДУХ?

А Кирби ме гледеше ужасено и немееше. После с писък, от който ме побиха тръпки, джуджето ме изостави и избяга от стаята...

Колкото до мен, вече нищо от предишното ми и познато тяло не беше останало! Да, вероятно сега наистина бях станал безсмъртен, както беше и желанието ми в

началото, но... това беше се случило, някак си, за сметка на тленния ми образ, който вече... не притежавах!

Тогава разбрах, че вместо с вечен живот, пентаграмата ме беше направила... безсмъртен призрак! Опитах се да изкрещя и аз, а от гласа ми се чу само гробовно виене, но не и нормален човешки звук...

Сега бях ПРОКЪЛНАТ и наказан за лакомията си, че пожелах дар и могъщество, за чиито сили не бях и подозирал. Не, не така си представях моето приключение...

Читателю, вероятно ще се согласиш, че тук нещо не беше както трябва... Премини на **666**, където играта ще приключи безславно, колкото и да не ти се иска!

298

Читателю, извади една (-1) молитва от слота за Молитва в Дневника на Родерик и продължи!

Тъкмо бях скръстил ръце, за да се помоля, но в този миг се сетих, че не съм сам, а Кирби като нищо можеше да има план как да ме измъкне от кашата. Така че вместо към Боговете, аз просто се оставих в ръцете на джуджето...

Премини бързо на **167** и разчитай, че спътникът ти ще се справи с взривоопасната ситуация, в която си попаднал!

299

Помислих, помислих и реших, че няма какво да губя.

Тръгнах да пресичам параклиса и да влизам в гробището!

И без това вече не ми пукаше нито за тъпия страж, нито за джуджето. Искях да видя гроба на сестричката ми на всяка цена и сега, след всички тия години, осъзнавам, че това може би донякъде беше или прекалено дръзко, или поне не съвсем разумно...

И така, просто си продължаваш към гробището, напук на стража, напук и на Кирби, ако джуджето не поиска да тръгне с теб.

Ако прецениш, че моментът е подходящ да кажеш една молитва, преди да преминеш покрай стража, намали броя на молитвите с една (-1) и тогава имаш право да добавиш +3 точки към предстоящото хвърляне на Съдбата!

А сега метни 3 зара и събери резултата!

Колко успя да хвърлиш? Признай честно?

Ако си метнал под 7, върви на **13**.

Ако си хвърлил между 7 и 12, отиди на **440**.

Ако си получил над 13, но под 18, прочети **558**.

Ако имаш точно 18 (или си използвал молитва и си успял дори да надхвърлиш този резултат), тогава играта продължава на **100**.

300

Стражът се уригна и хлъцна щастливо. Кресна ми:

- Мародер такъв, пипнах те! Ти си онзи, дето ходи да рови и копае по гробовете, нали?! Вече няма да ми избягаш, сега си МОЙ!

Войникът очевидно ме беше припознал като престъпник!

В същия момент пазачът се опита да ме удари, но аз ловко отбих удара му. Как ли трябваше да постъпя пък сега?

Ако се опиташ да му обясниш, че ТИ НЕ СИ мародер, мини на **839**.

Ако вместо това го нападнеш, щом онзи си го търси, върви на **97**.

301

Мдааа... Ние, монарсите, бяхме изтънчени познавачи на изкуството. В двореца ми беше пълно с всякакви картини, килими с орнаменти, древни вази, малки и големи статуи и като цяло - ценни артефакти, прииждащи из цялото Кралство... Но, не и в моята скромна спалня! Аз няхах почти нищо толкова забележително, особено такава, което можех да помъкна с мен в приключенията. И все пак, поогледах стаята си и направих бърз списък с разни по-интересни нещица в нея:

- Малък портрет на майка ми, Кралицата (Бог да я прости, тя горката вече не беше между живите де, но аз и така си я обичах!)

- Летящо килимче (никога не бях летял с него, но можеше и да свърши някаква работа; кой знае дали не беше и фалшиво...)

- Старовремска ваза с изкуствено цвете в нея (честно казано, не знаех дали да взема само цветето, или и него, и вазата?!)

- Малка статуетка от оникс на един от многото Неназовани Богове (в случай, че исках да се настроя религиозно, често си я гледах!)

- Талисман против уроки (висеше на стената и събираше прах, но кой знае - можеше пък и да се вкара в бъдеща употреба...)

Кирби обаче вече издивяваше и ме обвини, че сега няма да отваря раниците ни и да тъпче всичко това вътре. Каза ми направо:

- Принце Родерик, в нашия случай, ако изобщо си наясно, подвижността и мобилността (с оглед на това, че сме бегълци и извън закона) е най-важна. Ето защо, зарежи ги тия изчанчени вещи, вземи едно нещо, слагам го най-отгоре в торбата и да тръгваме!

Читателю, навярно разбра, можеш да вземеш САМО 1 предмет от всички артефакти в стаята! Когато си готов, актуализирай Дневника на Родерик с новата си придобивка, и премини на **401**.

ЗАБЕЛЕЖИ, че "вазата с цвете" се брой за 1 предмет, но пък "летящото килимче" е доста тежко и затова заема 2 места в товара ти!

Разбира се, ти си винаги в правото си и да не вземаш нищо!

Читателю, ако имаш "талисман против уроки", обърни веднага на **605**! В противен случай и ако не си срещал досега този предмет, продължи!

И така, бях решил, че трябваше да подкупя стражите.

Все пак, и това не успях да сторя: в момента, в който още развързвах кесията си, отчето от параклиса отново се появи отнякъде, но този път свещеникът изрече някакво тайнствено заклинание, като ме докосна с ръка. В този миг реалността около мен, някак си, се разми, а аз усетих, че май вече **НАИСТИНА** полудявам! Все още бях там, на каменната настилка пред портата, но мислено аз крачих сред сенки и демони, които не си бях представял, че могат да съществуват...

Тези илюзии на отчето продължиха само няколко мига, но те бяха достатъчни на стражите, за да ме хванат и завържат. След това войниците ме захвърлиха върху една каруца, оставена наблизко! Тогава чух отчето да казва на кочияша да ме закара директно в замъка...

Тъй като целият бях овързан, дори не можех и да дишам.

Слава богу, дворецът не беше далеч и скоро талигата спря пред нас. В този миг от парадните стълби видях да слиза баща ми - Кралят на Адуир - със свитата си. Той ме изглежда с онзи властен поглед, който познавах още от дете. Нямах как да не се досетя, че сега нищо добро не ме чакаше...

Читателю, премини на **666**, където приключението ще приключи безславно, колкото и да не ти се иска!

Свещеникът и аз с Кирби, тримата се гледахме усмихнати, но сякаш никой от нас не искаше пръв да вземе думата. Минутите обаче безжалостно отлитаха и до смяната на караула оставаше все по-малко време. От една страна, не исках да обърна гръб на светия отец, но от друга - имах ли изобщо какво да му кажа? А дали той вече не се беше досетил, че нещо необичайно се случваше и сега щеше ни разкрие с джуджето...

Ами сега? Би било чудесно да поговориш със стария свещеник, но какво толкова ще му кажеш? А дали изобщо можеш да му имаш доверие? Разбира се, можеш и да го оставиш да си гледа работата...

Ако оставиш Йозеф сам да избере тема за разговор, мини на **621**; ако смяташ, че би било удачно да поговорите за времето и го попиташ, например, как е със здравето, отиди на **242**; ако настояваш да научиш какво прави и той толкова рано на гробището, премини на **88**; ако неустойимо желаеш да му разкриеш факта, че бягаш и, може би, ще искаш да се сбогуваш с него, прочети **150**; ако Кирби иска да измисли нещо (или играчът, който ръководи Джуджето желае да действа), обърни на **270**; и накрая, ако просто поздравиш свещеника и се разминеш с него, за да продължиш по началния план, върви на **505**.

Стражът падна, покосен от сабления ми удар!

В този момент от някъде из сенките се появи Кирби и ме забута в нашата посока с думите:

- Принце, много от рано си започнал с битките... - и, докато се задъхваше, допълни: - Току що видях старият свещеник Йозеф да излиза от параклиса малко по-нататък. Ако не искаш да се сбием и с него, давай да побързаме по план към Източната порта!

Промърморих нещо за мечата на стража и гроба на милата ми Гретхен, и хукнах и аз след джуджето...

Читателю, а сега бързо премини на **46!**

305

Речено-сторено. Пристъпих плахо в "супата"...

...И още на първата крачка един огромен плъх с дълги мустаци се нахвърли отгоре ми. Чух как Кирби ми изкрещя:

- Принце, нямаме време за битка с плъхове! Бягай напред по коридора, а аз ще те настигна, някак си.... !

Това и направих - хукнах да бягам по тунела!

В този миг, обаче, левият ми крак поднесе и се хлъзнах зверски по пода. Все пак не паднах! Прелетях няколко метра през коридора и се забих в един шкаф, пълен с готварски инструменти!

Един гигантски черпак (сигурно го ползваха при казаните за войската?) падна отгоре ми, удари ме нечовешки и ми причини огромна цицина на челото. Нямах под ръка огледало, за да се видя, но сигурно изглеждах ужасно. Даа, денят ми не започваше никак хубаво...

В този миг до мен прелетя и джуджето, но то някак си успя да не се удари като мен в шкафа. Слава богу, под нас имаше по-малко разлята супа, а отдясно, видяхме врата към друго помещение! Спасение! Отворих я и с Кирби, ние двамата влязохме вътре...

ЗАПИШИ си кодова дума "ЧЕРПАК", НАМАЛИ с две (-2) точки стойността си за Обаяние (ще бъде само временно!) и ИЗВАДИ една (-1) точка от Жизнените си точки! Това е наказанието, загдето се удари!

Читателю, така се случва понякога! А сега мини на **507!**

306

Читателю, ЗАПИШИ си кодова дума "ПОНИ" и продължи!

На една пресечка преди портата, с Кирби чухме как някой ни свирна зад един ъгъл. Оказа се, че това е старият Торgrim Беззъби, далечният братовчед на джуджето. Той беше здравата ядосан, че сме закъснели, но, все пак, двамата с Кирби, те се прегърнаха братски, а на мен Торgrim ми се поклони, като промърмори:

- Принце, не'ам дал' умеете да яздити пони... - джуджето се ухили, а в устата му за миг проблесна изкустен златен зъб. Погледнах го учудено, а той ми обясни: - Точну по пътя, малку след крепостта, ще видите едно ниско мостчи, под което тече плитка рекъ. Там, за храстите съм вързъл две понитъ. Вземете ги с вас, ако не друго, поне да ви носят багажъ. Е, моят близък родственик ще можи да ги язди, но за вас можи и да са

прекалено ниски, де'а знам... Айде, и да пратите хабер от чужбина! Приятнъ екскурзия от мен и от цялото ми безчетну семейство!

При тези думи, Торгрим се изгуби всред сенките на крепостта. Колкото до нас с Кирби, сега ние двамата трябваше да измислим план как да преминем безопасно през портата, но без да вдигнем на крак цялата стража в замъка...

Така, а сега премини бързо на **734** и бъди готов за идеи!

307

И стана, о, чудо на чудесата! Стражите ни пуснаха да минем!

Да, на излизане някакъв си там войник (или май бе самият Капитан на стражата, вече не помня какъв беше точно!) поиска от мен и от Кирби да се напишем в някаква отчетна книга, или нещо такова. С джуджето турихме по един подпис, както си му е редът (е, моят бе доста изкилиферчен, ама май на кой не му направи впечатление) и... просто си излязохме! Богове, дори и не предполагах, че ще бъде толкова лесно! И ако това не беше приключение, здраве му кажи...

Читателю, все пак, ти успя да избягаш от крепостта!
Премини на **400** и почувствай свободата си, щастливецо!

308

Ами, планът ни с Кирби не се получи.

В началото всичко бе така, както ми заръча джуджето.

Кирби слезе по широките парадни стълби, поздрави с "добро утро" стражите пред входа на двореца и излезе от замъка. Аз постоях сам в мрака на коридора, а после си плюх на петите и хукнах да бягам.

Не знам, аз ли нямах късмет, или търчането не ми беше сила, но точно на каменната настилка пред сградата (и пред погледа на смаяните пазачи) аз просто лудешки... се изтърсих!

По-лошото беше, че май и си бях счупил нещо!

Дори не можех да се изправа, камо ли да потърся Кирби.

Разбира се, стражите ми помогнаха да стана криво-ляво, но за напускане на замъка вече и дума не можеше да става. Помолих двама от пазачите да ме придружат до стаята ми, като им промърморих нещо като "във... просто бях решил да се поразходя"... Те само кимаха, разбиращо, но поне не се досетиха за истинските ми намерения.

Все пак, "бягството" ми завърши безславно...

Разбира се, приключенията можеха да почакаат, а и джуджето Кирби не се появи повече. След време, случайно дочух, че той и цялото му семейство са напуснали крепостта и са станали фермери в една от многото провинции в Кралство Адуир. Скоро след тази новина и баща ми почина, а аз бях възкачен на престола, като негов пръв наследник...

Читателю, вероятно ще се согласиш, че тук нещо не беше както трябва...
Премини на **666**, където играта ще приключи, колкото и да не ти се иска!

ЗАПИШИ си кодова дума "АРТЕФАКТ" и продължи!

В началото, щом си намислих желанието, като че ли нищо особено не се случи. Стори ми се, обаче, че виенето от пентаграмата се засили, а можех и да си въобразявам...

Кирби ме гледаше объркано, сякаш ми казваше: "Принце, по дяволите, има ли смисъл да продължаваме да висим тук?!" Мълчах.

В този момент, джуджето посочи с пръст към пазвата ми и викна учудено:

- Принце! Златния ти медальон от баща ти! Изчезнал е!

Хмм, странно, но да! Някак си, украшението го нямаше на врата ми... А не си спомнях да съм го видял да изпада някъде?!

С джуджето зарязахме тъпата пентаграма и хукнахме да дирим талисмана ми. От него, обаче, нямаше никаква следа!

Златният ми медальон сякаш се бе продънил вдън земя!

Тогава Кирби ме погледна съмнително и се изцепи:

- Принце, абе ти какво си пожела, ако не е тайна?

Ъъ... Обясних му, че съм искал могъщ артефакт, бла-бла...

- Хаха! Принце! - почна да се хили джуджето, като се хвана за корема, за да не падне от смях: - Ти ми направи деня бе! Пожелал си си някакъв нов предмет, а вместо това - пентаграмата ти отмъкна медальона! По-голям анекдот от този не бях чувал досега, хаха! Много смешно!

- Смей се, ти, смей се... - ядосах се аз. - Давай да си ходим!

Все пак, с демонологията бяхме дотук! С Кирби се изтупахме от пушилката, криво-ляво, като решихме, че да се връщаме обратно в спалнята и да избираме друг път, нямаше особен смисъл. Ето защо и колкото се може по-бързо, ние се отправихме към тавана на кулата, надявайки се от там, някак си, да прескочим към крепостната стена...

Читателю, ЗАДРАСКАЙ "златния медальон" от слота с предмети в Дневика на принца, тъй като той просто изчезна! За да продължиш към тавана на кулата, сега премини на **222**!

Да си кажа, ей, богу, ще сляза с катерене по стената, беше лесно! Но да го направя наистина (и то без да се пребия!), беше дяволски трудно. Без да гледам, и с гръб, аз пристъпих с единия си крак в празното пространство под балкона ми и така "опипах почвата".

Ами, меко казано, май изобщо нямаше такава...

Сега всичко зависи от това до колко е подготвен принцът за акробатични умения! И нека Съдбата да му помага в изпитанието!

Ако прецениш, че моментът е подходящ да кажеш една молитва, преди да започнеш "слизането", намали броя на молитвите с една (-1) и тогава имаш право да извадиш три точки (-3) към предстоящото хвърляне на Съдбата!

Читателю, сега хвърли три зара и се опитай да получиш число, равно или по-малко на твоята стойност за Ловкост в момента!

Ако успееш, премини на **603**!

Ако полученият сбор на заровете е по-висок, обърни на **59**!

330

Ами, нямаше какво и да го мисля толкова...

Просто се засилих и СКОЧИХ върху крепостната стена от кулата, където се намирах в момента. Кирби преди това предвидливо беше взел наметалото ми. Ако днес щеше да се мре, дрехи и без това не ми трябваха, нали?

Сега всичко зависи от това до колко е подготвен принцът за акробатични умения! И нека Съдбата да му помага в изпитанието!

Ако прецениш, че моментът е подходящ да кажеш една молитва преди "скока", намали броя на молитвите с една (-1) и тогава имаш право да извадиш три точки (-3) към предстоящото хвърляне на Съдбата!

Читателю, хвърли три зара и се опитай да получиш число, равно или по-малко на твоята стойност за Ловкост в момента!

Ако успееш, премини на **607**!

Ако полученият сбор на заровете е по-висок, обърни на **885**!

331

Готвачът ми се усмихна едно мазно, мазно...

- На вашите заповеди, млади ми господарю! Ей сега ще видя какво мога да направя. Дали на височайшите ми гости ще им бъде удобно, ако ме почакаат в тази стая? Ще се върна след малко, моля, не си тръгвайте!

При тези думи, Ахули мигом се скри от погледа ни в съседното помещение, като не забрави да затвори вратата след себе си. Къде ли отиде и какво ли щеше да стори? Казваше ли ти някой?

Само, че готвачът се забави. С Кирби ни писна да чакаме.

- Принце, - каза ми джуджето - знаеш, че не го харесвам тоя! Давай да се връщаме и да изберем друг път за бягство от замъка, а?

Наистина, не знаех защо, но май тук имаше нещо съмнително. Пък и не ми се стоеше, особено, в тази чужда стая...

Читателю, ако желаеш, върни се обратно на **808** и избери нов път, по който да излезеш от двореца (разбира се, едва ли ще тръгнеш пак към готвача, така че в бъдеще НЕ избирай отново слугинските помещения)! Ако, обаче, държиш непременно да изчакаш готвача, в този случай, Ахули ще се появи на **217**!

332

Ами, с Кирби запалихме свещите и нищо не се случи...

Всъщност, не! От центъра на пентаграмата започна да се вие гъст пушек, който бързо и неочаквано се превърна в... цял вихър!

Всичко стана прекалено внезапно и ние с джуджето нямахме много, много време какво да сторим... Вихърът ни засмука и завъртя, а докато се усетим, вече ни нямаше и в стаята. Пентаграмата ни беше телепортирала до някаква беседка в двора на замъка! Яко!

... Лошото бе, че багажът ни не се виждаше никъде!

- Проклятие! - изруга Кирби. - Принце, раниците ни ги няма!

Мдааа, много добре започнахме деня, но пък дрехите, доспехите и оръжията, както и кесииите ни с пари си бяха на мястото...

- Поне избягахме лесно от двореца - опита се да ме успокои джуджето, а после и ме изкомандори: - А сега, принце, беж към Източната порта!

Читателю, ЗАДРАСКАЙ ВСИЧКИ предмети, освен оръжията, броните и парите в дневниците на Джуджето и Краля, после мини на **64!**

333

ВАЖНО! ПРЕДСТОИ БИТКА НА ГЕРОИТЕ!

Читателю, щом си успял да стигнеш до тук, значи сега ти предстои да разиграеш една от многото схватки по сюжета от книгата!

Всички битки от серията "Мемоарите на Краля" се провеждат на цикличен принцип и започват от епизод 333, но само от теб (и от съотборниците ти, ако играеш в група) зависи как ще приключи всяко отделно сражение! А сега се концентрирай, тъй като всичко по-долу е много важно за ПРАВИЛНОТО осмисляне и протичане на играта!

В следващите епизоди ти няма да срещнеш познатия литературен текст и описания от името на Краля. Вместо това, тези глави ще бъдат по-кратки, но пък изцяло тактически и насочени именно към онзи герой, или чудовище, които в момента стоят във фокуса на конфликта. КАКВОТО и да се случва, то ще бъде индивидуално за всеки един персонаж или противник, ангажиран към момента в сражението...

Бързо ще си дадеш сметка, че така представени, битките в тази поредица залагат на това КОЙ Е ПО-БЪРЗ в отряда; или с други думи, по време на бойния тур, един по един действат ВСИЧКИ персонажи в отбора, всеки в свой собствен рунд, като има значение и това колко по-светкавично реагира всеки един герой спрямо останалите си спътници. Във всеки случай, както сме написали и в Правилата на играта, щом всеки герой се изреди да действа, действат и чудовищата (противниците), а след това сражението премина в нов тур, където всички оцелели от предния такъв, отново ще имат възможност да направят нещо, в нов рунд и всеки за себе си!

Разбира се, ако даден герой от групата ти ЗАГИНЕ по време на битката, това не е толкова фатално, стига да не става дума за принца, или Краля (в този случай играта приключва веднага!). Във всички останали случаи, или поне, докато Родерик е още жив, останалите, също живи герои все още могат да победят, макар и в намален състав! Колкото до чудовищата, ако един противник умре, той просто няма как да действа

повече в следващите бойни турове. По този начин и самата битка ще се ускори като време за провеждане. Ще научиш как точно се случва това след малко!

И накрая, имай предвид, че бойните турове, все пак, НЕ СА БЕЗКРАЙНИ! Това се налага, тъй като играта отчита всеки отделен рунд и боен тур, но така не може вечно да се води битка, тъй като в този случай една книга няма да стигне само за сраженията. Каквато и тактика да предприемеш, знай, че рано или късно, схватката ще приключи и тогава ще има огромно значение как си се справил, колко чудовища си убил, какви жертви, от страна на твоя отбор, си понесъл и т.н.

А сега, ако всичко дотук ти е ясно, продължи и дано излизаш **ПОБЕДИТЕЛ** във всяко ново сражение!

ПОГЛЕДНИ последната кодова дума, която току що записа...

(До тестърите: **Момчета, БИТКИТЕ** все още са в **ПРОЦЕС** на доизмисляне... Ето защо, колкото и да ви се иска, няма да можете да проведете тази първа битка... но може би в следващия транш!) :-)

335

И аз, ей така, зарих на гроба на малката ми сестричка.
Целият надгробен паметник стана в сълзи и сополи.
Дори имах чувство, че почувствах някакво облекчение...
- Сестричке моя, - шепнех аз над гроба - ти се криеш от мен и не ми отговаряш, но аз няма да те забравя и където и да отида, ще се моля да ме закриляш и напътстваш! Благодаря ти за всичко!
Прекръстих се набързо, а след това станах, изгупах се криво-ляво от пръстта, и поех обратно към алеята и джуджето...

Читателю, ако не друго, сега принц Родерик ще има хубав повод да си спомни за Гретхен, когато се моли следващия път!

Възстанови си +1 Молитва, а в случай, че слотът ти за Молитви е пълен догоре, само този път имаш право на допълнителна, четвърта молитва към слота ти от сегашните три. В случай, че изразходиш молитвите си и след това имаш възможност да презаредиш слота им, запълни ги отново до 4 - сега това е твоят нов максимален брой за Молитви, благодарение на сестричката ти!

А сега се върни отново при Кирби и премини на **112**.

336

Планът на Кирби се оказа наистина учудващо прост!
Джуджето размаха ръце и спря първата върволица от селяни с коне, които отиваха в крепостта. След кратък и неизбежен пазарлък с пътниците, ние се сдобихме с две млади и яки кончета. Все пак, когато се разделихме със селяните, аз нямаше как да не попитам моя спътник колко плати за конете. Кирби тъжно поклати рамене и отвърна:
- Всички пари, които носех със себе си, принце! Всичко замина! Сега занаят ще съм изцяло на твоя издръжка...

Мдаа. Не бях особено въодушевен, че сега трябваше да дундуркам джуджето, както баща ми дундуркаше и мен, но пък за сметка на това, Кирби беше с идеални размери за неговото здраво конче! Подкарахме ги криво-ляво (добичетата се оказаха доста добродушни и не ни създаваха особени проблеми), та само след час, вече бяхме на значително разстояние от замъка. А и ни вървеше като по вода, тъй като тъкмо, когато излизахме от крепостта, шурна дъжд, а в небето се затрещя. Така или иначе, бурята не ни уплаши особено (а и скоро облаците над нас се проясниха), та след около няколко часа язда стигнахме до една малка крайпътна кръчма. И май вече ни беше време да починем и похапнем! Богове, какво ли още ни предстоеше?!

Читателю, с този епизод приключенията ти в крепостта приключват и сега вече започва истинската игра! Премини на **888**!

Разбира се, не забравяй да задраскаш всички пари, които Джуджето вече НЕ притежава, но които в момента все още фигурират в Дневника на Кирби!

339

Джуджето навире нос, а когато заговори, гласът му трептеше от гордост и вълнение:

- Принце, моето семейство е доста голямо и аз се имам с почти всички джуджета из крепостта. Едно от тях е третият ми братовчед, който се казва Торгрим Беззъби. Навремето аз го спасих от един трол, който за малко да му изпочупи зъбите. Оттогава той ми е безкрайно задължен. Именно чрез този мой близък роднина, ние с теб днес ще се измъкнем от замъка, тъй като Торгрим стои на пост пред Източната порта и ще ни пусне да минем. Дори той каза, че ще се опита да забави караула, но допълни да не разчитаме много, много на това. Във всеки случай, Беззъбия е могъщ съюзник и то поне толкова, колкото съм могъщ и аз самият. Ние, джуджетата сме така, всичко правим само чрез наши хора...

Оо, бях наистина доста впечатлен от контактите на Кирби.

Колкото до мен, аз май само с разни самотни принцеси от съседните кралства на нашето се знаех...

Читателю, ако искаш да продължиш да разпитваш джуджето, обърни на **407**; ако вече си готов да тръгвате, без да се бавите повече, мини на **401**!

340

Централният двор на замъка остана зад нас, а ние с Кирби навлязохме из страничните улици на крепостта. Джуджето постоянно се оглеждаше и плюеше в пазвата си при всеки непознат шум, но реална опасност и будни стражи, слава богу, така и не срещнахме.

Скоро лабиринтът от къщи ни изведе до един малък площад, а в дъното му видяхме огромната Източна порта на града, пред която вече имаше застанали на пост неколцина войници с копия...

Ами сега? Дали с Кирби сте дошли навреме и неговият братовчед все още стои на пост, или напротив - Торгрим Беззъби отдавна си е отишъл и пазачите на крепостта ще обявят тревога?

ПРОВЕРИ какви кодови думи си записал досега?

Първо, нека да уточним дали имаш записана думата "ГРЪБ"? Ако тази кодова дума фигурира в твоя дневник, незабавно мини на **42!**

Ако разполагаш с думата "ПРЕДНИНА", върви бързо на **250**.

Ако вместо с тази дума, си записал "ПЛАН", обърни на **734**.

Ако нямаш никакъв план, но пък имаш думата "СМЯНА", премини на **909**.

Ако всъщност, нито един от горните варианти не се отнася за теб, тогава отиди на **306**, за да разбереш какво ще ти се случи!

350

Хрумна ми направо гениална идея! Извадих играта от торбата си и заровете в нея издрънчаха в кутията. След това едно напето, напето, аз отидох до портата и заговорих лично Капитана на стражите (или войникът с най-голям чин там, все едно, вече не помня какъв беше онзи точно!). Обясних му кой съм на две-на три и му казах, че в замъка ми е твърде скучно. И заложихме, ако аз победея, той щеше да ме пусне да се поразходя навън (не уточних за колко време де), а ако той, случайно, ме победи, аз щях да разправам наляво-надясно в двореца, че Капитанът на стражите ме е бил на игра, която дори лично съм му занесъл да играе. Онзи обаче се нави! Пълен наивник! Ще го спускам!

И така, със стражът седнахме на една маса в близката кръчма и се почнахме. Играта се оказа табла, а аз бях доста добър на нея! Но стражът се оказа, че също я играе редовно, ето защо и късмет ми трябваше, и тактика. Но как ли можех да го бия най-лесно?

Читателю, как според теб най-добре ще победиш стража?

Ако разчиташ най-вече на стратегията и тактиката, мини на **4**.

Ако искаш да играеш нечестно, като ловко и тайно местиш пуловете, върви на **202**.

Ако желаеш да играеш бързо и решително, но вярваш, че войникът не може да е по-умен от теб, като очакваш той скоро да загуби, давай на **508**.

400

Двамата с Кирби, ние щастливо ликувахме, когато омразната крепост остана зад гърба ни! Джуджето беше още по-радостно от факта, че сега щеше да си запази главата на раменете, вместо да ни бяха заловили, а него - да екзекутират! Така или иначе, нашето бягство бе успяло! Сега, дори баща ми, Кралят да пусне и убийци по петите ми (както и се случи впоследствие, но да не избързваме с историята!), ние щяхме да имаме значителна преднина и шанс да сме далече от тук...

В този момент, на мен ми хрумна нещо важно и се обърнах към спътника ми, който крачеше редом до мен. Запитах го:

- Абе, Кирби, ти пригответи багажа ни, ама поне коне взе ли?

Кирби се закова на място и ме изгледа от тъпо, по-тъпо. А аз продължих да го хокам:

- Кирби, идиот такъв! Без коне до никъде няма да стигнем и при първите конници, пратени от баща ми, ще има да клечим в храстите денонощно... Или се връщай да вземеш от някъде коне, или направо ще те яхна теб! Нали се сещаш, че един

принц като мен не върви да ходи пеш! Не съм и предполагал, че можеш да забравиш нещо толкова важно... !

От тези мои саркастични думи, джуджето се засегна не на шега! Кирби мигом ми се намуси и рече:

- Първо на първо, мой любими принце, аз не умея да яздя кон! И второ, на второ - ти си пълен глупак, ако смяташ, че нямам план и за това. Сега ще ти намеря коне, спокойно! Ти само стой и гледай!

Дааа, знаех добре за плановете на Кирби; въпросът бе какво ли щеше да ми сервира този път...

Читателю, ако ИМАШ кодова дума "ПОНИ", премини веднага на **601**! Ако, обаче, ти никога не си срещал такава дума в играта досега, прочети **336** и се надявай новият план на Кирби да проработи!

401

Решено е! Тръгваме! Напускаме двореца!

Скокнах от леглото и хукнах да излизам от стаята...

С мен хукна и Кирби, но на прага на спалнята ми джуджето ме изгледа и... прихна да се смее. Прихнах и аз! Все още бях по нощница!

С моя спътник се върнахме в стаята ми и аз започнах бързо да се обличам. Кирби ми беше донесъл от оръжейната на замъка кожена ризница, а аз имах в гардероба си едно тъмно дълго наметало с качулка, което метнах отгоре си. В пазвата аз напипах златния си медальон, който винаги носих върху себе си (ей така, може би, за да знам, че имам скъпа кралска вещ, каквато малко хора притежаваха)...

После аз препасах късия си меч в ножницата (още не бях толкова умел с мечовете, за да се изтъпанча в боя с по-голям) и затъкнах една малка кама в ботуша си (за всеки случай, дето се вика!). Накрая джуджето ми подхвърли една тумбеста кесия с пари, в която вероятно имаше около 100 златни монети. Не бяха много, но на първо време очаквах да ни стигнат. Все пак, бях принц, не можех да си позволя да остана без никакви средства на улицата, нали?

Хвърлих бърз поглед върху джуджето, за да видя и то как се беше натаманило за пътешествието ни. Останах доволен от гледката!

А сега, бегом марш от спалнята!

Читателю, за да научиш и ти как се е екипирало джуджето, или искаш да инспектираш предметите на принца, погледни **ПРИЛОЖЕНИЕ I** в края на книгата и веднага след **ЕПИЛОГ**; там са включени дневниците на двамата герои (Кирби и Родерик), вкл. и ще откриеш описана тяхната лична екипировка!

Когато си готов, ти можеш да продължиш на **808**!

402

Ами, не! Не ме пуснаха да изляза от крепостта. Нито мен, нито Кирби; стражите бяха просто непреклонни. Искаше ми се да ги изколя до един, но тогава се случи нещо още по-лошо: войниците ме арестуваха, омотаха ме във въжета и ме захвърлиха върху една каруца, оставена наблизко! Тогава чух Капитанът да казва на кочияша да ме закара директно в замъка...

Тъй като целият бях овързан, дори не можех и да дишам.

Слава богу, дворецът не беше далеч и скоро талигата спря пред нас. В този миг от парадните стълби видях да слиза баща ми - Кралят на Адуир - със свитата си. Той ме изгледа с онзи властен поглед, който познавах още от дете. Нямах как да не се досетя, че сега нищо добро не ме чакаше...

Читателю, премини на **666**, където приключението ще приключи безславно, колкото и да не ти се иска!

407

И така, разговаряхме с джуджето Кирби за плана ни. Ако все още не бях го питал за нещо конкретно, сега имах тази възможност...

Читателю, ако желаеш спътникът ти набързо да скицира плана ви, без излишни подробности, премини на **426**.

Ако искаш да го питаш **КЪДЕ** изобщо ще ходите, ако въобще успеете да се измъкнете от замъка, обърни на **219**.

Ако желаеш да знаеш **КАКВО** е взело джуджето в багажа ви, прочети **602**.

Ако възнамеряваш да научиш **КОЙ** ще ви помогне в мисията да избягате, ако изобщо има намесени други персони, освен вас с Кирби, виж **339**.

Ако го попиташ **ЗАЩО** изобщо ще бягате и дали ще си струва според него цялото това търчане, задай въпроса си на **500**.

Ако те интересува **КОГА** точно ще тръгвате и, може би, какво е времето навън, считай, че джуджето ще ти отговори на **114**.

Ако си нямаш идея **КАК** точно ще избягате и настояваш да разбереш какво да правиш, ако, например, нещо по плана се обърка, мини на **16**.

Ако пък си приключил с въпросите към Кирби и вече си готов да тръгвате, побързай на **401**!

408

ЗАПИШИ си кодова дума "ГЕРБ" и продължи!

Не се стърпях и се заблеех по някаква рицарска емблема на крилат шлем на шахматен фон. Шлемът изглеждаше така, сякаш всеки един момент щеше литне и да напусне очертанятията на шахматното поле, но нещо здраво го задържаше, за да не му се случи... Но тогава ме издърпа Кирби, който със заповеден тон ми нареди, или да тръгваме веднага, или ще видя крилати ангели с шлемове посред бял ден. Тъй като джуджето беше по-яко от мен, не исках да изпълнява закана си!

Потеглихме към парадните стълби, надявайки се, че там няма да има (поне не много голяма) охрана...

Читателю, да видим дали ще имаш късмет на изхода на двореца, мини бързо на **690**!

422

Читателю, ако **ИМАШ** кодова дума "НЕДЪГ", обърни веднага на **214**! В противен случай и ако не си я срещал, продължи!

Скокът ми беше просто майсторски изпълнен!

За секунди прелетях геройски над стражите и докато ония се усетят, аз вече избутвах портата, за да мина през нея. В същия момент Кирби, някак си (вече ми се губи какво точно се случи) също се шмугна покрай пазачите и изприпка до мен по пътя ни към приключенията!

Стражите беснееха и крещяха, но ние с джуджето вече бяхме напуснали крепостта от славно по-славно!

Читателю, все пак, ти успя да избягаш от крепостта!
Премини на **400** и почувствай свободата си, щастливецо!

423

Читателю, ако Родерик носи върху себе си "талисман против уроки", обърни веднага на **599**! В противен случай и ако не си срещал досега този предмет, продължи!

Вбесен, аз се разкрещях на стражите да ме пуснат да мина!

Все пак, не успях да стигна далеч: в момента, в който заплашвах войниците пред портата с обезглавяване, отчето от параклиса изрече някакво тайнствено заклинание, като ме докосна с ръка. В този миг реалността около мен, някак си, се разми, а аз усетих, че май вече **НАИСТИНА** полудявам! Все още бях там, на каменната настилка пред портата, но мислено аз крачих сред сенки и демони, които не си бях представял, че могат да съществуват...

Тези илюзии на отчето продължиха само няколко мига, но те бяха достатъчни на стражите, за да ме хванат и завържат. След това войниците ме захвърлиха върху една каруца, оставена наблизко! Тогава чух отчето да казва на кочияша да ме закара директно в замъка...

Тъй като целият бях овързан, дори не можех и да дишам.

Слава богу, дворецът не беше далеч и скоро талигата спря пред нас. В този миг от парадните стълби видях да слиза баща ми - Кралят на Адуир - със свитата си. Той ме изгледа с онзи властен поглед, който познавах още от дете. Нямахме как да не се досетя, че сега нищо добро не ме чакаше...

Читателю, премини на **666**, където приключението ще приключи безславно, колкото и да не ти се иска!

424

Опитах се да вложа в думите си цялото си сърце и любов към Гретхен. Заплаках на гроба ѝ, изричайки шепнешком:

- Сестричке, върнах се... Слънце ненагледно, скъпа моя Гретхен... аз заминавам! Ще съм далеко от теб... И искам да знам, че ми прощаваш... за всичко! Кажу ми, че ми прощаваш, или иначе ще умра... от мъка! Моля те, дай ми знак, че ме чуваш и... разбираш какво се случва!

Топъл полъх завя в косата ми, а около гроба на Гретхен няколко листа затанцуваха в кръг над пръстта. Дали нещо езотерично се случваше, или просто ми се привиждаха духове, дете ги нямаше...

Сега само Съдбата може да разчете знаците на Гретхен!

Ако прецениш, че искаш да засилиш ефекта на случващото се в момента, докато се оглеждаш за духа на сестра си, кажи една молитва и така намали броя на молитвите с една (-1). Тогава ще имаш право да добавиш +3 точки към предстоящото хвърляне на Съдбата!

А сега метни 3 зара и събери резултата!
Колко успя да хвърлиш? Признай честно?

Ако си метнал под 7, върви на **93**.

Ако си хвърлил между 7 и 12, отиди на **335**.

Ако си получил над 13, но под 18, прочети **586**.

Ако имаш точно 18 (или си използвал молитва и си успял дори да надхвърлиш този резултат), тогава играта продължава на **6**!

425

Читателю, ако ИМАШ кодова дума "СТРАЖ", обърни веднага на **998**! Ако никога не си срещал тази кодова дума, продължи!

Не ми пукаше дали наоколо имаше свети отчета, или дяволи!

Богове! ПРИНЦЪТ на крепостта ли бях, или лукова глава?

Без да се церемоня и минутка повече, аз застнах пред Източната порта с Кирби и наредих на стражите просто да ни пуснат да минем!

В същия момент обаче, зад мен, свещеникът крещеше като луд и се кълнеше, че аз съм си изгубил ума и трябваше да бъде спрян!

Стражите гледаха ту към мен, ту към отчето и сякаш не знаеха кой от двама ни да послушат. И, изобщо, имах ли достатъчно авторитет, за да заповядвам в ситуация като тази?

Читателю, погледни Дневника на Родерик (първия дневник, този на Краля) и отчети с КОЛКО точки за Обаяние разполагаш?

Ако те са поне 16 или повече, върви на **599**.

Ако по някакъв начин ти имаш по-малко точки, отиди на **423**.

И, все пак, не забравяй, че ако днес по главата те е удрял огромен черпак (и разполагаш с кодова дума "ЧЕРПАК!"), точките ти за Обаяние са намелени с две (-2)!

426

ЗАПИШИ си кодова дума "БЛАГОДАРНОСТ" и продължи!

Колкото и да не му се говореше, Кирби сякаш много добре знаеше какво точно има да ми каже. Слушах го и кимах разбиращо:

- Принце, - започна да ми обяснява търпеливо джуджето - както вече ти споменах, баща ти, Кралят ще ме обезглави публично, ако ни хване и разбере, че ти помагам да избягаш от замъка! Ето защо, за успеха на нашия план най-важно е

времето, или именно онова, което ние, с този иначе сладкодумен наш разговор, вече изпускаме...

Все пак, самият план е такъв: първо се опитваме да излезем от двореца и то по най-безшумния и най-бързия начин. Второ, ще прекосим двора на крепостта и без да се бавим никъде, ще се насочим към Източната порта. След това, ако са рекли Боговете, чрез мой човек на изхода, ние би трябвало да успеем лесно да напуснем града и... - тук Кирби се усмихна много значително - да осигурим свободата ти... за което не искам да ми благодариш, но ще се радвам, ако го сториш един ден! Други въпроси имаш ли, или разбра, че трябва да потегляме веднага?!

Читателю, ако искаш да продължиш да разпитваш Кирби, обърни на **407**; ако вече си готов да тръгвате, без да се бавите повече, мини на **401**!

427

Да, очевидно, това беше най-логичният изход от всички.

Все пак, той беше и най-охраняван. За да напусна двореца, трябваше да използвам централния вход на замъка, а той рядко оставаше без охрана. За стражите долу на входа на двореца бе все едно кое време на денонощието е. И със сигурност, никой от тях нямаше да ме пусне да мина току така. Дори по-лошо, щяха да вдигнат тревога, да събудят баща ми и - в най-добрият случай - да ме върнат обратно в спалнята ми без много, много да задават въпроси какво съм си мислел, че правя...

Кирби мълчеше, той знаеше, че мисията ще е трудна.

Читателю, ако си готов да използваш централния вход на замъка, за да се измъкнеш, премини на **216**; ако вече не си толкова сигурен какво точно искаш, върни се на **808** и направи нов избор!

428

Оказа се, че кабинетът на Манфред дори беше отключен!

С Кирби предпазливо пристъпихме в стаята на Кралския магьосник, като бяхме готови да избягаме и при най-малкия шум...

Магът изобщо го нямаше вътре, наистина бе заминал на някъде..

А ние с джуджето попаднахме в просторна, но сумрачна стая, в една от най-хубавите и широките кули на замъка. Честно казано, очаквах, че вътре ще е бъкано с вълшебни предмети, книги и свитъци със заклинания, както и магически отвари... А то, обстановката беше по-скоро спартанска. Вярно, стаята си беше доста широка, но в нея имаше само едно легло, гардероб с дрехите на мага (до една безполезни мантии), скована дървена маса с кана със застояла вода върху нея и един трикрак стол, сложен отстрани...

Е, имаше и един сандък, разбира се, но колкото и да се мъчихме, с Кирби така и не успяхме да го отворим и се отказахме.

Но... все пак, в кабинета на мага имаше нещо интересно: на пода на стаята имаше нарисувана с тебешир пентаграма! Ехааа!

Лошото, обаче, че аз не разбирах нищо от викане на демони и дяволи, а доколкото познавах джуджето, Кирби също не беше умел в тия неща. Ето защо, като цяло, нямахме много варианти за действие...

Читателю, по краищата на окултния пентакъл принц Родерик вижда незапалени свещи! Желаш ли той, някак си, да се опита да задейства могъществото на пентаграмата, дори и да не знае точно как?

Ако желаш тук да използваш КНИГАТА "Демонология за напреднали", бъди сигурен, че ще я прочетеш внимателно на **997!**

Ако РАЗПОЛАГАШ с "обсидианова ритуална кама" и искаш да пролееш капка от собствената си кръв (ей така, може би, за да видиш какво ще стане) над дяволския символ, внимавай и отиди на **668!**

Ако просто запалиш свещите по краищата (Кирби разполага с кремък и огниво, все пак) и си пожелаеш нещо, пробвай се на **332!**

Ако не ти се занимава с пентаграми, продължи обратно към покрива, като минеш на **222**; или, ако вече не си толкова сигурен в това какво точно искаш, върни се на **808** и направи нов избор!

429

И, о, чудо на чудесата! Щом и Кирби седна до мен, летящото килимче сякаш само усети какво се иска от него и се стрелна в небето!

Вълшебният килим направи незабравимо кръгче във въздуха над терасата ми и... просто полетя над двореца. Гледката беше, меко казано, зашеметяваща! Не съм и предполагал досега, че съм крил такава могъща магия в собствената си спалня...

Но очарованието ни, на мен и джуджето, трая само няколко мига! Току що полетяло, внезапно килимчето рязко се спусна надолу!

Или, казано с други думи, ние вече не летяхме, а... катастрофирахме! Магическият килим направи див лупинг във въздуха над замъка ми, а после... се заби със страшна сила в една дървена беседка долу, в самия двор на сградата! Богове! Но ние с Кирби бяхме още живи!

Вярно, бяхме останали почти без дъх, но се изправихме криво-ляво и май ни нямаше нищо. Колкото до килима, след падането ни той не помръдна повече, но кой знае, можеше пък да ни послужи и друг път. Навих го внимателно и отново го натиках в раницата ми. След това с Кирби се огледахме къде сме попаднали...

И, все пак, важното бе, че, макар и по един доста рискован начин, ние с джуджето бяхме успели да се измъкнем от замъка. А сега ни оставаше да избягаме и от крепостта...

Читателю, приключението ти продължава от беседката в двора на палата, премини на **64!**

440

За миг усетих как нещо бързо се шумгува край мен, а после си дадох сметка, че Кирби просто ме беше зарязал. Сега бях САМ!

Стражът обаче явно все още беше тук. Той тръгна към мен.

Имах по-малко от секунда да взема решение що да сторя...

Читателю, моментът е особено деликатен!

Ако просто искаш да си поговориш с войника, за да разбереш кой е и какви намерения има към теб, виж **221**.

Ако си готов да се биеш със стража (което изглежда повече от абсурдно, но пък, щом си решил) - премини на **97**.

Ако си готов да задействаш чара си и се опиташ първо да му се харесаш, а после да мислиш какво да правиш - прочети **149**.

Ако смяташ, че в случая трябва да влезеш в ролята си на бъдещия престолонаследник и му заповядаш директно да се разкара - обърни на **490**.

Ако си плюеш на петите и хукнеш да бягаш, къде искаш да отидеш - ако влезеш в параклиса, мини на **61**; ако се опиташ да се скриеш от стража в гробището, надявайки се, че там той може би няма да те последва, побързай на **85**; ако побегнеш обратно към замъка, съдбата ти ще се реши на **999**; ако пък просто забиеш в посока Източната порта (надявайки се, може би, някъде там да намериш джуджето), давай на **700**!

489

В случай, че РАЗПОЛАГАШ с "прощалното писмо" до баща си и искаш да го покажеш на Капитана на стражите в защита на твоята история, премини на **809**! Ако не искаш да го разкриваш, продължи!

Капитанът ме изслуша внимателно, като сумтеше учудено през цялото време. Той явно не недоумяваше как така един принц от знатно потекло, като мен, който си има всичко в живота, ще тръгна да бяга от замъка си и то... да стори това доброволно! Абе като цяло, не го бях излъгал, но дали бях достатъчно убедителен, или просто преигравах? Сега само Съдбата щеше да реши какво ще ми се случи!

Ако прецениш, че моментът е подходящ да кажеш една молитва, преди да започнеш да се "изповядваш" на стража, намали броя на молитвите с една (-1) и тогава имаш право да извадиш три точки (-3) към предстоящото хвърляне на Съдбата!

Читателю, хвърли три зара и се опитай да получиш число, равно или по-малко на твоята стойност за Обаяние в момента!

Ако успееш, премини на **587**!

Ако полученият сбор на заровете е по-висок, обърни на **402**!

И, все пак, не забравяй, че ако днес по главата те е удрял огромен черпак (и разполагаш с кодова дума "ЧЕРПАК!"), точките ти за Обаяние са намелени с две (-2)!

490

Надянах маска на страшния принц на крепостта!

- Войнико, мирно! Бъдещият крал на Адуир стои пред теб!

В този миг, и след като вече се разкрих, се случиха три неща:

Първо, онзи вместо да ми се поклони и да ми отдаде почит (както очаквах да стори, все пак нали АЗ бях единственият бъдещ крал в двореца, по дяволите!), той смръщи лице и сякаш не ме позна изобщо. След това... О, ужас, той извади меч си от ножницата и тръгна към мен, сякаш бях престъпник, или нещо такова...

Второ, вратата на параклиса се отвори и от там излезе свещеника на крепостта - старият Йозеф. Той също се вторачи в мен, но при все преклонната си възраст, отчето ме позна и сякаш долови, че се случва нещо необичайно. Все пак слънцето тъкмо

изгряваше, едва ли един бъдещ монарх като мен ще се разхожда из замъка по това нетипично за деня време...

И трето, което напълно ме изненада и хвърли в шок, Кирби се появи от някъде из сенките и се разкрещя като побъркан, с всичкия си глас, на който бе способен:

- Тревога! Принц Родерик се опитва да избяга и да напусне крепостта! Спрете го, той не е с всичкия си! Спрете го!

В този момент и стражът, и отчето, и Кирби се втурнаха вкупом към мен. Нямаше и особен смисъл да бягам, тъй като вече целият замък сигурно беше на крак. Въпрос на време бе да се появи и баща ми...

Все пак, макар мисията да изглежда обречена, още има надежда. В случай, че разполагаш с кодовата дума "ИЗПОВЕД", обърни веднага на 77 и се моли на чудо!

В противен случай, читателю, май нещата не се получиха особено добре. Премини на 666, където приключението ще приключи безславно, колкото и да не ти се иска!

499

Язък за хубавия ми предмет, бих казал... Но както и да е, важното е, че чрез него аз и Кирби, ние двамата успяхме да прекосим безопасно по коридора. Добрата новина беше, че и плъховете се оказаха не толкова агресивни. В един щастлив момент, коридорът с разлятата супа свърши и аз стигнах до врата, в близост до един шкаф с готварски инструменти. Казах на джуджето да я отвори и ние заедно се шмугнахме бърже вътре...

Читателю, а сега премини бързо на 507!

500

Джуджето Кирби ме гледеше захласнато, като тихо въздъхна.

- Ех, принце, - рече ми то - казвал ли съм ти някога досега, че ти ми напомняш за моята собствена младост? Какви въпроси ми задаваш? Защо, защо, защо? Не знам! Никога и не съм те разбирал напълно! Един ден, както се разхождахме с теб по крепостната стена, ти погледна отчаяно надолу и ми заяви, че по-скоро ще скочиш и ще намериш смъртта си там долу, но няма да търпиш да те правят на маймуна в замъка. Помниш ли? Тогава аз те попитах какво искаш да ми кажеш с това и ти ми рече, че ти е писнало от този скучен дворцов живот, който се налага да водиш. От тези безкрайните военни паради, на които се изисква постоянно да ходиш и да се покланяш, от целия този театър в двореца, където освен интриги, нищо друго интересно не се случва и т.н. Тогава, СПОМНИ СИ, аз те прегърнах и ти казах, че ако решиш да избягаш от всичко това и поискаш да промениш съдбата си, аз с радост ще дойда с ТЕБ! И после аз ти разказах как на младини съм бил приключенец, как съм спал под звездите и съм се сражавал с орки по разни пещери и т.н. Ти беше безкрайно впечатлен и тогава реши, че животът на един приключенец е за предпочитане пред това да скочиш и да намериш смъртта си, при това - оттегчен от всичко, което иначе те обгръща. И, ето, днес мечтата ти да бъдеш свободен и да станеш приключенец вече е на път да се сбъдне... Е, да продължавам ли, или сега вече ТИ наистина си спомни ЗАЩО го правим това... ?!

Мдаа, изключително си спомних. Благодаря ти, Кирби!

Читателю, ако искаш да продължиш да разпитваш джуджето, обърни на **407**; ако вече си готов да тръгвате, без да се бавите повече, мини на **401**!

501

Нахлупих качулката на главата си и пристъпих към портата.
Кирби ме последва, но на известно разстояние от мен.
Дали щяха да ни пуснат да минем, без да ни усетят, или...?
Сега само съдбата ще реши какво ще се случи!

Ако прецениш, че искаш да засилиш ефекта на случващото се в момента, докато се оглеждаш как безопасно да преминеш през стражите, кажи една молитва и така намали броя на молитвите с една (-1). Тогава ще имаш право да добавиш +3 точки към предстоящото хвърляне на Съдбата!

А сега метни 3 зара и събери резултата!
Колко успя да хвърлиш? Признай честно?

Ако си метнал под 7, върви на 7.
Ако си хвърлил между 7 и 12, отиди на **889**.
Ако си получил над 13, но под 18, прочети **608**.
Ако имаш точно 18 (или си използвал молитва и си успял дори да надхвърлиш този резултат), тогава играта продължава на **307**!

502

Стрелнах джуджето с поглед, сякаш му казах: "Спасявай ме!"
Кирби не ми отвърна нищо, но ме докосна неволно по ръката, сякаш ми отговори: "Разчитай на мен, винаги ще съм до теб!"
Да, със сигурност аз имах верен другар, каквото и да ми се случеше!

Читателю, а сега бързо премини на **167**, за да видим какво ще измисли Кирби и дали ще успее да спаси принца!

503

Настъпи време за, така да се каже, моето разкриване пред светия отец:
- Отче Йозеф, аз... такава... ви напускам!
Старият свещеник само ме гледаше и се усмихваше.
- Принце? Ти? Подозирах го... Но пък къде ще отидеш?
Като сложих гордо крак връз крак, аз му отвърнах:
- Ами, така, реших се, ще стана странстващ приключенец! Ще кръстосвам из кралството ми, за да го опозная и изследвам...
- И аз ще дойда с него! - чух познат глас и в параклиса пристъпи Кирби, като срамежливо се поклащаше и бузките му руменееха от сутрешния хлад. Поканих го да седне до мен...
В този момент обаче отчето внезапно се изправи!
Сърцето ми заби лудо, дали сега Йозеф щеше да ме издаде на баща ми? Това ли заслужавах, след като му се разкрих?
Само че отецът ме заговори с тайнствен глас:

- Мисля, че наистина ти е време да опознаеш света, Родерик, но ще имаш нужда от малко помощ. Елате с Могъщия!

При тези думи свещеникът ни подкани да влезем навътре, всред сенките на олтара. С Кирби го последвахме учудено...

Читателю, а ти премини на **199!**

504

И този миг аз видях нашето спасение!

В близост до портата някой селянин беше оставил една каруца с впрегнат към нея кон. Самият стопанин обаче не се виждаше никъде. Тогава ме осени една прекрасна идея! Сритах Кирби да седнем в талигата и джуджето криво-ляво я подкара. А аз - завих се почти през глава с вестника от бюрото ми - като дори, сега можех да прочета новината на първа *страница* ("*В кръчмите из Кралство Адуир дебнат ловки джебчици, граждани, бдете!*")... Е, не ми беше до новини сега, де!

Та така, Кирби подкара към портата и там на изхода, аз дочух как един войник искаше да подписваме някаква отчетна книга, или нещо такова. Джуджето хитро му заяви, че вози господаря си - очевидно благородник, щом и вестници четеше! - а стражът само измърмори да побързаме, за да не задръстваме движението. Така и не се подписахме никъде. Още повече, че сега ние разполагахме и с удобен ТРАНСПОРТ!

Е, аз не бях особено въодушевен да се возя в проста селска каруца вместо в кралските каляски, с които вече бях свикнал, но нямаше как. За сметка на това пък, Кирби се оказа идеален водач на талига!

Двамата с джуджето се спуснахме по широкия коларски път, та само след час, вече бяхме на значително разстояние от замъка. А и ни вървеше като по вода, тъй като тъкмо, когато излизахме от крепостта, шурна дъжд, а в небето се затрещя. Така или иначе, бурята не ни уплаши особено (а и скоро облаците над нас се проясниха), та след около няколко часа клатушкане в каруцата ни, с Кирби стигнахме до една малка крайпътна кръчма. И май вече ни беше време да починем и похапнем!

Богове, какво ли още ни предстоеше?!

Читателю, с този епизод приключенията ти в крепостта приключват и сега вече започва истинската игра! Премини на **888!**

505

Някак си ми стана жал за отчето и за това, че така грубо му обърнахме гръб с Кирби. Все пак, планът ни искаше жертви. От друга страна, аз не бях толкова набожен и честно казано, няхах си и идея за какво толкова да си говоря с него. Ето защо, заедно с джуджето, ние побързахме да напуснем гробището и да продължим напред...

АНУЛИРАЙ всички Молитви в Дневника на Родерик и в този на Кирби! Очевидно героите няма да имат нужда от тях в това приключение!

Все пак, ако ти се случи в бъдеще, ще имаш възможност да си възстановиш всички изгубени молитви чрез подходящото средство и място!

И си ЗАПИШИ кодовата дума "ГРЪБ"; след това върви на **46!**

506

С Кирби се приближиме нехайно до Източната порта.

В този момент там на пост бяха едва трима стражи, но джуджето ми подшушна, че сигурно наоколо дебнат скрити още. Все пак, ако бяхме бързи и безшумни, лесно щяхме да обезвредим тия, а докато дойдат останалите... ние вече щяхме да сме извън крепостта!

Та нали войниците пазиха да не се влиза; едва ли очакваха, че някой ще ги нападне отвътре, за да... излиза?!

И така, речено сторено. Щом се приближихме до караула, с Кирби мигом извадихме оръжията си... И боят се почна!

Читателю, запиши си кодова дума "КАРАУЛ" в Дневника на принц Родерик (Краля)! Всички битки в цялата поредица "Мемоарите на Краля" започват винаги от **333!**

507

С Кирби се огледахме. Очевидно бяхме попаднали в някакво слугинско помещение! Навсякъде се виждаха лавици и шкафове, пълни с какви ли не джунджурии. А на пода пред нас си играеше... едно хлапе!

Малчуганът беше седнал с кръстосани боси крака, а около него бяха захвърлени примитивни играчки (добре де, за мен, Принца, тези играчки бяха примитивни) като парцалени кукли, кълбета с прежда, ашици (не, тогава не знаех, че това са "ашици", сега на стари години и когато пиша тези мемоари, вече знам!) и други такива неща.

Детето ни изглежда учудено и тъй като, все пак, изобщо не ни познаваше, то не на шега се изплаши. Момчето тутакси посърна и - аха - да се разреве и да опищи целия замък! Но какво ли можех да сторя?

Читателю, ако РАЗПОЛАГАШ с "дървено конче" и сега ЖЕЛТАЕШ да го подариш на това хлапе, побързай да обърнеш на **702!** В противен случай, ако нямаш този предмет (или, ако НЕ искаш да се разделиш с него току така!), върви на **910** и да видим какво ще се случи!

Не забравяй да ЗАДРАСКАШ кончето, ако решиш да го дадеш на малчугана! След като актуализираш дневника си, продължи!

508

Не знам как играх - дали правилно, или погрешно - но загубих!

Капитанът на стражите се изсмя ехидно и избута с ръка таблата от масата (Кирби, все пак, предвидливо я натика обратно в багажа ни!). В следващият момент войникът се изправи и аз наистина си дадох сметка, че бях загубил облога, а и онзи ми каза да се връщам в замъка. След това стражът, смеейки се, напусна страноприемницата.

Колкото до мен, аз погледнах тъжно джуджето и... се разплаках. Да, просто, ей така, ревах с цяло гърло пред всички.

Нима бяхме загубили всички шансове да се измъкнем?!

Читателю, все пак, имаш още една (и този път последна) възможност да избягаш от крепостта, но само, ако Кирби накуцва! В случай, че си ЗАПИСАЛ кодова дума "НЕДЪГ", опитай се да отидеш на **606**! В противен случай, ако не си срещал тази дума досега, на принца не му остава нищо друго, освен да зареже джуджето и НАИСТИНА да се завърне безславно в замъка си, мини на **3** с предчувствие за край!

509

Честно казано, направо се учудих от себе си!
Побягнах така, все едно ме гониха хиляди дяволи!
Дори, сега като се замисля, няхах си и представа дали стражите на входа изобщо ме усетиха, когато прелетях край тях!

Имах късмет, че щом Кирби излезе, стражът на входа не побърза да затвори вратата. Тя остана открената за няколко мига, но те ми бяха повече от достатъчни, за да се измъкна като стрела от замъка. Тичах ли, тичах, а когато се спрях, бях стигнал до една беседка в двора на палата. Джуджето се подпираше нервно на един уличен фенер отстрани на пейките и щом се приближих, Кирби тихо ми изръкопляска. А после ми каза да си забърша сопала, който капеше от носа ми. Явно така се бях пришпорил, че като нищо можех и да настина; навън си беше бая хладничко, а и слънцето още го нямаше...

И, все пак, важното бе, че, ние с джуджето бяхме успели да се измъкнем от замъка, при това светкавично. А сега ни оставаше да избягаме и от крепостта...

Читателю, приключението ти продължава от беседката в двора на палата, премини на **64**!

510

Щом чу думите "зала" и "тренировки" в едно, готвачът смърщи вежди и мигом изгуби интерес от разговора.

Вместо това, той извика:

- Тимии! Къде се скри бе, глупаво дете? Бързо се връщай при баща си, че вече е време за закуска... !

С Кирби постояхме още малко, сконфузени, в стаята на Ахули, но щом той се върна от коридора с малкия Тими под ръка, ние се извинихме, че трябваше да тръгваме. Готвачът, без да ни поглежда изобщо, само отвори една малка вратичка в стената, която беше маскирана като лавица на шкаф, като ни измърмори:

- Вървете само напред по този коридор и ще излезете точно над парадните стълби в двореца. От там, търсете залата си за тренировки, колкото искате. Лек ден, господа!

Джуджето ме побутна да се изнасяме. Коридорът се оказа с леко нисък таван за мен, но за Кирби си беше идеален. Поехме по него и скоро наближихме стълбите, за които ни спомена Ахули...

Читателю, за да излезеш на главния вход и изход от замъка, премини на **690**!

511

ЗАПИШИ си кодова дума "МЪЖАГА" и продължи!

В началото, щом си намислих желанието, като че ли нищо особено не се случи. Стори ми се, обаче, че виенето от пентаграмата се засили, а можех и да си въобразявам...

Кирби ме гледаше объркано, сякаш ми казваше: "Принце, по дяволите, има ли смисъл да продължаваме да висим тук?!" Мълчах.

В този момент, джуджето посочи с пръст към мен и викна:

- Принце! Тялото ти! Нещо невероятно ти се случва!

Богове, не можах да повярвам! Мускулите ми набъбваха!

За няколко мига мишците ми напращяха по-здравото от желязо! Тялото ми, някак си, се издължи, а в същия момент придоби прекрасни релефни и хармонични форми! Например, вместо познатия корем, на негово място аз напипах под наметалото ми масивни плочки, все едно бях изкарал цял месец в залата за тренировки в замъка! Чудесно!

Кирби не случайно ми завидя, като отбеляза хапливо:

- Да, принце, сега вече си строен мъжага и мечта за всяка самотна принцеса в кралството ни! Но аз и преди си те харесвах...

А аз все още не можех да се нарадвам на новото си тяло! Горката ми ризка беше се проскъсала, когато бицепсите ми изскочиха. Да, пентаграмата беше изпълнила желанието ми - сега се чувствах по-здрав и по-могъщ от всякога! Просто ми идеше да се сбия с някого...

Все пак, с демонологията бяхме дотук! С Кирби се изтупахме от пушека, криволяво, като решихме, че да се връщаме обратно в спалнята и да избираме друг път, нямаше особен смисъл. Ето защо и колкото се може по-бързо, ние се отправихме към тавана на кулата, надявайки се от там, някак си, да прескочим към крепостната стена...

ПОВИШИ с една точка (+1) ВСЯКА от ДВЕТЕ основни способности Сила и Ловкост в Дневника на принц Родерик (Краля), а след това си ДОБАВИ пет (+5) нови и допълнителни Жизнени точки, като така увеличи техния възможен максимум в момента до 20! Всичко това ти се дарява от силата на пентаграмата, но вече май ти е време да напуснеш магическата стая...

Читателю, за да се изкачиш на тавана, премини на **222!**

524

Богове! Успях да се отскубна от хватката на Капитана!

Хукнах обратно към Източната порта, а Кирби ме следваше!

И тогава, реших, че съм способен на още един подвиг!

Затичах се към стражите на изхода, надявайки да ги прескоча, или нещо такова (да се сражавам с тях беше немислимо, още повече, че сигурно скоро щяха да дойдат още войници!)...

Читателю, да видим дали ще се справиш на **614!**

525

Отчето изведнъж загуби интерес към мен. Изправи се.

- Принце, сутрешната литургия в църквата ме чака.

В този момент в параклиса влезе млад, закачулен монах.

Старият Йозеф се заговори с него и... ме забрави.

Реших, че вече е време да потърся къде изчезна Кирби!

Сбогувах се набързо и криво-ляво с двамата свещеници, и излязох от храма, чувствайки се като пълен глупак, не знам и аз защо...

Читателю, а сега побързай да откриеш джуджето и мини на **700**.

557

Не на шега се уплаших от острия меч на стража, като хукнах да бягам към първото безопасно място, което ми хрумна - в двореца!

Разминавайки се с войника обаче, ме лъхна адска воня на бира и вино, та си дадох сметка, че пазачът беше доста добре почерпен. Ето защо, не се и учудих, когато той не се опита да ме преследва. И слава богу!

Бягах ли, бягах, когато на една от дворцовите улички, аз попаднах на страшна гледка: някак си, явно Кирби също беше търчал в тази посока, но сега лежеше в локва кръв и охкаше. Джуджето, все пак, беше ранено от падането през прозореца на спалнята ми и сега трудно можеше да ходи. То обаче намери, не знам и аз от къде, последни сили да се изправи и, докато стискаше зъби, ми изръмжа:

- Принце, плана! Забрави ли?! Изобщо не си го помисляй, че пак ще се връщаме в замъка! Не съм паднал от верандата ти, за да ти позволя сега просто да се прибереш обратно и на топло в стаята си!

Помогнах на Кирби, като го превързах криво-ляво (за целта откъснах част от наметалото си, тъй като наоколо нямаше с какво друго), но все пак, куцукайки, ние с джуджето продължихме към Източната порта...

Истината обаче бе, че вече доста се бяхме забавили и сега само можехме да се надяваме, че караулът ще ни пусне да минем безпрепятствено. Всичко зависеше от третия братовчед на джуджето и дали този Торгрим Беззъби още щеше бди на своя пост...

А сега, читателю, погледни в Дневника на принца.

Ако имаш кодовата дума „ПРЕДНИНА”, сега я ГУБИШ! Задраскай я веднага!

Ако никога не си срещал тази дума, но...

Ако си досега не си срещал кодовата дума "ПЛАН", сега я ПОЛУЧАВАШ. Запиши си я в графата "Бележки по хода на играта".

Ако вече ИМАШ тази кодова дума от преди, сега я задраскай и на нейно място си запиши новата кодовата дума "СМЯНА".

И така, бързо премини на **340**, където приключението ти, все пак, ще продължи...

558

Кирби, ухилен до ушите, ме спря да хукна и промърмори:

- Това е Грухан, познавам го и е пълен идиот - каза ми джуджето. - Остави на мен да се оправя с него, искаш ли?

Читателю, ако искаш Кирби да се опита да заговори стража (или играчът, който управлява Джуджето, иска да действа), мини на **249**.

Ако обаче Родерик е твърдо решил да се оправя сам, обърни на **440!**

Дадох знак на Кирби да ме преведе през двореца, както той сам намери за добре. За един миг джуджето рязко се закова на място, сякаш не знаеше какво да предприеме. След това, обаче, то тресна глава така, сякаш ме беше разбрало, и хукна към... помещенията за слугите! Самият аз не бях твърдо убеден, че исках да ходя натам, но какво да правя? Въздъгнах, свих рамене и последвах бързо Кирби по коридора...

Читателю, за да минеш през кухните, обърни на **108!**

Богове! Въобразявах ли си, или наистина чувах гласа на Гретхен в мислите си? Какво се опитваше да ми каже тя...?!

- Сестричке, ти ли си това? Ти ли говориш в мислите ми?

- Братко мой, ти дойде! Ти си тук при мен! Обичам те!

- И аз те обичам, слънце мое, ненагледно, и аз, и аз...

- Родерик, бате, всеки момент старият свещеник, отец Йозеф ще се появи!

Поговори с него, аз знам... той пази... Сбогом!

Какъв отец пък сега? Огледах се, наоколо нямаше никой...

Тишина. Отново се вслушах. Гретхен повече не се обади.

Чух шум от стъпки зад мен, обърнах се... Нима, о, Богове!

Но не би, пристъпи просто Кирби - джуджето май изобщо не бе чуло какво бях говорил със сестричката си...

- Принце, загубихме много време! Планът, забрави ли?

Да, планът! Промърморих нещо за времето, пооправих си багажа и станах, като изтупах прахта от себе си. Тръгнахме обратно...

А сега продължи с Кирби към изхода от гробището, като преминеш на **112.**

Капитанът на стражата ме слушаше ли, слушаше, а очите му все повече се пълниха със сълзи. В един фатален миг моята история явно го разтърси не на шега и той взе, че ревна, ей така, пред всичките си подчинени!

- Принце! - той ме прегърна, като ръсеше сълзи и сополи. - Това е НАЙ-трогателният разказ, който съм чувал през живота си! А аз съм чувал страшни неща, повярвай ми! Мои добри приятели са били по бойните полета и са се връщали от войните без крака и ръце... Но ти, ТИ и твоята история... въз... Твоята искрена МИСИЯ да избягаш от замъка и да станеш... въз... ПРКЛЮЧЕНЕЦ! Ето това ще ме топли, щом някой ден се пенсионирам... !

При тези свои думи, той още веднъж най-топло ме прегърна, след което пазачът ни направи път да минем с Кирби. А стражите около нас немееха - дори сега, като се замисля - май никой от тях и не осъзнаваше какво се случва!

Читателю, очевидно те бива да забъркваш сълзливи истории!

А сега мини на **807** и се надявай те пуснат да излезеш...

Богове! Случи се истинско чудо! Пуснаха ни да минем!

Бях дотолкова разярен, а косите ми се вееха, сякаш бях наистина обладан от демонична сила! Дори отчето млъкна и се скова.

В този момент всички стражи просто сведоха глави, а техният Капитан лично отвори портите на града и също ми се поклони!

Ние с Кирби не чакахме втора подкана, а просто излязохме...

Читателю, все пак, ти успя да избягаш от крепостта!
Премини на **400** и почувствай свободата си, щастливецо!

600

Обгърнах с взор за последно моята спалня...

Кралското ми легло с неоправените завивки.

Сандъците с джунджурии и личната ми библиотека.

Шкафовете с покъщнина и гардеробът ми със скъпите дрехи.

Картата на кралството ми, закачена на стената, която все по-рядко поглеждах....

А, да, картата! Нали сега ми предстоеше да опозная Адуир!

Набързо я свалих и завих на руло. После я тикнах в ръцете на Кирби, който веднага си даде сметка колко е ценна като охотно я натика в багажа ни. Сега вече наистина бях готов да тръгваме!

Читателю, побързай на **401**, където приключението ти ще продължи! Разбира се, не забравяй да впишеш "картата" сред предметите на принца в Дневника на Родерик!

601

Изведнъж и двамата с Кирби се спогледахме ухилени!

Та нали вече имахме "понита", лично осигурени от братовчеда Торгрим Беззъби! Само трябваше да стигнем до онзи мост!

Оказа се, че той наистина не беше много далеч и под него, както ни предупреди онова джудже, за един храст бяха завързани нашите две млади и яки понита!

Аз не бях особено въодушевен да яздя пони, но нямаше как. За сметка на това пък, Кирби беше с идеални размери за неговото добиче! Подкарахме ги криво-ляво (понитата се оказаха доста добродушни и не ни създаваха особени проблеми), та само след час, вече бяхме на значително разстояние от замъка. А и ни вървеше като по вода, тъй като тъкмо, когато излизахме от крепостта, шурна дъжд, а в небето се затрепя. Така или иначе, бурята не ни уплаши особено (а и скоро облаците над нас се проявиха), та след около няколко часа язда стигнахме до една малка крайпътна кръчма. И май вече ни беше време да починем и похапнем! Богове, какво ли още ни предстоеше?!

Читателю, с този епизод приключенията ти в крепостта приключват и сега вече започва истинската игра! Премини на **888**!

602

Тук джуджето направо ми се сопна!

- Принце, ТИ не разбираш ли, че нямаме време за глупости?! Какво очакваш от мен? Да седна да ти изброявам сега какво съм счел за нужно да взема в багажа? Няма да стане, писна ми! Тръгвай!

Тонът на джуджето този път не търпеше възражения.
Очевидно разговорът ни щеше да почака. Тръгнахме!

Читателю, ти, все пак, можеш да видиш с какво разполагат двамата герои (като инвентар и предмети, но не само), като погледнеш в **ПРИЛОЖЕНИЕ I**, което се намира в края на книгата и след **ЕПИЛОГ!**

Когато приключиш с разглеждането на дневниците на героите, бъди готов с Кирби да напуснете спалнята и премини на **401!**

603

Мдаа, днес просто бях във върховата си форма!

Както спомена Кирби, почти като муха се залепих за стената под терасата ми, и с прецизни и внимателни стъпки, аз леко се спуснах до вътрешния двор на замъка. Преди това джуджето беше пуснало раницата ми долу, така че сега аз отново я навлякох. След това викнах тихо на Кирби да не се тутка там горе, а да слиза и той...

Читателю, дали, обаче, Джуджето ще успее да слезе толкова лесно, колкото самият ТИ го направи?! Сега само Съдбата ще знае отговора! Погледни Дневника на Кирби (или играчът, който управлява Джуджето, да го стори вместо теб!) и пригответи заровете...

Ако прецениш, че моментът за Кирби е подходящ и той ЖЕЛЪЕ да изрече една молитва преди да "слезе" долу, намали броя на молитвите на Джуджето с една (-1) и тогава, то има право да извади три точки (-3) към предстоящото му хвърляне на Съдбата!

Читателю, хвърли три зара и се опитай да получиш число, равно или по-малко на стойност за Ловкост на Кирби в момента!

Ако успееш, премини на **703!**

Ако полученият сбор на заровете е по-висок, обърни на **911!**

604

Мдаа... Нещата изобщо не отиваха на добре през този ден!

Капитанът на стражата ме държеше в желязна хватка и не ме пускаше да се отскубна, камо ли да избягам. По дяволите, дори не виждах накъде ме води през крепостта! Вече се чудих докога ще продължи това унижение с мен, когато изведнъж стражът ме пусна и то така, че аз залитнах и паднах в прахта на каменната настилка. Когато, криво-ляво после се изправих, за да видя къде съм попаднал, чух глас, който познавах до болка още от дете:

- Сине мой, - Богове, стоях пред баща ми, Кралят на Адуир! - вярно ли е, че днес ти си се опитал да избягаш от мен и да зарежеш короната, която те очаква?! Тц, тц, за всичко е виновно онова твое джудже от охраната... Кирби ли му викаше? Стража! Обезглавете този пигмей незабавно! А ти, синко, ела с мен, за да научиш какво

наказание съм ти измислил - при тези думи баща ми и свитата му влязоха в двореца. Значи стражът все пак ме беше довел въкъщи. Но сега нямах избор, така че просто, някак си, се провлачих по парадните стълби...

Читателю, премини на **666**, където приключението ще приключи безславно, колкото и да не ти се иска!

605

И така, бях решил да подкупя стражите, за да ни пуснат да минем с джуджето. В момента, в който отворих багажа си, войниците наоколо вкупом забравиха кой съм и хлъцнаха от щастие, като ме обградиха като щит, тъй че вече и муха не можеше да припари до мен!

А аз се чудех и маех с какво да зарадвам пазачите...

Читателю, сега провери Дневника на принц Родерик!

...Обаче стражите на портата не са вчерашни и очакват солиден рушвет, за да те пуснат; провери дали разполагаш със:

- 50 жълтици (в брой, платени от ПРИНЦА; Джуджето Кирби НЕ желае и НЯМА да даде подкуп от своето собствено злато!)
- Планински кристал (струва много повече, но така поне ще си запазиш парите в брой за по-важни и по-належащи нужди в бъдеще)
- Сребърна огърлица - лично за Капитана на стражите (но няма да му казваш, че е женска; той и без това сам няма как да се сети)
- Златен пръстен (отново за Капитана, ще му отива сигурно)
- Ритуален обсидианов кинжал (пак за Капитана, разбира се!)
- Златен медальон (той ти е бащиния, ама к'во да се прави...)
- Морска перла (ако нямаш друго, стражите и на това ще са доволни; като няма риба и ракът е риба, дето се вика!)

И накрая, ако принцът не разполага с нищо от изброеното, но не е и склонен да раздава пари на стражите, в този случай, той може да се опита да им хариже кралската си кожена ризница. Ако реши да им я преотстъпи, тогава погледни Допълнителни показатели в дневника му и промени стойността му при "БРОНЯ, ДОСПЕХИ" от 3, на 2 точки!

Когато си готов с избора си какво да им дадеш, премини на **807**. НЕ ЗАБРАВЯЙ да актуализираш липсата в дневника си!

Ако, обаче, не желаеш да се разделиш с НИЩО от по-горе изброеното, тогава ти можеш просто да ЗАПОВЯДАШ на стражите да те пуснат да минеш, в този случай прочети **667**.

За всякакви други варианти - вече е късно; хем се разкри, хем всички стражи са те наобиколили, хем сега Кирби стои настрана. Все пак, все още можеш да разблъскаш войниците и да хукнеш обратно към замъка, зарязвайки джуджето и всички ваши приключения (изборът си е твой, нали?!)... Ако постъпиш по този начин, избягай неочаквано на **3**!

И този миг аз видях нашето спасение!

В близост до портата някой селянин беше оставил една каруца с впрегнат към нея кон. Самият стопанин, обаче, не се виждаше никъде. Тогава ме осени една прекрасна идея! Сритах Кирби да седнем в талигата и аз криво-ляво я подкарах. А джуджето - то се разположи (направо се разплу, дето се вика) отзад в каруцата, като един истински джуджешки крал - а в същия момент започна да стене и пъшка - и като цяло - да вие на умряло...

Е, вярно си беше, че аз никога досега не бях управлявал талига, но, някак си, успях да подкарам тази към изхода на града. Един войник на портата, обаче, ни спря, като ни караше да подписваме някаква отчетна книга, или нещо такова. Щом го чу, джуджето Кирби мигом заохка така, сякаш го колежа! Стражът, разбира се, надникна отзад в каруцата, за да види какво се случва. При вида на раната на крака на Кирби (а тя си беше бая страшничка, или ако не е била толкова страшна за джуджето, то поне изглеждаше достатъчно кървава) онзи се обърна и повърна в една леха с цветя, отсами на пътя. Тогава дойде друг негов колега, който, обаче, безцеремонно ни изкомандори да побързаме, за да не задръстваме движението. Така и не се подписахме никъде. Още повече, че никой дори не ме разпозна кой съм! А и сега, ние с Кирби вече разполагаме с удобен ТРАНСПОРТ!

Ъъ... аз не бях особено въодушевен да бъда прост кочияш на Кирби (вместо той на мен, нали?), а и да се возя в простата селска каруца, вместо в кралските ми каляски, с които бях свикнал, си беше цяло унижение за мен. За сметка на това пък, щом излязохме от града, Кирби спря да охка и вие, а го подкара на весели джуджешки песни, в които се пееше за дракони, похитено злато и подземия! Ех...

Та така, спуснахме се с талигата по широкия коларски път и само след час, вече бяхме на значително разстояние от замъка. Дори по едно време Кирби ме смени и взе сам да ме вози, а аз лениво се излегнах отзад и поспах. Направо ни вървеше като по вода, тъй като тъкмо, когато излизахме от крепостта, шурна дъжд, а и в небето се затрещя. Така или иначе, бурята не ни уплаши особено (а и скоро облаците над нас се проясниха), та след около няколко часа клатушкане в каруцата ни, с джуджето стигнахме до една малка крайпътна кръчма. И май вече ни беше време да починем и похапнем!

Богове, какво ли още ни предстоеше?!

Читателю, с този епизод приключенията ти в крепостта приключват и сега вече започва истинската игра! Премини на **888!**

С повече от ловък скок, аз се приземих безшумно на крепостната стена под кулата. Честно казано, бях неописуемо горд от себе си! Такъв скок, като моя, сигурно нямаше и в учебниците по физкултура от онова време (е, не че бях чел учебници по физкултура от онова време, но ми се прииска да пише нещо за мен там)! След това, обаче, аз със свито сърце погледнах нагоре към Кирби. Надявах се, че той, все някак си, ще успее да се спусне по наметалото ми, без да се пребие...

Читателю, дали, обаче, Джуджето ще успее да скочи и слезе толкова лесно, колкото самият ТИ го направи?! Сега само Съдбата ще знае отговора! Погледни

Дневника на Кирби (или играчът, който управлява Джуджето, да го стори вместо теб!) и пригответи заровете...

Ако прецениш, че моментът за Кирби е подходящ и той ЖЕЛАЕ да изрече една молитва преди да "слезе" долу, намали броя на молитвите на Джуджето с една (-1) и тогава, то има право да извади три точки (-3) към предстоящото му хвърляне на Съдбата!

Читателю, хвърли три зара и се опитай да получиш число, равно или по-малко на стойност за Ловкост на Кирби в момента!

Ако успееш, премини на **705!**

Ако полученият сбор на заровете е по-висок, обърни на **800!**

608

Читателю, ако, случайно, вече НЕ РАЗПОЛАГАШ със "златния медальон" в Дневника на Родерик (Краля), премини веднага на **307!**

Ако това красиво украшение все още виси на врата на принца, продължи!

Богове! Защо все на мен ми се случваше всичко на обратно!

Тъкмо с Кирби щяхме да минем през портата, когато един войник (може и Капитан на стражата да е бил, личеше си, че е от висок чин) ни спря и заповяда да се подпишем в някаква си отчетна книга, или нещо такова. В мига, в който се наведох да туря подписа си над заветния документ, пазвата ми се разгърди. Златният медальон изскочи, като изцяло прикова очите на навярно алчния страж!

Все пак, не вярвам войникът да беше разpoznал кой стои насреща му, но той мигом смени тактиката си и вместо за подписи, сега стражът ми заговори за "данък-богатство" и това, че, кажи-речи, за да му изплатя тази такса, комай направо трябваше да му харижа амулета!

Изръмжах грубо и му казах, че ако така и така ще се пазарим, то поне нека да бъде като хората...

Читателю, сам виждаш, че без рушвет за стража няма да се мине! Ако си готов да дадеш подкуп, за да те пуснат да излезеш от града, обърни на **605**; ако, обаче, вече ти е писнало от лакоми стражи и опасни приключения, побързай да се върнеш при баща си в замъка, като преминеш на **3** с предчувствие за край!

613

Очите ми започнаха да шарят по гроба на сестричката ми.

Дали тук, сред изсъхналите цветя, ще намеря нещо полезно...

И тогава го видях! Съседният гроб, точно този до Гретхен, беше разкопан! Богове, нима из това свято място се срещаха даже и мародери?!

Все пак си беше находка, признавам си! Още повече, че някой идиот, или окултист, беше забравил инструментите си точно до изкопа!

От всички тях ми направи впечатление един огромен и ръждясал търнокоп. Кирката беше масивна и огромна, но май все пак ставаше за нещо. Честно казано, не

знаех дали щеше да ми потрябва, но можех да я взема със себе си. Лошото бе, че беше прекалено тежка...

Читателю, ако Родерик, или Кирби, един от двамата желае да вземе кирката в товара си, сега може да го направи. **ЗАБЕЛЕЖИ**, че тя е доста обемиста и се брой за цели ДВА предмета от инвентара!

А сега продължи с Кирби към изхода от гробището, като преминеш на **112**.

614

Жребият беше хвърлен! Или ние с Кирби, или ТЕ!

Засилих се и с цялото си умение, на което бях способен, аз се опитах да прескоча стражите на портата! Дори не ми пукаше, че при неуспех, можех да се нанижа (като едното нищо, дето се вика) на шиш върху остриите им копия. Вече ми беше все тая, честно казано...

Читателю, хвърли три зара и се опитай да получиш число, равно или по-малко на стойността си за Ловкост в момента!

Е, успя ли? Колко хвърли?

Ако си късметлия, може и да успееш да избягаш, мини на **422**.

Ако улучиш число, което е по-високо от точките ти за Ловкост в момента, явно днес не ти е особено щастлив ден; обърни на **701**.

621

Старият Йозеф се покашля и рече с тих, но мнителен глас:

- Вие двамата не сте онези мародери, които копаят наоколо, нали? Защото, ако случаят е такъв...

Ние с Кирби се спогледахме учудено и в един глас отрекохме!

Свещеникът на крепостта поклати глава, с разбиране, като каза:

- Е, аз и не съм очаквал принцът в замъка ни и неговата лична охрана да ми създават проблеми... Но все пак, какво, по дяволите, правите тук по никое време? Споделите, на моята възраст вече малко неща ме учудват...

Ами сега? Дали все пак щеше да бъде учуден, ако му кажехме истината? Разбира се, винаги можехме да отклоним разговора...

Ако тактично си замълчиш и смяташ, че би било удачно да смените темата и да си поговорите за времето, като го попиташ, например, как е със здравето, отиди на **242**; ако му отвърнеш, че имаш "тайна мисия" и му се усмихнеш загадъчно, премини на **295**; ако неустоймо ти се прииска да му разкриеш факта, че бягаш и, може би, ще поискаш да се сбoguваш с него, прочети **150**; ако Кирби иска да измисли нещо (или играчът, който ръководи Джуджето желае да действа), обърни на **270**; и накрая, ако просто поздравиш свещеника и се разминеш с него, за да продължиш по началния план, върви на **505**.

Та-дъм! Току що една сигнална лампичка светна в мен!

Извадих летящото килимче от раницата си (което тъкмо едвам и с последни сили бях успял да натикам там) и го разстелих на пода на терасата ми и пред очите на смаяното джудже! Кирби ахна!

- Такаа, ако изчисленията ми са правилни, - мъдро заговорих аз на моя спътник - това килимче ще реши всичките ни проблеми!

След това дадох знак на Кирби да сяда отгоре му и пръв му дадох пример със себе си, като и аз го възседнах щастливо. Ами сега?!

Читателю, едва ли твоят герой има много опит с такива могъщи артефакти, но за нуждите на играта, да предположим, че той, все пак, би се справил с това вълшебство от спалнята си! Но...

Нека сега, за всеки случай, да направим една бърза проверка за Мъдростта на принца и дали той изобщо ОСЪЗНАВА силата на предмета, с който се готви да си послужи! За целта, обаче, първо пригответи заровете...

Ако прецениш, че моментът е подходящ да кажеш една молитва, преди да "яхнеш" килимчето, намали броя на молитвите с една (-1) и тогава имаш право да извадиш три точки (-3) към предстоящото хвърляне на Съдбата!

Читателю, сега хвърли три зара и се опитай да получиш число, равно или по-малко на твоята стойност за Мъдрост в момента!

Ако успееш, премини на **5**!

Ако полученият сбор на заровете е по-висок, обърни на **429**!

Нощ.

Старото кандило вече догаряше.

Крал Родерик I беше писал с часове, без дори да спре...

В този момент той чу странен шум, сякаш нещо се случваше в замъка му. Тропотът обаче не се повтори, но монархът остави перото в масилницата и се замисли. Погледът му разсеяно блуждаеше из стаята...

Лавицата с прашясалите книги. Старите бойни доспехи, допрени о стената. Магическият меч, закачен на своята поставка. Голямата карта на Кралство Адуир, която Родерик познаваше наизуст. Сандъкът с вълшебните предмети, които кралят беше завоювал през годините на своята буйна младост. Пергаментът, по който той, само до преди миг, пишеше изящните букви с мастило. Чашата му...

А, да, чашата. Родерик надигна бавно гарафата.

Не беше пил от нея цяла вечност. Всъщност, тя си стоеше недокосната от самото му влизане в стаята. Някой любезен прислужник в двореца му се беше погрижил тя да е пълна догоре. И как само ароматно ухаеше, сякаш течността в нея беше налята току що...

Родерик бавно отпи на дълбоки глътки. О, Богове!

Това беше и най-голямата грешка в цялата му кариера!

Не слуга, а вражески шпионин я беше оставил на масата...

Кралят затвори очи и се опита да си спомни до къде беше стигнал. Той беше вече на преклонна възраст, но все още помнеше ясно отделни случки от своя живот, макар и те да бяха стотици...

Но в този миг Родерик забрави всичко!

Старият владетел изгърва чашата, а питието в нея се разля по пергамента, който мигом се деформира. Кралят нямаше повече никакви сили, той се свлече от стола си, а отровата го разяждаше отвътре. Лицето му се сбръчка и той остаря сякаш изведнъж с десет години. В следващият миг Родерик I вече беше мъртъв!

Тогава вратата на стаята се отвори и в кабинета на краля пристъпи тъмна и мрачна, закачулена фигура. Надвеси се над трупа на мъртвеца и с ръка, скрита в дълга черна ръкавица, тя сръчно бръкна в пазвата му. Там напипа верижка, на която висеше масивен златен ключ...

Убиецът с едно ловко движение скъса синджира и прибра ключа в джоба на наметката си. След това той прекрачи трупа на вече умрелия владетел и изчезна в сенките на замъка така внезапно, както се беше появил.

Мъртвите очи на Крал Родерик I се затвориха.

От резкия повей на вятъра, свещта угасна.

В стаята се спусна мрак...

Проклятието на Краля го бе застигнало, но тишината наоколо беше нищо пред хаоса, който сега щеше да потопи в кръв цялото Кралство...

Но това, деца, е вече съвсем друга история!

Читателю, пожелай си повече никога да не стигаш дотук!

А сега, ако все още искаш да прочетеш **ЕПИЛОГ** в края на книгата, взemi си нови и непопълнени дневници и започни пак от **1!**

И дано сега, в светлините на настоящето, ти оцениш повече възможностите, които си имал, но които никога не си използвал в своето собствено минало...

667

Изпъчих се гордо, гордо пред стражите (доколкото можех в ситуация като тази), като ги изгледах пренебрежително, все едно те бяха хлебарки, а аз - самият Властелин на крепостта. Кирби обаче мълчеше и не показваше с вида си, че ме познава...

- Аз съм принц Родерик и съм законният наследник в Адуир!

Стражите ме гледаха тъпо. Чудеха се какво ли ще последва.

- И... въъ... сега ще мина от тук с това джудже, - при тези думи аз гушнах Кирби под мишница - а вие... ще ми отворите портата на града! И побързайте, защото няма да ви чакам вечно! Сторете ми път!

От всички стражи, пръв Капитанът им май загря какво става.

- Ваше благородия, принце! - поклони се, все пак, той - Баща ви, Кралят наясно ли е, че ще напускате крепостта? Защото... въъ... при мен не е пристигала заповед, че ще излизате сам, където и да е!

Аха, искаше да знае дали "излизането" ми е легално, или не.

Ами сега? Какво ще отговориш относно баща ти? Сам знаеш, че няма никаква издадена заповед за напускането ти!

Читателю, ще признаеш ли на Капитана на стражите, че Кралят на Адуир не знае нищо и всичко е на твоя глава, обърни на **489**.

Ако, обаче, държиш да си запазиш репутацията пред стражите, като им наредиш да те пуснат незабавно и без никакви въпроси повече, прочети **218**.

668

Ами, с Кирби размахаме, някак си, обсидиановия кинжал над пентаграмата, но нищо особено не се случи. Тогава аз реших да предприема по-дръзки мерки. Заставах в центъра на фигурата и разрязах собствената си плът с камата. Капки от моята кръв обогриха краищата на многоъгълника. Джуджето още малко и щеше да припадне!

Всъщност, не! Не припадна, но от центъра на пентаграмата започна да се вие гъст пушек, който бързо и неочаквано се превърна в... цял вихър! Всичко стана прекалено внезапно и ние с Кирби нямахме много, много време какво да сторим... Вихърът ни засмука и завъртя, а докато се усетим, вече ни нямаше и в стаята. Пентаграмата ни беше телепортирала до някаква беседка в двора на замъка! Яко!

Читателю, извади една Жизнена точка (-1) от кръвта на принц Родерик (Краля)! Това е цената, която наследникът на Адуир "заплаща", за да се пренесе чрез пентаграмата на двора! Колкото до камата, разбира се, тя си остава в него; НЕ я задрасквай от дневника!

Когато си готов и актуализираш новата стойност на Жизнените точки на принца, премини на **64**!

690

Преди да пристъпим към изхода на замъка, джуджето Кирби ме спря по коридора и внимателно ме инструктира:

- Принце, поспри за миг! - явно моментът за него беше важен. - Някъде тук, под нас и при тези парадни стълби, е главният вход на двореца. Аз, обаче, ще мина пръв и без теб; така и така, съм нещо като охрана в замъка и мога постоянно да си влизам и излизам, без някой да се усъмни за нещо в мен. Но ти... - тук Кирби направи многозначителна пауза... - Нали се сещаш, че ако те хванат стражите на входа, ще те върнат обратно в спалнята? Ето защо, плюй си на петите и щом аз премина, изчакай ме да се отдалеча, а след това - спринтирай, колкото ти държат краката! И дано така успееш да минеш през стражите, без да се налага да се сражаваш с тях. Сам се сещаш, че това би било напълно безсмислено и ако не успееш да им избягаш, направо се връщай в стаята си. Пък после ще видим какво ще правим. Аз и без това ще те чакам навън. Готов ли си да потичаш?

Нямах въпроси, Кирби. Давай да го правим и да минаваме!

Сега всичко зависи от това до колко е подготвен принцът за леко-атлетични умения! И нека Съдбата да му помага в изпитанието!

Ако прецениш, че моментът е подходящ да кажеш една молитва преди "спринта", намали броя на молитвите с една (-1) и тогава имаш право да извадиш три точки (-3) към предстоящото хвърляне на Съдбата!

Читателю, хвърли три зара и се опитай да получиш число, равно или по-малко на своята стойност за Ловкост в момента!

Ако успееш, премини на **509!**

Ако полученият сбор на заровете е по-висок, обърни на **308!**

700

Кирби, Кирби... По дяволите, къде пък сега избяга това проклето джудже?! Вървах из тесните калдаръмни улички на крепостта, оглеждах се за будни стражи и ругаех на ум целия ни план...

- Принце, мен ли търсиш? Знаех си, че без стария Кирби няма да стигнеш далеч...

О, Богове! Познавах този глас! Обърнах се и от радост сригах джуджето щастливо в задните части. Кирби, обаче, само се засмя и ние продължихме заедно и напред към Източната порта...

Все пак, истината бе, че доста се бяхме забавили и сега само можехме да се надяваме, че караулът ще ни пусне да минем безпрепятствено. Всичко зависеше от третия братовчед на джуджето и дали този Торgrim Беззъби още щеше бди на своя пост...

А сега, читателю, погледни в Дневника на принца.

Ако имаш кодовата дума „ПРЕДНИНА”, сега я ГУБИШ! Задраскай я веднага!

Ако никога не си срещал тази дума, но...

Ако си досега не си срещал кодовата дума "ПЛАН", сега я ПОЛУЧАВАШ. Запиши си я в графата "Бележки по хода на играта".

Ако вече ИМАШ тази кодова дума от преди, сега я задраскай и на нейно място си запиши новата кодовата дума "СМЯНА".

И така, бързо премини на **340**, където приключението ти ще продължи...

701

Читателю, ако имаш "талисман против уроки", обърни веднага на **422!** В противен случай и ако не си срещал досега този предмет, продължи!

Не се нанизах на копията на стражите!

Все пак, не успях и да стигна далеч: в момента, в който още преценявах скока, отчето от параклиса изрече някакво тайнствено заклинание, като ме докосна с ръка. В този миг реалността около мен, някак си, се разми, а аз усетих, че май вече НАИСТИНА полудявам! Все още бях там, на каменната настилка пред портата, но мислено аз крачих сред сенки и демони, които не си бях представял, че могат да съществуват...

Тези илюзии на отчето продължиха само няколко мига, но те бяха достатъчни на стражите, за да ме хванат и завържат. След това войниците ме захвърлиха върху една

каруца, оставена наблизо! Тогава чух отчето да казва на кочияша да ме закара директно в замъка...

Тъй като целият бях овързан, дори не можех и да дишам.

Слава богу, дворецът не беше далеч и скоро талигата спря пред нас. В този миг от парадните стълби видях да слиза баща ми - Кралят на Адуир - със свитата си. Той ме изглежда с онзи властен поглед, който познавах още от дете. Нямахше как да не се досетя, че сега нищо добро не ме чакаше...

Читателю, премини на **666**, където приключението ще приключи безславно, колкото и да не ти се иска!

702

Да се разкрещи това дете би било ужасно, да...

Но още по-ужасно, според мен, би било хлапето да остане без своя подарък-играчка, с който аз бях способен да го даря днес!

Бърже се наведох над малчугана, като сложих пръст пред устата си. Той мигом се ококори, а аз небрежно разроших косата му. След това, и с ефектен жест, все едно не бях височайш принц, а някой странстващ фокусник, аз извадих кончето си от раницата!

Истина ви казвам, детето загуби ума и дума от радост!

Първо малчуганът, някак свенливо, посегна да вземе дървената фигурка от мен, но щом веднъж я взе, бебокът загука доволно. Хлапакът му с хлапак просто сияеше от щастие...

Ние с Кирби се спогледахме, успокоени. Кирби ми рече:

- Тук някъде трябва да има товарен асансьор за продуктите от кухнята. Можем да го намерим и да се измъкнем през изхода за слугите. Дали това дете не може да ни упъти някак си, я го питай...

Читателю, принц Родерик явно днес ще се преквалифицира и на бавачка в кухнята! За да поговориш с детето, обърни на **996**!

703

Никога не съм и предполагал, че джуджетата са добри катерачи! Дори наистина в цял Адуир да нямахше и едно джудже, което да се катери добре, днес Кирби беше живо доказателство, че това просто не е вярно. Дребосъкът му с дребосък просто си слезе по стената! Нито се подхлъзна, нито стъпи накриво... даже не се изгърси!

- Е, как се справих, принце? - попита ме той накрая, до мен.

- Могъщ си Кирби! - нямах и какво друго да кажа...

Джуджето, обаче, вместо да се възгордее, просто навлече раницата си, която кротко го чакаше на земята, като ми рече:

- Принце, виж! Ей там, отсреща в двора има една беседка, дай да отидем натам и да отдъхнем за миг, а след това да продължаваме по плана...

Читателю, поздравления за успеха! А сега мини на **64**!

704

Щом чу, че му говорим за ядене, готвачът просто премижа от задоволство. Изведнъж, обаче, той се разшета и разбърза, рече ни:

- Разбирам желанието ти да избягаш, принце! - после добави, че било истински късмет, че първо съм се отбил да го навестя. Каза ми, че тъкмо бил сложил във фурната "чудесни пирожки с извара и месо"...

- Ако ме почакате, ей сега ще се върна и ще ви зарадвам с най-вкусната храна за прегладнели пътници като вас! - при тези думи, Ахули мигом се скри от погледа ни в съседното помещение, като не забрави да затвори вратата след себе си. Дали наистина сега щеше да ни осигури провизии за пътуването, или пък, който знае, щеше да ни издаде на стражите? Все пак, с джуджето решихме да го почакаме...

Само, че готвачът се забави. С Кирби ни писна да се бавим.

- Принце, - каза ми джуджето - знаеш, че не го харесвам тоя! Давай да се връщаме и да изберем друг път за бягство от замъка, а?

Наистина, не знаех защо, но май тук имаше нещо съмнително. Пък и не ми се стоеше, особено, в тази чужда стая...

Читателю, ако желаеш, върни се обратно на **808** и избери нов път, по който да излезеш от двореца (разбира се, едва ли ще тръгнеш пак към готвача, така че в бъдеще НЕ избирай отново слугинските помещения)! Ако, обаче, държиш непременно да изчакаш готвача, в този случай, Ахули ще се появи на **217!**

705

Никога не съм и предполагал, че джуджетата са добри акробати! Дори наистина в цял Адуир да нямаше и едно джудже - добър акробат - днес Кирби беше живо доказателство, че това просто не е вярно. Дребосъкът му с дребосък просто си слезе по наметалото! А в края му, без дори да се замисли, си скочи!

- Е, как се справих, принце? - попита ме той, когато вече стоеше до мен, върху крепостната стена на замъка.

- Могъщ си Кирби! - нямах и какво друго да кажа...

Джуджето, обаче, вместо да се възгордее, просто навлече раницата си, която кротко го чакаше на земята, като ми рече:

- Принце, виж! Ей там, долу на двора има една беседка, дай да отидем натам и да отдохнем за миг, а след това да продължаваме по плана...

Читателю, поздравления за успеха! А сега мини на **64!**

706

ЗАПИШИ си кодова дума "МЕЧ" и продължи!

В началото, щом си намислих желанието, като че ли нищо особено не се случи. Стори ми се, обаче, че виенето от пентаграмата се засили, а можех и да си въобразявам...

Кирби ме гледаше объркано, сякаш ми казваше: "Принце, по дяволите, има ли смисъл да продължаваме да висим тук?!" Мълчах.

В този момент, джуджето посочи с пръст към колана, където висеше ножницата ми и викна учудено:

- Принце! Късият ти меч! Изчезнал е!

Хмм, странно, но да! Някак си, оръжието ми го нямаше в канията... А не си спомнях да съм го видял да изпада някъде?!

С джуджето зарязахме тъпата пентаграма и хукнахме да дирим меча ми. От него, обаче, нямаше никаква следа!

Пролетият ми меч сякаш се бе продънил вдън земя!

Тогава Кирби ме погледна съмнително и се изцепи:

- Принце, абе ти какво си пожела, ако не е тайна?

Ъъ... Обясних му, че съм искал могъщо оръжие, бла-бла...

- Хаха! Принце! - почна да се хили джуджето, като се хвана за корема, за да не падне от смях: - Ти ми направи деня бе! Пожелал си си някакво ново оръжие, а вместо това - пентаграмата ти отмъкна старото! По-голям анекдот от този не бях чувал досега, хаха! Много смешно!

- Смей се, ти, смей се... - ядосах се аз. - Давай да си ходим!

Все пак, с демонологията бяхме дотук! С Кирби се изтупахме от пушилката, криво-ляво, като решихме, че да се връщаме обратно в спалнята и да избираме друг път, нямаше особен смисъл. Ето защо и колкото се може по-бързо, ние се отправихме към тавана на кулата, надявайки се от там, някак си, да прескочим към крепостната стена...

Читателю, ЗАДРАСКАЙ "късия меч" от слота с предмети в Дневника на принца, тъй като той просто изчезна! За да продължиш към тавана на кулата, сега премини на **222!**

734

Читателю, ако ИМАШ записана кодова дума "СТРАЖ", прочети веднага **998!** Ако никога не си я срещал досега, продължи!

По дяволите! Както и очаквах да се случи, с Кирби бяхме изпуснали Торgrim и сега пред Източната порта вардеха няколко непознати стражи. Дотук с плановете на Кирби! Наред бях АЗ!

Хубавото в случая бе, че все още беше сравнително рано, слънцето тъкмо беше изгряло и като цяло - стражите до един се прозяваха и не очакваха никой да им създава проблеми в този час.

Ако имах някакво предимство изобщо, това беше именно изненадата и фактът, че никой не знаеше какво щяхме да правим. Ето защо, на ум ми дойдоха следните интересни варианти...

Читателю, ако смяташ, че Родерик просто ще се разкрие на стражите и ще поиска те да му осигурят достъп да излезе, мини на **667**.

Ако той се разкрие, но вместо това се опита да ги подкупи (защото едва ли можеш да раздаваш рушвети, без да се разбере кой си, а и Кирби не е навит да дава подкупи...), обърни на **605**.

Ако принцът изобщо не желае да се разкрива, но се опита да премине тайно през портата, може би, нахлупил докрай качулката на наметалото си (все пак, доста странници така и си ходят!), прочети **501**.

Ако държиш да измислиш някакъв по-хитър план, вероятно включващ и джуджето, или нещо още по-екстравагантно, отиди на **887**.

Ако си готов да се биеш със стражите, макар че това едва ли е най-добрият вариант, защото наоколо сигурно има още много стражи, върви на **506**.

Ако се откажеш от всичко, зарежеш Кирби и избягаш обратно в двореца (изборът, все пак, е твой, нали?!), давай неочаквано на **3!**

Джуджето наистина не бе родено за акробат!

В началото, някак си, то се спусна до средата на наметалото ми. В този момент, обаче, наметката започна леко да се проскъсва, все пак, Кирби не бе никак лек. Джуджето се панира още повече, когато стигна до края и вече трябваше да скочи, за да компенсира разликата във височината между кулата, наметката и крепостната стена. Кирби не се поколеба нито за миг и се хвърли геройски към мен долу!

В първия момент си помислих, че ще му се размине...

Оказа се, че джуджето не беше преценило правилно скока!

И вместо да падне на стената до мен, Кирби падна чак долу, в двора на крепостта! Бях в пълен шок и ужас, нима това беше краят?!

Без въобще да осъзнавам какво ми се случва, аз слязох по една от стълбичките в основата на крепостната стена. В очите ми напиреха сълзи, дали, все пак, имаше шанс джуджето да оцелее...

Намерих го да лежи долу; Кирби все още беше жив, но дишаше тежко и учестено. Той ме погледна и разбра, че сме заедно!

- Принце... - джуджето умираше! - Принце... Искам да знаеш, че... каквото и да стане... аз винаги... ще се гордея... с ТЕБ!

При тези свои последни думи Кирби сглупи очи.

Богове! Какво ми причинявахте? Защо все на мен?

Стоях надвесен над джуджето и не можех да сторя нищо, за да го върна! Умолявах и се надявах Кирби все пак да отвори отново очи, но това не се случи. Джуджето наистина бе предало богу дух!

Изкрещях от отчаяние и викът ми отекна в мрака около мен...

Читателю, ако решиш да играеш отново, при следващия прочит на книгата се опитай да не губиш Джуджето, каквото и да ти струва... А сега премини на **666**, където приключението ще приключи безславно, колкото и да не ти се иска!

Богове! Тогава се случи истинско чудо! Пуснаха ни да минем!

Войниците около мен се отдръпнаха, а Капитанът даже ми се поклони. В този момент всички стражи също сведоха глави, а техният началник лично отвори портите на града и ми отдаде чест! Хареса ми!

Ние с Кирби не чакахме втора подкана, а просто излязохме...

Читателю, все пак, ти успя да избягаш от крепостта!

Премини на **400** и почувствай свободата си, щастливецо!

И така, вече бях наистина готов да тръгваме! Но накъде?!

Читателю, да се измъкнеш тайно от един замък, пълен със стражи, дори да си самият Принц в Двореца, хич не е шега работа!

Очевидно, няма как да обявиш напускането си публично и просто да си излезеш - войниците в замъка едва ли, ей така, и без знанието на баща ти, Кралят на Адуир, ще те пуснат. И, все пак, сигурно си има начини да се промъкнеш, без никой да те усети. Но какви?

Ако смяташ, че прозорецът и верандата на спалнята ти са идеалното решение в случая, нищо, че живееш на втория етаж, прескочи на **14**.

Ако се насочиш към слугинските помещения и кухните, от където доставят храната в замъка, премини на **108**.

Ако, обаче, си прекалено горд, за да минеш през стаите на слугите, вероятно ще се насочиш към Гербовата зала, а от там директно към парадните стълби и изхода, побързай на **427**.

Ако ти хрумне да се изкачиш на... покрива и от там - да прескочиш към крепостната стена, опасваща замъка, давай към **930**!

И накрая, ако оставиш джуджето Кирби да те преведе през двореца, като се довериш изцяло на неговата преценка от къде да минете, прочети **570**.

809

Опитах се да изглеждам твърд и непоколебим, но докато говорих със стража, гласът ми цял потрепери от вълнение!

- Войнико, баща ми - Кралят на Адуир - наистина не знае какво се случва. Но аз, дори за миг, не съм искал той да страда! Виж, сам и собственоръчно, аз написах цяло прощално писмо, в което разкривам постъпката си и му искам прошка! Ето, прочети го!

При тези повече от трогателни думи, аз подадох на стража злополучния документ, който вместо да оставя да бъде прочетен от баща ми в спалнята, в крайна сметка, бях решил... да помъкна със себе си...

Все пак, този страж едва ли бе способен на такива дълбоки умнозаклучения. Той просто слушаше моя разказ и... подсмърчаше!

Читателю, да видим как ще продължи това откровение със стража, премини на **587**!

839

В този момент, тъкмо вече бях решил, че ще се наложи да смея от бой досадния страж, когато чух познат глас, от който ми настръхнаха косите:

- БОГОВЕ, ВИЕ ДВАМАТА КАКВО СИ МИСЛИТЕ, ЧЕ ПРАВИТЕ ТУК?!

Заедно със стража, ние мигом забравихме за схватката ни и глупаво се спогледахме. До нас, от някъде се беше появил самият отец Йозеф, старият свещеник на крепостта. В очите на отчето проблясваха мълнии и аз усетих, че сме го ядосали здравата...

- Грухан, ти пак си пиан като свиня! - обърна се гневно към стража свещеникът.
- Ако и утре така ми вонииш на пост, ще се погрижа лично Кралят да те прати да биеш орки в най-забутаната провинция на Кралството... - наистина отчето не си поплюваше в приказките тази сутрин!

- А ти, принце, - Йозеф все пак знаеше кой съм, нали от малък ме учеше на странните си ритуали и практики, които ми се полагаха в моето обучение на Бъдещ Крал и Наместник на Боговете в Адуир - един дявол знае какво правиш тук и в този

ранен час! Сега искам да се прибереш в спалнята си и да четеш молитви през целия ден! Ясно ли е?

- Отче Йозеф, не бъдете толкова строг, принцът просто беше решил да потренира бойните си техники и захвати с Грухан! Аз лично, в качество си на неговата охрана в замъка, съм отговорен за тази случка! - Богове, от някъде из сенките сега пък се бе появил и Кирби...

Старият свещеник изгледа изпод вежди и трима ни и... влезе в близкия параклис, без да каже и дума повече. Стражът промърмори нещо, прибра непохватно меча си в ножницата си и също се оттегли.

Тогава Кирби ме потупа свойски по рамото и ми даде знак да побързаме. Планът ни се беше забавил, но все още можехме да успеем и да стигнем до Източната порта навреме!

Колкото до скъпата ми сестричка Гретхен, ами щях да се моля за нея, но да ходя до гроба ѝ, вече просто нямаше за кога...

И така, читателю, мисията ви с Кирби продължава!
А сега бягай на **46**!

840

В този съдбовен миг, от багажа ми (или от товара на Кирби, вече не помня, честно казано) на земята изпадна търнокопът от гробището. По него си личеше още полепналата пръст и - о, Боже - сякаш имаше следи от кръв по острието! Всичко около мен утихна - хората се взряха като обезумели в кирката!

Първи наруши мълчанието Кирби; той бърже взе търнокопът и изкрещя така, че го чува сигурно и в двореца при баща ми...

- Жители на крепостта! Това НЕ Е ПРИНЦЪТ, а преоблечен като него мародер! Да го ИЗГОНИМ от града ни, преди да е довел още такива отрепки като него! Вън мародерите от замъка ни! Вън!

Всички стражи наоколо, случайни минувачи, включително и отчето в един глас подеха, като зомбирани, призова на джуджето:

- **ВЪН! ВЪН МАРОДЕРИТЕ ОТ ГРАДА НИ!**

Още малко щяха и да ме линчуват! Един селянин ме замери с камък, който ме прасна по рамото; добре, че още не се беше съмнало, та не се виждаше дали наистина съм принцът, или не...

Кирби, все пак, прибра търнокопа и ми даде знак, че е време стратегически да се изнасяме, а един глупав страж дори услужливо ми отвори портата, сякаш бях чумав, или прокълнат!

Около нас вече се събираше голяма тълпа от люде и новодошлите разпитваха стражите и отчето какво се случва. А ние с джуджето не чакахме втора подкана и мигом напуснахме града. Зад нас тълпата гневно затръшна портата, като крещеше да "изгния в ада", или нещо такова. Разбира се, това вече нямаше значение, тъй като с Кирби, ние бяхме успели да се измъкнем от цитаделата повече от зрелищно...

А сега метни един зар и добави 1 към резултата (1з6+1) - това е загубата ти в Жизнени точки от удара на камъка в рамото ти! Изчисли и актуализирай новата им стойност в Дневника на Родерик!

Читателю, все пак, ти успя да избягаш от крепостта!

Премини на **400** и почувстввай свободата си, щастливецо!

885

Е, не паднах чак в двора на замъка!

Върху крепостната стена си скочих, но това, че улучих мястото на скока, си оставаше комай единственото ми постижение, защото след това вече нищо нямаше значение. Просто се потроших...

Не, не се шегувам, мили мои! На един принц със синя кръв в Адуир се случват и къде, къде по-страшни неща. Все пак, в мига, в който се приземих, аз, някак си, стъпих накриво и изкрещях от болка!

Кирби ме гледаше ужасен и хукна да дири помощ...

Не, джуджето изобщо не слезе по наметалото ми, а се скри някъде из сенките в кулата. А аз си лежах в мрака на крепостната стена и изгарях от нечовешка болка. Сигурно и двата ми крайника бяха счупени... Дори, о, Богове, може би, щях да остана инвалид до края на живота си! Не, не така си представях моето приключение...

Читателю, вероятно ще се съ согласиш, че тук нещо не беше както трябва...
Премини на **666**, където играта ще приключи безславно, колкото и да не ти се иска!

887

Мдаа... Напрегнах си мозъчето, за да измисля нещо по-така, което да мине за пред стражите и те да ни пуснат да излезем...

Читателю, ако ИМАШ записана кодова дума "НЕДЪГ" и ти се струва добра идея, ако представиш Джуджето като тежко болно, премини на **606**; ако РАЗПОЛАГАШ с "вчерашен вестник" и си готов да се "покриеш" с него, за да не те разпознае никой, обърни на **504**; ако ПРИТЕЖАВАШ "игра с дъска и зарове" и искаш да поиграеш със стражите на нещо, прочети **350**; ако НОСИШ "малък портрет на Кралицата" у себе си и смяташ, че той би ти бил от полза, давай на **215**!

Ако, обаче, нито един от горните варианти не е възможен за теб, или, ако не ги намиращ за подходящи като замисъл и изпълнение, върни се обратно на **734** и направи нов избор!

888

И така, първото, което ние с джуджето направихме, щом стигнахме пред хана, бе да огледаме внимателно мястото, където бяхме попаднали! И двамата с Кирби не бяхме пътешествали наскоро, ето защо малко предпазливост никога не беше излишна. А и на мен, честно казано, ми беше интересно - досега никога не бях виждал истинска странноприемница и се почувствах дълбоко развълнуван...

Всъщност, сега като се замисля, крайпътната механа си беше бая прилична. Голяма и стара каменна постройка на два етажа, с прозорци от всички страни, а до нея, встрани се намираще и удобна конюшня. С джуджето, ние първо се отбихме там, за да оставим добичетата. После с Кирби се върнахме на главния вход, като продължихме да се оглеждаме, сякаш ни беше страх, ей така, просто да отворим вратата и да влезем вътре...

Все пак, огромната и полюшваща се табела ни приканваше да го сторим. Боята ѝ вече беше почти избеляла от времето, но надписът ѝ още се четеше лесно: страноприемницата носеше името "Зеленият дракон"! Е, на самата табела огнедишащи гущери нямаше, само че цветът на буквите беше, някак си... аха, изумруден! Абе, яко!

В този момент вратата на хана се отвори с трясък и от вътре се показа един дебелак с огромни мустаци, носещ мръсно бяла престилка. Сигурно това беше съдържателят, явно ни беше забелязал да висим навън. Той ни изгледа многозначително, но после - след като видя изкаляните ни от дъжда дрехи - вероятно предположи, че сме пътници и на лицето му веднага грейна усмивка. Тогава той ни направи знак с ръце да влизаме, като в същото време ханджията не спираше да буботи щастливо:

- Заповядайте, заповядайте, странници! Не се стеснявайте, личи че доста път сте видели! Аз съм Танбърд и съм на вашите услуги!

Побутнах леко Кирби да мине пръв. Колкото до мен, поклоних се леко на кръчмаря (така, както ме бяха учили да го правя пред височайшите особи в двореца), като му се представих и аз на свой ред:

- Здравей и ти, добри ми съдържателю на този... ъъ... прекрасен оазис всред пустинята... - е, опитах да се бъда малко оригинален, но после, някак си, взех, че изтърсих: - Аз се казвам Гайл и съм пътуващ благородник, а това е моят личен оръженосец, Кирби Могъщи. Кажете едно "здравей" на добрия ни кръчмар, о, Могъщи Кирби!

Джуджето нямаше що да стори и също се поклони, като на свой ред се представи на ханджията. След това и тримата, ние, смеейки сме, пристъпихме вътре в страноприемницата...

И тогава, там на прага на хана, аз внезапно осъзнах, че наистина бях избягал от замъка и сега, за първи път в живота ми, аз се почувствах свободен да бъда какъвто си поискам. И вече исках да стана приключенец! Богове, дори, някак си, знаех, че съм роден за това!

ПРОДЪЛЖЕНИЕТО СЛЕДВА! КРАЙ НА I ЧАСТ

889

Когато с Кирби приближихме Източната порта, ние с джуджето бързо си дадохме сметка, че току така нямаше да ни пуснат да минем...

Изобщо нямаше значение нито кой съм, нито къде си мислех, че отивам! Стражите правилно се бяха ориентирали, че професията им позволява да се гаврят с простолюдието. За целта, за да се премине през изхода, имаше всякакви измислени условия като "такса багаж", "такса численост на група", "такса пътища" и други подобни дивотии. Дори не исках да мисля дали всички тези налози бяха обнародвани от баща ми, владетеля на крепостта. Може би, просто стражите стояха и прибираха всичко, което наивните селяни (при това съвсем доброволно!) им тикаха в ръцете...

Така или иначе, ако с джуджето искахме да преминем през портата, май и аз трябваше да потърся нещо по-ценно в багажа ми, с което да "легализирам" излизането си от града. И, изобщо, имах ли друг избор?

Читателю, в следващия епизод ти ще имаш възможност да решиш с какво точно да подкупиш стражите, за да те пуснат да минеш! А сега обърни на 605 и дано не се изръсиш прекалено много...

В началото, щом Кирби си намисли желанието, като че ли нищо особено не се случи. Стори ми се, обаче, че виенето от пентаграмата се засили, а можех и да си въобразявам...

Джуджето ме гледаше объркано, сякаш ми казваше: "Принце, по дяволите, има ли смисъл да продължаваме да висим тук?!" Мълчах.

В този момент, аз ококорих очи и посочих с пръст моя спътник, като му викнах:

- Кирби! Тялото ти! Нещо невероятно ти се случва!

Богове, не можах да повярвам! Мускулите на моя дребен приятел набъбваха като дини!

За няколко мига мишците на Кирби напращаха по-здраво от желязо! Тялото му, леко се издължи, и сега джуджето стана малко по-високо, а в същия момент, иначе дребният му силует придоби прекрасни релефни и хармонични форми! Например, вместо познатото му бирено коремче, на негово място, през наметалото вече изпъкваша масивни плочки, все едно Кирби бе изкарал цял месец в залата за тренировки в замъка!

Абе, с две думи, не случайно му завидях, като отбелязах хапливо:

- Да, Кирби, сега вече си най-могъщото джудже и пример за всички дребни бойци в кралството ни! Но аз и преди си те харесвах...

А джуджето все още не можеше да се нарадва на новото си тяло! Горката му ризка се беше проскъсала, когато бицепсите му изскочиха. Да, пентаграмата беше изпълнила желанието му - сега се чувствах по-пазен и по-защитен от всякога! Ако ще и цяло стадо планински орки да ми налетят, Кирби просто щеше да ги изръшка от бой всичките... До един!

Все пак, с демонологията бяхме дотук! С джуджето се изгупахме от пушека, криво-ляво, като решихме, че да се връщаме обратно в спалнята и да избираме друг път, нямаше особен смисъл. Ето защо и колкото се може по-бързо, ние се отправихме към тавана на кулата, надявайки се от там, някак си, да прескочим към крепостната стена...

ПОВИШИ с една точка (+1) ВСЯКА от ДВЕТЕ основни способности Сила и Ловкост в Дневника на Джуджето Кирби, а след това му ДОБАВИ пет (+5) нови и допълнителни Жизнени точки, като така увеличиш техния възможен максимум в момента до 23! Всичко това се дарява на този воин от силата на пентаграмата, но вече май е време да напуснете магическата стая...

Читателю, за да се изкачиш на тавана, премини на **222!**

Читателю, ако ИМАШ записана кодова дума "СТРАЖ", прочети веднага **998!**
Ако никога не си я срещал досега, продължи!

Богове! С Кирби бяхме закъснели, слънцето грееше, а животът в крепостта вече си течеше на пълни обороти. Огледахме се, с надежда да видим някъде Торgrim Беззъби, но от далечния братовчед на джуджето нямаше и следа. Вместо това, от портата към нас се запъти един страж, който очевидно беше поне с чин Капитан и рязко ни изляз:

- Граждани, обявено е военно положение в цитаделата! Тази сутрин дойде съобщение лично от Негово Величество, Кралят на Адуир, че синът му, младият принц не е бил открит в стаята си. Ако някъде го видите, моля, сигнализирайте на...

В този миг стражът май ме позна и се вгледа в мен.

Усещайки, че се случва нещо необичайно, наоколо започнаха да прииждат все нови и нови войници. А ситуацията, на мен и на Кирби, ставаше все по-деликатна...

Читателю, всички карти вече са на масата! Ако се разкриеш пред Капитана и стражите, като заявиш кой си и заповядаш да ти сторят път да напуснеш града с джуджето, премини на **667**!

Ако, обаче, се откажеш от всичко, зарежеш Кирби и избягаш обратно в двореца (изборът, все пак, е твой, нали?!), давай неочаквано на **3**!

910

Хлапето наистина писна и то не на шега!

В този момент, вратата в дъното на помещението се отвори и от там се появи... самият главен готвач в замъка ми! Познавах го добре, той се казваше Ахули и, макар че готвеше страшно вкусно, беше отвратителен и злобен като характер. Вечно се мазнеше на баща ми, а към мен изпитваше само завист и омерзение. Все пак, знаехме се, но как ли щеше да реагира в ситуация като тази?

Ахули пристъпи тежко, тежко в стаята и първо зашлеви детето, може би, за да го накара да млъкне. Хлапето явно се боеше от него, защото мигом се изправи и на бегом се скри в коридора, от който идвахме ние с Кирби. Готвачът пък ни огледа с присвити очи и ни позна!

- Я! Принце! И ти, Кирби! Добра среща и на двама ви...

Ахули бе изгънчен майстор на любезностите, но дотук с милите приказки. Готвачът веднага загоря, че нещо не е наред и попита:

- Бъъ... Ваше благородие, какво ви води насам в моята скромна обител? Не съм и очаквал да ви видя тук, още по-малко в този ранен час... И какво, за Бога, правихте с моя синковец, че така силно пишцеше? Малкият Тими, вярно е пакостник от класа, но едва ли е свикнал да забавлява изгънчени гости като вас по никое време... Усещам, че сте намислили нещо, но какво? Бихте ли ми споделили?

Честно казано, няхах си и идея какво да му кажа, а и Кирби засрамено мълчеше. Дали можехме да се измъкнем от тук само с приказки, или сега тъпият готвач щеше да ни издаде на всички?!

Читателю, моментът е особено деликатен!

Ще споделиш ли на готвача истината, че бягаш от замъка, или, дори го помолиш да ти осигури храна за пътуването (премини на **704**); или ще измислиш набързо някаква лъжа, например, че с Кирби търсите залата за тренировки и сте се изгубили в двореца (прочети **510**); в случай, че не желаеш нито да му казваш истината, нито да го лъжеш, просто му заповядай да те измъкне тайно от двореца, ако може (върви на **331**)? Във всеки случай, бъди внимателен - готвачът Ахули не е вчерашен, но със сигурност има някакво влияние в замъка...

911

ЗАПИШИ си кодова дума "НЕДЪГ" и продължи!

Кирби не бе особено умел в катеренето. Всъщност, той изобщо не стигна дотам да се катери, а просто пристъпи и... се изгърси!

За миг сърцето ми се сви, ами ако джуджето се беше наранило фатално?! Така и се оказа. Кирби, все пак, оцеля от падането през терасата ми, но сега целият му ляв крак беше контузен. Джуджето, криво-ляво, се изправи и навлече отново раницата си през рамо, но накуцваше ужасно...

Прегърнах го топло и го успокоих, че дори куц, той си оставаше моята лична охрана и аз пак си го обичах! Кирби, обаче, вече не беше толкова уверен в себе си, както преди, и ми се накара:

- Принце, дано си даваш сметка какво се случи току що! За теб съм готов да жертвам и живота си, но, все пак, когато ми възлагаш задачи в бъдеще, опитай се, поне малко, да помислиш и за мен!

Уверих сърдечно моя спътник, че друг инцидент като тоя няма повече да се повтори. Джуджето, обаче, само промърмори нещо като "дано поне да е било за добро" и двамата с него закрачихме през двора на замъка...

Всъщност, закрачих само аз. Кирби куцаше, а кракът му кървеше. Ето защо, ние решихме да си направим малка почивка сред една беседка, в близост до мястото, където се намирахме в момента...

Читателю, благодари се на Боговете в Адуир, че джуджето, все пак, оцеля и сега изобщо може да ходи! Защото винаги има и по-лошо. Когато оцениш какво прочете току що, прекрачи на **64!**

929

Отчето започна малко неуверено, но аз, някак си, знаех, че е искрен...

- Принце, въз... Вече не помня дали ти споменах по-рано, но снощи те сънувах.... В съня си аз видях, че се отправяш надалеч... Самите Богове ти помагаха да сториш това, което ти е на сърце. Ти имаше свещена мисия и много хора и герои бяха до теб...

Честно казано, подозирах, че старият Йозеф е дълбоко вярващ, но досега не бях забелязал да има и пророчески способности...

- ... И явно в съня ми има нещо вярно, щом сега и в тази красива утрин, ти стоиш тук, до мен... - свещеникът явно наистина беше надушил нещо, странното е, че и на мен, някак си, ей така, ми се прииска също да му се изповядам. Дали обаче можем да му имам доверие?

Старецът ме гледаше и очакваше смирено моя отговор.

Читателю, искаш ли наистина да разкажеш за мисията си на стария свещеник и, може би, да му поискаш прошка, отиди на **503**.

Ако просто го попиташ за какво, по дяволите, ти говори, мини на **525**.

Ако решиш набързо да се сбoguваш със свещеника и да се опиташ да откриеш накъде избяга Кирби, върви на **700**.

930

Решено бе! Щяме да се измъкнем през тавана!

И така, с Кирби заизкачвахме витата стълба към една от кулите на покрива на замъка, чийто край опираше о едната крепостна стена, като се оглеждахме дали наоколо няма стражи. Слава богу, засега не се виждаха никакви пазачи!

Тогава се ударих по челото - стаята на Манфред, Кралския магьосник, също беше някъде наоколо! Дали пък не трябваше да навестя първо него. Даже май, доколкото си спомнях тогава, магът беше заминал на мисия за баща ми нанякъде и кабинетът му сега сигурно беше празен! И, все пак, дали така само нямаше да си изгубя времето?!

Читателю, ако искаш да посетиш стаята на мага в една от кулите на замъка, премини на **428**; ако, обаче, ще се движиш по вече начертания план за бягство през покрива, обърни на **222**; ако вече не си толкова сигурен какво точно искаш, върни се на **808** и направи нов избор!

974

Богове, стражът все пак позна кой съм!

С дъх, от който лъхаше на бира и вино, той ме поздрави и ми отдаде чест. После застана чинно пред мен (доколкото му се отдаваше да застане чинно, след като и без това вече беше пиян до козирката) и изрецитира бързо, като по учебник:

- Принценавашитезаповедислушамиизпълнявам!

Не се стърпях и избухнах в искрен смях при тази гледка!

Стражът обаче стоеше и не мърдаше, очевидно го бях зверски респектирал. Реших да се възползвам максимално от новосъздалата се ситуация, като му заповядах:

- Войнико, имаш ново назначение от мен, Принца на крепостта! Сега отиваш да пазиш Източната порта и аз след малко ще дойда да те инспектирам и там. После ще ме пуснеш да напусна замъка и ще предупредиш колегите си, че такива са нарежданията ОТ ГОРЕ! Дотук въпроси имаш ли?

При тези мои думи стражът незабавно хукна в посоката, която му бях указал. В този момент гащите на войника се изсулиха, но той геройски си ги вдигна и на бегом се втурна пак към новия си пост...

А аз пък се втурнах по близките улички, за да търся Кирби!

Читателю, ЗАПИШИ си кодова дума "СТРАЖ" и премини на **700**!

995

И така, с Кирби решихме да останем върху килимчето, надявайки се, че все някъде и някога то само ще се сети да кацне...

Но магическото ни пътуване продължаваше вече трети ден, а проклетият му килим с килим летеше и летеше. Ние с джуджето вече бяхме премалели от глад и жажда (тъй като Кирби беше забравил да вземе провизии на тръгване), а в същият момент, и двамата настигнахме от бръснещия като лед студен вятър. От първоначалния ни възторг и искрено задоволство, гледката под нас скоро стана скучна и монотонна...

Видяхме не само нашето Кралство Адуир, но и много други непознати земи, за които досега нито аз, нито джуджето, си имахме представа. Летяхме над безбрежния океан, обиколихме всички пустини, планини и зелени пасища. Навсякъде, откъдето минавахме, хората ни сочиха с ръце и немееха. Но скоро и това ни омръзна. А килимчето летеше ли, летеше и не мислеше да спира. И тогава го видяхме!

Кирби, целият премръзнал и скован от студ, внезапно се оживи и посочи на някъде. Погледнах и изтръпнах! Бяхме стигнали до самия северен полюс - земи, за които дори и аз не знаех почти нищо... По-лошото, обаче, беше, че пред нас се издигаше най-високата планина, която изобщо бяхме виждали с моя спътник през

цялото си пътуване досега. Целият гигантски връх, към който сега летяхме с бясна скорост, беше изцяло обгърнат от сняг и лед, и вероятно е бил такъв от векове. Досега килимът предвидливо завиваше наляво и надясно, но този път, той зловещо се бе насочил направо към центъра на заледената скала. С джуджето изкрещяхме от ужас, предчувствайки неизбежния ни сблъсък. И този път нямаше време дори за молитва...

Читателю, дали принцът и Кирби са оцелели след като летящото килимче се разбива на пух и прах в сред ледовете? Може би, да, може би, не - ти никога няма да научиш! Така или иначе, приключението ти ще завърши безславно на **666**, колкото и да не ти се иска!

В случай, че решиш да изиграеш тази книга отново в бъдеще, бъди безкрайно внимателен, когато си имаш работа с могъщи артефакти, чийто сили ти не познаваш и не умееш да контролираш...

996

Детето, обаче, си играеше развълнувано с моето дървено конче, та не ми обърна особено внимание, когато го заговорих...

Кирби целият вече препираше да се махаме.

Реших да направя последен опит да заинтригувам хлапака.

- Малкия, какво има зад тази врата? - посочих на бебока дъното на стаята, където ми се стори, че имаше изход.

Този път малчуганът, все пак, ме чу какво казвам и разбра накъде соча. В този миг хлапакът смръщи нос, стисна по-уверено кончето в ръцете си и измърмори, без изобщо да ме погледне:

- Тати ме бие... Ти не иска да ходи там! Дръж това...

Тогава момчето внезапно се наведе над купа си с играчки, сякаш търсеше нещо сред тях. И го намери! Подаде ми един дребен медальон във формата на верижка с прост метален кръг, на който от едната страна беше изписана думата... "Денжър"?!

- Денжър? Денжър? Какво искаш да ми кажеш, хлапе - попитах го аз учуден? - Това е за мен, така ли?

Но детето не ми каза нищо повече. Изведнъж то отново ревна, като този път закри очите си с ръчички, за да не ме вижда.

Какво пък? Подаръкът си беше подарък. Прибрах украшението в джоба на наметалото си, като се опитах да успокоя детето...

Читателю, ЗАПИШИ новата си придобивка "медальон на Денжър" в слота с предмети към Дневника на Родерик (Краля); разбира се, ако изобщо пожелаеш да запазиш талисмана! Когато си готов и актуализираш дневника, премини на **910**, за да научиш какво ще последва!

997

Пентаграма като пентаграма! И тук си имаше тънкости...

Може би, Кирби вече беше оцапал гащите, но не и аз!

С вид на най-компетентният заклинател в цялото кралство, аз смело разгърнах древната книга "Демонология за напреднали", която предвидливо бях донесъл от библиотеката си. Никога не я бях отварял досега, но сигурно в нея щеше да пише нещо и за настоящия случай...

Та-дъм! Още във Втора глава на Кодекса (в първата част май се говореше за различните типове магия, не ми стана много ясно) аз видях нарисувана пентаграма, и то точно като тази в стаята, та се зачетох внимателно в ситния и писан на ръка текст под схемата:

"Магьоснико от Адуир, внимавай! Да се призовават силите от Отвъдното би било рисковано занимание за начинаещия заклинател! Все пак, щом вече четеш това, вероятно, ти си наясно какво вършиш!

Знай, че всяка една истинска пентаграма ВИНАГИ е ориентирана спрямо четирите посоки на света: Север, Изток, Юг и Запад. Важното в случая е да определиш КЪДЕ е Север, в този случай, запали свещите на окултния символ, като започнеш ИМЕННО от там! След това запали тези в ЮГ и пропусни онези в Изток и Запад. Веднъж запалил свещите в ЮГ, сега запали тези в Изток, а свещите на Запад запали чак най-накрая!

ВНИМАВАЙ да спазии точно този ред, който сме описали тук, защото в противен случай последствията могат да бъдат и катастрофални! Щом всички свещи в краищата на символа бъдат запалени, застани в центъра на пентаграмата и просто си пожелай нещо. Успех, но бъди мъдър в избора си какво да си пожелаеш... !"

Мдаа, вече май бях влюбен в тази книга. Извиках Кирби.

Джуджето ме беше видяло какво четях и сега стоеше облещено до мен, като пристъпваше нервно от крак на крак. Успокоих го, че няма нищо страшно. После му казах да ми помогне да запалим свещите, той и без това винаги носеше кремък и огниво в себе си. Спазихме и реда на запалването - точно, както бе описан в книгата!

И така, заедно с джуджето, ние застанахме в центъра на зловещия кръг на пода, а всички свещи около нас грейнаха ярко.

В този миг се чу някакъв тътен, сякаш някаква адска машина се опитваше да заработи, а от пентаграмата започна да се вие пушек...

Усецах, че нямам много време и трябваше да действам!

Но какво, какво, по дяволите, се очакваше да си пожелая?!

Читателю, моментът е особено деликатен! Помисли добре какво би си пожелал принцът да му се сбъдне СЕГА?

Ако Родерик си пожелае просто здраве и дълголетие, премини на **511**.

Ако принцът не се задоволява, ей така, със здраве, а желае, например, вечен живот и безсмъртие, обърни на **297**.

Ако бъдещият крал на Адуир поиска магически предмет, който той да може да използва в приключенията си, прочети на **309**.

Ако вместо вълшебен предмет, принцът иска да получи истинско магическо оръжие, давай на **706**.

Ако Родерик поиска от духа на пентаграмата (или играчът, който управлява Кирби, си поиска от негово име) сила и могъщество за своя верен спътник, върви на **908**.

Ако принцът желае да придобие неведоми сили, но без да се обвързва с безкраен живот, или поне не засега, мини на **8**.

Ако Родерик иска просто... да избяга от крепостта и да се озове някъде далеч от тук, очаквай това да се случи на **151**.

Ако принцът вече ИЗОБЩО не е сигурен какво точно ИСКА, по-добре бързо загаси свещите и заедно с Кирби, двамата продължете по плана, като излезете от стаята

на Манфред и се изкачите до тавана, скокни на **222**; в случай, че изобщо не харесваш маршрута в кулата, който сте поели, върни се направо на **808** и направи изцяло нов избор!

Каквото и да си пожелаеш, обаче, считай, че демонската книга изрично те ПРЕДУПРЕДИ, че да си играеш с подобни сили, може и да бъде и доста опасно! Каквото и да направиш от тук нататък, прави го на свой собствен РИСК и своя ОТГОВОРНОСТ!

И умната, млади магьоснико! Силата е с ТЕБ!

998

Оказа се, че не само джуджето Кирби имаше връзки в замъка...

В този миг, из сенките на крепостта се появи запъхтян войникът, който омаях с приказките си край параклиса. Той тичаше към Източната порта, а гащите му се свличаха, докато воинът пристъпваше тежко, тежко...

Грухан (май така се казваше онзи), все пак, някак си, успя да стигне до "назначението" си и като ме видя, ми отдаде чест.

След това той се обърна директно към Капитана на стражите, като му изпя като в скоропоговорка:

- ШефедойдезаповедОТГОРЕдапуснемпринцадамине!

Капитанът първо недоумяваше изобщо какво се случва и - да си го кажем направо - гледаше моя страж като пълен идиот. Но след като онзи ме посочи и натърти за пети път, че "ималозаповед" за моето излизане от крепостта, началникът му се окопоти и реагира повече от незабавно...

Читателю, да видим дали ще мине номерът ти, отиди на **807!**

999

Ако ИМАШ кодова дума "НЕДЪГ", върви веднага на **557!** Ако нямаш тази дума и никога не си я срещал, чети нататък!

Ами, какво да ви кажа, приятели мои, просто си плюх на петите и скоростреленно избягах от стража и от острия му меч. Не знам дали вече изобщо имаше значение, но когато профучах покрай войника, ме лъхна адска воня на бира и вино, очевидно беше доста почерпен...

Читателю, премини на **3** с предчувствие за край!

1000

Още не се беше съмнало напълно. Въртах се в просъница, около отдавна загасналия лагерен огън, и сънувах кошмари...

В съня си, аз видях отново родния ми замък и крепостта, откъдето започна моето приключение. Отново бяхме само двамата с Кирби и ние се лутахме по коридорите на двореца. Но този път не успяхме да се измъкнем! Внезапно една врата до нас се отвори и от там пристъпи баща ми, Кралят на Адуир! Той, някак си, вече знаеше, че се опитвам

да го напусна и ме стрелна с онзи властен поглед, който помня още от дете. Тогава баща ми нареди на стражите да ме върнат обратно в спалнята ми, а после се погрижи да обезглавят джуджето. А аз бях на терасата ми и от там наблюдавах цялата мрачна ексекция. В мига, в който палачът стовари секирата си, а главата на Кирби тупна в прахта върху каменната настилка, всичко около мен се потопи в лепкава кръв...

В този момент аз изкрещях от ужас и... се събудих!

Слава богу, кръв нямаше никъде. Джуджето до мен щастливо се прозя в съня си, като дори ме прегърна неволно, ей така, докато си спеше. Крадлата Денжър обаче вече беше будна и ме гледаше някак си замечтано! Щом си разменихме погледи с нея, тя ми се усмихна и тихо се засмя. Мисля, че ме харесваше. И то доста!

Колкото до другите, всички те май още спяха. Всъщност бардът Бриън не се виждаше никъде. Елфът Гилрой пък дълбоко медитираше; може би беше буден, но едва ли обитаваше точно тази реалност в момента. Рицарят Роналд и Мага на Хаоса Иън обаче още кротко си похъркваха, сякаш нищо опасно не ни се беше случило. А когато магьосникът вдишваше и издишваше, от устата и над главата му се рояха куп звездички...

Да, всичко си беше наред, дори май бе и време за ставане...

В този миг елфът излезе от унеса си и като видя, че ние с Денжър вече сме будни, той любезно ни поздрави за добро утро. Всъщност, Гилрой ни изрече нещо на елфически, което изобщо не разбирах, но по тона му се досетих, че ни приветства щастливо. Кирби го чу и отвори и разтърка сънено очи. Тогава в един глас Рицарят и Магът също се обадиха:

- Богове на доблестни воители, гладен съм! - почти изплака боецът, а стомахът му изкръкори. Магът пък ни сподели любопитно:

- В тази странна утрин небето е обсипано със звезди. Дали това е някакво ново пророчество, или е просто интересно съвпадение във вселенския порядък на нещата?!

Внезапно из сенките от гората се появи и Трубадура.

Бриън носеше със себе си няколко презрели мушмули, които той ловко ни подхвърли. След тази повече от оскъдна закуска обаче, бардът рязко ни изкомандори:

- Стига сте спали, момци и девойки! Проучих пътя напред и вече знам едно чудесно място, което ще ни стопли и нахрани след всички наши славни приключения! Не е много близко де, но няма как... Може би, ще ни се наложи да повървим през целия ден... Със сигурност, щом стигнем там, ще ми бъдете благодарни! Хайде, ставайте и да тръгваме!

Слънцето тъкмо беше изгряло и вече стопляше с лъчите си цялата зелена гора около нас. Богове, какво неземно щастие бе да си приключенец!

Читателю, за да откриеш и ти това прекрасно място, за което говори бардът Бриън, май е вече време за финалния завършек!

И поздравления за брилянтната ти игра! Щом си стигнал до тук, значи си дал всичко от себе си и не си се страхувал от нищо!

А Боговете обичат даващите и смелите!

Премини на **ЕПИЛОГ**, победителю!

Вратата се захлопна зад мен. Кръчмата „Зеленият дракон” ме посрещна с обичайния си аромат на престоляло вино, човешка пот и печено пиле. Бардът Бриън облиза нервно устни и подхвана здраво мандолината в ръцете си. Денжър, като истински крадец, се шмугна покрай нас и се настани при търговците, седнали до тезгяха. Останалите в бандата ме изгледаха гладно, гладно. Явно след всичко, което преживяхме заедно в подземие, беше мой ред да почерпя. И нямах нищо против да го сторя, честно казано. А и моят стомах къркореше...

Извадих кесията си със златни монети, дадох знак на джуджето и другите да окупира някоя от празните маси в ъгъла, а аз се запътих към кръчмаря. Навън вече минаваше полунощ, но Танбърд, както винаги, изглеждаше учудващо деен и хич не личеше да му се спи. Когато ме видя, той ми се ухили с червендалестото си лице, а мустаците му щръкнаха нагоре. Здрависахме се като стари приятели и разбрах, че той някак си вече беше научил за всички наши приключения. Ухилих му се и аз на свой ред. Вече си давах ясно сметка, че новините в кралството се разпростираха по-бързо, отколкото аз самият можех да ги накарам да се случват! Ханджията ме изгледа одобрително от глава до пети и после ми каза:

– Е, Гайл, може би ще се учудиш, но аз всъщност много се надявах скоро да наминеш насам. Както знаеш, Негово Величество, Кралят на Адуир е побеснял от изчезването на младия принц и сега из цялото кралство се щурат вестonosци...

Наострих уши! Да не би Танбърд да намекваше нещо? Да не би да ме подозираше, а защо не и да беше научил по някакъв начин, че аз съм този принц...

– Тия неща с изчезналия принц не ме вълнуват особено, кръчмарю – направих отегчена физиономия. – Аз съм, ти ме знаеш, странстващ приключенец и цяла една банда герои разчитат на мен да ги издържам, напоя и нахраня. Ето защо, ако не се е случило нещо съвсем необичайно, нека първо да обсъдим вечерята ни, че стомасите...

– Твоята вечеря, както тази на наемниците ти, този път ще бъде осигурена лично от мен! – по дяволите, тази нощ Танбърд ми стана един много симпатичен кръчмар с това свое изявление. – Най-малко това заслужаваш с твоите спътници, загдето спаси дъщеря ми! Но остави ме да довърша. И така, пратениците из цялото Кралство са се разшетали и всички търсят вести за този изгубен принц под дърво и камък. Но наред с обичайната патърдия по случая с изчезналия наследник на краля, тази сутрин един вестonosец посети и моята малка кръчма...

Край! Разкрит съм! Пратеникът на баща ми сигурно му е описал как изглеждам! Защо изобщо ми трябваше да разговарям с ханджията, трябваше просто да седнем всички и да си поръчаме нещо! Сега вече нямах избор и трябваше да му разкрия истината...

Такива мисли ми минаваха през главата в онзи миг, а Танбърд само ме гледаше, като продължаваше да клати одобрително глава. В следващия момент обаче той бръкна сръчно с ръка изпод тезгяха и от там извади... един обемист плик?!

– Това писмо дойде за теб призори! – тържествено заяви кръчмарят, като застана чинно пред мен. – Връчвам ти го лично! – при тези думи той ми подаде свитъка.

Меко казано, бях доста учуден. Още повече, че това хмм... „писмо” нямаше нито подател, нито получател! Как изобщо бих могъл да знам, че е за мен?

– Ама тук не пише нищо, може да е за всекиго, как така реши, че аз съм получателят? Ама то, сега като се замисля, никой и не знае, че съм тук при теб...

– Вестonosецът заръча да го предам на първата банда странстващи герои, които дойдат в кръчмата ми. Освен това пратеникът допълни, че вътре изрично пишело нещо

за гробницата на рицаря и за онзи, който успее да разгадае тайната ѝ. Не ми трябваше много акъл, за да навържа две и две, и да се досетя, че идеше реч за теб и твоите приключения! Други смелчаци като тях скоро не се бяха навъртали тъдява... Отвори го, отвори го, писмото вече е твое! Исках да знам, че съм го дал в най-добрите ръце!

Вече бях наистина дяволски заинтригуван. Разгърнах пергамента с писмото. Какво пък, откакто бях избягал от замъка, бях забравил какво е да получиш писмено известие от някого. И очевидно този някой имаше отчаяна нужда от мен. Но кой ли?

КАКВО СЕ СЛУЧВА С ПРИНЦА И КОЙ МУ ПИШЕ? КЪДЕ ЩЕ ОТВЕДЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕТО СМЕЛАТА БАНДА ГЕРОИ? РАЗБЕРИ ТОВА В КНИГА ВТОРА „СЕНКИ НАД КРЕПОСТТА“!

ПРИЛОЖЕНИЕ I: Дневници на героите в играта

МЕМОАРИТЕ НА КРАЛЯ (лого)

Дневник на героя



Име: Принц Родерик
Професия: Бъдещ крал

Раса/ Пол: Човек/ Мъж
Възраст: 18 години

Описание на героя: Принц Родерик е наследник на древна монархическа династия във вълшебното кралство Адуир. Отегчен от скуката и рутинния дворцов живот, младият принц не дочаква коронацията си на крал и се впуска в пътешествие из страната, където пътува инкогнито и търси приключения. Принц Родерик е и настоящият главен герой в тази история!

Основни способности*	Текущи стойности и промяна по тях	Допълнителни показатели	Текущи стойности и промяна по тях
СИЛА	10	БРОЙ МОЛИТВИ	3
ЛОВКОСТ	10	ЖИЗНЕНИ ТОЧКИ	15
МЪДРОСТ	10	БРОНЯ, ДОСПЕХИ	3
ОБАЯНИЕ	10	ЩЕТА ОРЪЖИЕ	136 (меч), 136-2 (кама)

Предмети в товара на героя		Пари и други скъпоценности
Къс меч	Кесия за пари	100 златни монети
Кожено наметало		
Кожена ризница		
Златен медальон		
Кама (в бутуша!)		

Умения на героя	Какво прави това умение и как може да се използва?
Лидерство	Героят с това умение е роден дипломат и знае как успешно да води другите.
Кралски етикет	Героят с това умение има общи познания по дворцов живот, четене и писане и др.
Яздене на кон	Героят с това умение има общи познания по обзядване и езда.

Бележки по хода на играта с този герой

* Разпредели 8 допълнителни точки измежду тези стойности, както пожелаеш...

МЕМОАРИТЕ НА КРАЛЯ (лого)*Дневник на героя*

Име: Кирби Могъщи **Раса/ Пол:** Джудже/ Мъж
Професия: Телохранител **Възраст:** 133 години

Описание на героя: Кирби осигурява личната охрана на принц Родерик, като се движи навсякъде заедно със своя господар. Кирби е открито, честно и прямо джудже (е, случва се да бъде и хитро понякога!), но в същия момент все още е сравнително младо и наивно. Затова винаги и където и да отиде, то подозира, че се готви заговор-атентат срещу принца и често самият Родерик трябва да го спасява вместо обратното!

Основни способности	Текущи стойности и промяна по тях	Допълнителни показатели	Текущи стойности и промяна по тях
СИЛА	16	БРОЙ МОЛИТВИ	3
ЛОВКОСТ	6	ЖИЗНЕНИ ТОЧКИ	18
МЪДРОСТ	8	БРОНЯ, ДОСПЕХИ	3
ОБАЯНИЕ	6	ЩЕТА ОРЪЖИЕ	136+4 (бладва)

Предмети в товара на героя		Пари и други скъпоценности
Бладва за две ръце	Кесия за пари	25 златни монети
Кожена ризница		
Ръчен фенер		
Мазнина за фенера		
Кремък и огниво		

Умения на героя	Какво прави това умение и как може да се използва?
Атлетизъм	Героят с това умение е силен като канара и може да извърши чудеса от храброст.
Здрав организъм	Героят с това умение е неподатлив на разболяване и отрови.
Откриване на капани	Героят с това умение може да открива капани и всякакви клопки.

Бележки по хода на играта с този герой

--

МЕМОАРИТЕ НА КРАЛЯ (лого)*Дневник на героя*

Име: Денжър
Професия: Крадец

Раса/ Пол: Човек/ Жена
Възраст: 18 години

Описание на героя: Денжър е момиче-крадец, израснала по улиците и кръчмите в кралство Адуир. За скромния си живот младата крадла се гордее, че е била гонена и преследвана от градската стража в почти всеки един град, в който някога е стъпвала. Денжър обаче разполага с почти неустоим чар, в чийто мрежи е оплела не един богат търговец. Принцът е наред!

Основни способности	Текущи стойности и промяна по тях	Допълнителни показатели	Текущи стойности и промяна по тях
СИЛА	8	БРОЙ МОЛИТВИ	3
ЛОВКОСТ	16	ЖИЗНЕНИ ТОЧКИ	8
МЪДРОСТ	8	БРОНЯ, ДОСПЕХИ	2
ОБАЯНИЕ	16	ЩЕТА ОРЪЖИЕ	136-2 (кинжал)

Предмети в товара на героя		Пари и други скъпоценности
Закривен кинжал	Кесия за пари	5 златни монети
Кожено наметало		
Кожена ризница		
Комплект шперцове		
Пособия за дегизиране		

Умения на героя	Какво прави това умение и как може да се използва?
Преджобване	Героят с това умее владее изкуството на кражбата и е изпечен мошеник.
Познание на улиците	Героят с това умение е у дома си, дори да попадне в свършено непознат град.
Неустоим чар	Героят с това умение владее до съвършенство изкуството на съблазняването.

Бележки по хода на играта с този герой

--

МЕМОАРИТЕ НА КРАЛЯ (лого)*Дневник на героя***Име:** Бриън**Раса/ Пол:** Човек/ Мъж**Професия:** Странстващ трубадур **Възраст:** 33 години

Описание на героя: Бриън е истински ходещ оркестър за сватби и погребения. В допълнение към мелодичния глас и майсторското му изпълнение на мандолина, трубадурът владее завиден репертоар от шеги, закачки и притчи, като обича да задава странни философски въпроси по никое време. Тънък познавач на повечето легенди и митове на кралство Адуир.

Основни способности	Текущи стойности и промяна по тях	Допълнителни показатели	Текущи стойности и промяна по тях
СИЛА	10	БРОЙ МОЛИТВИ	3
ЛОВКОСТ	14	ЖИЗНЕНИ ТОЧКИ	12
МЪДРОСТ	16	БРОНЯ, ДОСПЕХИ	2
ОБАЯНИЕ	18	ЩЕТА ОРЪЖИЕ	136-2 (кама)

Предмети в товара на героя		Пари и други скъпоценности
Дълга кама	Кесия за пари	10 златни монети
Шутовско облекло		
Мандолина		
Провизии (3 дажби)		
Манерка за вода		

Умения на героя	Какво прави това умение и как може да се използва?
Свирене на инструменти	Героят с това умение владее да свири на всякакви музикални инструменти.
Познание на митовете	Героят с това умение има общи познания по история, религия, фолклор и митологии.
Магьоснически трикове	Героят с това умение владее магии от 1-ви тип (виж ПРИЛОЖЕНИЕ III).

Бележки по хода на играта с този герой

--

МЕМОАРИТЕ НА КРАЛЯ (лого)*Дневник на героя***Име:** Гилрой**Раса/ Пол:** Елф/ Мъж**Професия:** Горски рейнджър**Възраст:** 188 години

Описание на героя: Гилрой е мълчалив, скромен и ненадменен като всеки истински елф. Питает изключителна любов към всичко живо, особено ако то расте и може да се намери в гората. Вероятно Гилрой не може да се нарече „душата на компанията”, но за сметка на това лъкът му никога не пропуска целта и в същия момент елфът владее някои дребни магии на своята раса.

Основни способности	Текущи стойности и промяна по тях	Допълнителни показатели	Текущи стойности и промяна по тях
СИЛА	10	БРОЙ МОЛИТВИ	3
ЛОВКОСТ	18	ЖИЗНЕНИ ТОЧКИ	10
МЪДРОСТ	14	БРОНЯ, ДОСПЕХИ	3
ОБАЯНИЕ	14	ЩЕТА ОРЪЖИЕ	1зб+2 (копие), 1зб (лък)

Предмети в товара на героя		Пари и други скъпоценности
Дълго копие	Лековити билки (3)	Елфът няма свои собствени доходи и дори отказва да носи пари в себе си!
Къс лък		
Колчан (10 стрели)		
Кожена ризница		
Провизии (3 дажби)		

Умения на героя	Какво прави това умение и как може да се използва?
Познание на природата	Героят с това умение се чувства сред природата като в своя роден дом.
Акробатика	Героят с това умение е изключително бърз, ловък и чевръст.
Магьоснически трикове	Героят с това умее владее магии от 1-ви тип (виж ПРИЛОЖЕНИЕ III).

Бележки по хода на играта с този герой

МЕМОАРИТЕ НА КРАЛЯ (лого)*Дневник на героя*

Име: Роналд Безстрашни
Професия: Странстващ рицар

Раса/ Пол: Човек/ Мъж
Възраст: 42 години

Описание на героя: Роналд е безумно смел, но и малко наивен странстващ воин, който цял живот се е борил за идеалите и законите на рицарството. Вярващ, че е призван да спаси света, Роналд се е подsigурил двойно като се движи редом до най-добрия си приятел от детинство – Иън Мага на Хаоса. Двамата другари са невероятен тандем, който няма да се спре пред нищо!

Основни способности	Текущи стойности и промяна по тях	Допълнителни показатели	Текущи стойности и промяна по тях
СИЛА	18	БРОЙ МОЛИТВИ	3
ЛОВКОСТ	10	ЖИЗНЕНИ ТОЧКИ	16
МЪДРОСТ	10	БРОНЯ, ДОСПЕХИ	4
ОБАЯНИЕ	10	ЩЕТА ОРЪЖИЕ	1з6+6 (меч), 1з6-2 (кинжал)

Предмети в товара на героя		Пари и други скъпоценности
Меч за две ръце	Кесия за пари	15 златни монети
Стоманен щит		
Стоманена броня		
Стоманен шлем		
Ритуален кинжал		

Умения на героя	Какво прави това умение и как може да се използва?
Заплаха	Героят с това умение е способен да отправя заплахи.. и да ги изпълнява!
Атлетизъм	Героят с това умение е силен като канара и може да извърши чудеса от храброст.
Лечение	Героят с това умение има общи познания по анатомия и медицина и може да превързва рани.

Бележки по хода на играта с този герой

--

МЕМОАРИТЕ НА КРАЛЯ (лого)

Дневник на героя



Име: Иън Мага на Хаоса **Раса/ Пол:** Човек/ Мъж
Професия: Магьосник **Възраст:** 66 години

Описание на героя: Иън е стар и вещ магьосник, врял и кипял в приключенията. Неговата тясна специализация са магиите на хаоса и той е най-добър в това да прави заклинания, които могат и да се получават, но в повечето случаи ефектът им няма нищо общо с това, което първоначално е трябвало да стане. Иън се движи навсякъде със своя приятел – рицаря Роналд Безстрашни!

Основни способности	Текущи стойности и промяна по тях	Допълнителни показатели	Текущи стойности и промяна по тях
СИЛА	6	БРОЙ МОЛИТВИ	3
ЛОВКОСТ	8	ЖИЗНЕНИ ТОЧКИ	6
МЪДРОСТ	18	БРОНЯ, ДОСПЕХИ	2
ОБАЯНИЕ	8	ЩЕТА ОРЪЖИЕ	136-2 (жезъл)

Предмети в товара на героя		Пари и други скъпоценности
Магическа пръчка	Кесия за пари	20 златни монети
Магьосническа роба		
Магическа книга		
Перо		
Мастилница		

Умения на героя	Какво прави това умение и как може да се използва?
Познания по Алхимия	Героят с това умение е способен да забърква магически съставки и да разпознава чужди отвари.
Магьоснически трикове	Героят с това умение владее магии от 1-ви тип (виж ПРИЛОЖЕНИЕ III).
Познание на магията	Героят с това умение владее магии от 2-ри тип (виж ПРИЛОЖЕНИЕ III).
Познание на Хаоса	Героят с това умение владее магии от 4-ти тип (виж ПРИЛОЖЕНИЕ III).

Бележки по хода на играта с този герой

ПРИЛОЖЕНИЕ II: Как да разчетеш Дневника и още за механика в играта

В това второ приложение ти ще научиш за всички онези детайли, които вероятно виждаш в дневника на героите, но които, може би, все още не можеш да си обясниш напълно. Не се притеснявай, дори да се окаже, че не разбираш повечето от нещата, за които ще стане дума тук! Тази книга-игра е създадена така, че да те напътства по всяко време какво да направиш, какви точки и къде да гледаш. Все пак, ако държиш да си наясно с механиката в играта, вероятно самият ти ще искаш да разбереш малко повече за това какво всъщност се случва с всичките тези показатели и стойности. За повече прегледност и яснота, можеш да отвориш примерен *Дневник* и да следиш какво пише

по отделните графи. По-долу ще намериш пълно описание на всичко, което можеш да срещнеш при работата си с дневника на даден герой. И така, първо започваме със...

ИМЕ/ ПОРТРЕТ

Тук всичко е ясно. Освен, че можеш да видиш как точно изглежда персонажът, в тази графа се вписва името на героя така, както самият той вероятно се представя на околните. Ако вече си чел и играл тази книга-игра, то ще се досетиш, че принц Родерик не казва истинското си име на всеки и се представя за пред другите с измисленото име „Гайл”. Но това е частен случай, разбира се, все пак Кралят пътува инкогнито и не било добра идея всеки срещнат да знае с кого си има работа. Но... всичко това не се отнася за останалите герои: те се казват по един и същ начин навсякъде.

И така, тук в тази графа ТИ имаш възможност да разбереш, по всяко едно време, кой как се казва. Вероятно, когато героите общуват помежду си и си пускат закачки, или разговарят във връзка с мисията, би било трудно да помниш кой кой е и т. н. Ето защо, хвърляй по едно око на тази графа и след време ще знаеш перфектно имената на всички участници в приключенската група, с която пътешества *Кралят*. Освен това можеш да асоциираш всеки герой и името му с неговия личен портрет, който ще допълни още повече представата за този персонаж...

РАСА/ ПОЛ

В **ролевите игри** обикновено героите са от различни раси и далеч не винаги са само хора. Тук е по същия начин, само дето расите засега са всичко на всичко три: хора, джуджета и елфи. В следващите части на тази поредица и при интерес от страна на читателите, отрядът на Родерик ще разшири своя състав и със сигурност тогава ще включим изцяло нови раси, които обаче засега ще оставим в тайна!

ПРОФЕСИЯ

Отново по подобие на **ролевите игри**, и тук всеки отделен герой в играта владее различна от останалите приключенци професия. С други думи, считай, че професията на един герой е това, което го направлява и движи в света на приключенията. Например, ако при професията му пише „*Крадец*”, то очевидно този герой ще бъде обигран в това да лъже, мами и краде. В същия момент обаче, вероятно неговата „*кариера*” няма да се ограничава просто до „*извършване на кражби*”, а може да става дума и за елитен „*наемник*”, а защо не и за „*главатар*” на цяла престъпна и потайна гилдия от крадци! По същия начин, ако в графата „*Професия*” пише „*Рицар*”, това не означава директно „*танк с броня*”, а вероятно става дума за ловък и отдаден боец, поел по пътя на светлината, за който боят може дори да бъде най-последна алтернатива и т.н. Изобщо всяка една професия в играта има своята житейска философия и в тази графа ти най-бързо можеш да се ориентираш и да помислиш каква би била тя.

ВЪЗРАСТ

Не се учудвай, ако случайно забележиш, че *Джуджето* и *Елфът* отдавна са минали възрастта от 100 години и дори продължават да трупат отгоре. Това е така, защото спецификата на тяхната приказна раса предполага, че те живеят доста повече от хората. За това, макар те също да измерват живота си в човешки години, възрастта им

на порастване, съзряване и осъзнаване често се разминава, както с тази при хората. Разбира се, нито Кирби, нито Гилрой са много стари! Е, *Елфът* е малко по-възрастен от *Джуджето*, но и двамата са все още млади приключенци и многото им години в тази графа не бива да те учудват. При всички останали герои в книгата, които всъщност са обикновени хора, възрастта при тях е нормална и тук няма нищо необичайно.

ОПИСАНИЕ НА ГЕРОЯ

Полезна графа, ако искаш само с едно прочитане да си представиш целия герой, при това, без да задълбаваш в разните му там точки и умения. Забележи, че тук се посочват и началните спътници на героя, който разглеждаш в момента. Например, ако си се спрял на *Рицаря*, ще видиш, че той другарува също с *Магьосника*, а при *Джуджето* ще видиш, че то е обвързано с Родерик (*Джуджето Кирби* осигурява личната охрана на принца и се движи винаги и навсякъде с него). В следващите книги от поредицата очаквай нови описания на героите. Тъй като главните персонажи израстват в приключенията – от там мотивацията им и това какво всъщност са (и какво мислят за себе си) се променя генерално!

ОСНОВНИ СПОСОБНОСТИ

Това са най-важните атрибути или качества, които всички герои притежават от самото начало в играта. Те са общо 4 и по-долу са обяснени в повече детайли:

СИЛА

Основно качество, от което зависи физическата мощ на персонажа и това как той се справя в ситуации, които изискват чисто силови и груби методи за действие. Например, как героят се сражава в битките, колко може да издържи на натоварване, дали ще може да разбие врата, или ще може да повдигне тежка каменна плоча от пода.

ЛОВКОСТ

Още едно основно качество, от което зависи подвижността на героя, за това колко е пъргав и чевръст, как се справя с оръжия като лък и арбалет, които изискват бързи рефлексии, и като цяло, каква е общата кондиция на тялото му, ако му се наложи да скача и бяга. Със сигурност това умение не за подценяване и героят с ниска стойност за *Ловкост* е муден и трмав. Ако пък точките му са високи, сигурно е цял акробат!

МЪДРОСТ

Допълнително качество, което указва най-вече за възможността на героя да разсъждава и да мисли трезво. И не на последно място – по този показател се съди за волята на героя, ако срещу него бъде предприета магическа атака от психически тип. Например, зъл заклинател иска да приспи героя, да прочете мислите му, или изобщо да го постави под свой контрол! Умният персонаж ще се противопостави, глупавият – не!

ОБАЯНИЕ

Тук се описва най-вече характерът на героя и това как той изглежда и изобщо дали и доколко е атрактивен за другите. Героят с повече точки за *Обаяние* вероятно ще

изпъкна някак си сред останалите, които в негово лице, ако са добронамерени, ще поискат да му станат приятели, а ако пък са злонамерени, те вероятно ще се опитат да преговарят с него, вместо директно да го спукат от бой. Безспорно полезно качество!

ТЕКУЩИ СТОЙНОСТ И ПРОМЯНА ПО ТЯХ (1)

В тази графа всички *Основни способности* ще намерят своето начално оценяване (провери, тези точки са вече попълнени, нали?). В същия момент, ако по време на играта се налага, тези резултати да бъдат променени; например, Родерик успява да намери *Магически меч на Силата* – в този случай, докато Кралят носи този вълшебен меч, неговите точки за Сила по магически начин се покачват с +1; или пък даден герой попада в механичен капан, който му навяхва крака и сега персонажът получава наказание към Ловкостта, което я намаля с –2. Във всички такива и други подобни случаи, играчът трябва съвестно и честно да отчита всяка промяна на всяка стойност. И когато той гледа в тази графа, желателно е да бъде информиран коя е най-последната и най-актуална стойност от всички, които играчът е записвал до момента.

Само за игрови манияци: *Механиката на играта* си служи с хвърлянето на 3 шест-стенни зара, като трябва да се улучи число по-малко, или равно на статистиката в момента, ако искаме тя да проработи. Ето защо тук вариантите на всяко умение варират между 3 (като минимум) и 18 (като максимум). Така например, ако един герой по някакъв начин се окаже, че има 4 (точки) за *Сила*, това означава, че той е доста хилав, а физически е дори слаб като клечка. За героя с 12 *Обаяние* може да се предположи, че той е средно красив и атрактивен, а героят с 17 *Мъдрост* вероятно е истински мъдрец и философ (ако вместо това обаче той има за *Ловкост* 18, значи е по-бърз и пъргав и от най-бързия заек!) и т.н.

Разбира се, ВСИЧКИ точки и стойности ще се променят през ЦЯЛАТА ПОРЕДИЦА и ще се актуализират (повишават) във всяка нова книга-игра от поредицата! Това се дължи на факта, че героите някак си *израстват* и се *каляват* в приключенията, като в резултат на това техните собствени сили, качества и общи възможности значително ще нарастват.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПОКАЗАТЕЛИ

Далеч не по-малко важни, но второстепенни качества и атрибути на героите. Също като предните, те са общо 4 и по-долу са обяснени в повече детайли:

БРОЙ МОЛИТВИ

В света на магическото кралство Адуир не съществуват конкретни богове, но това не означава, че поданиците на тази страна са неверници, атеисти, или че те нямат страх от неведомите сили. Все пак, всеки персонаж има свои собствени устои, мироглед и разбирания за това кой или какво движи природата на нещата. Всичко това присъства в тази графа под формата на брой молитви, с които героят ще разполага по време на приключението. Като цяло те ще се използват в играта по много и най-различни начини. Всички герои в приключението започват с еднакъв брой в слота за *Молитви*.

Във всеки случай обаче, текущите молитви (или тези, които в момента виждаш отпечатани в книгата) са ВСИЧКИ максимално възможни молитви, с които героят

може да си послужи по време на ТАЗИ книга от поредицата. В редки моменти, например, героят посещава храм, или пристъпва в древен параклис, броят на изразходваните молитвите може да се възстановява, но той НЕ МОЖЕ да надхвърли броя, който са били тези молитви в самото начало на играта. С други думи, когато героят изразходи и последната си останала молитва в тази графа (и поне, докато не намери начин да си ги възстанови от някъде), той не може повече да разчита на помощ от божествата в света на играта. Ето защо, играчът трябва да бъде пестелив и да ги използва разумно, ако не иска да лиши героя си от помощта на боговете и то точно в момента, в който отчаяно му се наложи някой да го спасява!

КАК точно се изричат молитвите и КАКЪВ ефект се очаква да имат те, ще разбереш, когато ги използваш по време на приключението. В началото на всяка нова книга-игра в тази серия слотът от молитви се запълва догоре и героите ще имат цяло ново приключение, където да ги използват и да се научат да ги прилагат успешно!

ЖИЗНЕНИ ТОЧКИ

В тази графа се измерва *здравословното състояние* на героя. Също както при молитвите, в началото в дневника е посочен максимумът от точки, който героят може да има в играта (по подразбиране всички герои започват с максимума си точки за здраве, т.е. в началото на играта всички те се намират в перфектно здраве). С течение на случващото се обаче, тези точки ще намалят, или ще се увеличават (героят бива ранен, или пък бива излекуван), но никога не могат да надминат началните си (максимални) стойности. Когато даден герой спи или си почива, той автоматично си възстановява изгубени точки за здраве, които са толкова, колкото пише конкретно в текста. Когато даден герой остане на 0 (нула), или по-малко *Жизнени точки*, в този момент той изпада в безсъзнание, но все още може да бъде излекуван по нормалния начин (не със спане във всеки случай, а с подходящо лечение, магия и отвари най-вече).

За нуждите на играта и по време на самото приключение, главните персонажите не умират никъде (все пак, нали за това ги наричаме главни герои), но могат да изпаднат в безсъзнание по време на битка и така те няма да вземат повече участие в сражението. Разбира се, в случай, че ВСИЧКИ герои изпаднат в безсъзнание, очевидно играта приключва неуспешно. Затова следи редовно *Жизнените точки* на героите и винаги ги възстановявай до началните им стойности, ако ти се отдаде възможност.

ВАЖНО ПРАВИЛО: Ако се окаже, че Родерик няма повече *Жизнени точки*, той всъщност не изпада в безсъзнание и не умира (при него е малко по-сложно), но така или иначе, в този момент играта също приключва! Ето защо пази особено *Краля*!

В някои случаи, особено, ако наоколо е *Иън – Мага на Хаоса*, героите ще имат достъп до специалната магия за **Възкресение**. Засега обаче не разчитай на нея, още повече, че вероятно магът ще се появи чак в самия край на това приключение и хич не е сигурно, че той ще бъде наоколо, за да те спаси навреме! Разбира се, в следващите части на поредицата ти ще разполагаш с цялата група (вкл. с *Магьосника*) още от самото начало на играта и тогава *Мага Иън* би бил по-практичен...

БРОНЯ, ДОСПЕХИ

В тази графа се отчита степента на защитното облекло, което носи всеки герой. Числото варира от 0 (героят е напълно гол), 1 (дрипльо), 2 (облечен с нормални здрави дрехи и вероятно носи наметало и шапка), 3 (със стандартна кожена ризница и малък шлем), 4 (добре екипиран рицар с броня от плочки и шлем със забрало), до 5 (мега як рицар с възможно най-укрепената брони и с всички възможни доспехи по себе си)!

Все пак над 3 точки за *Броня* се полагат и се позволяват само на воините с професионално бойно обучение, снаряжение и екипировка. Тоест, колкото и да се пъне и кичи с доспехи един *Крадец*, той няма как да разполага с повече от 3 точки за *Броня*! Има и изключения, разбира се, но за **магическите доспехи** ще си говорим, ако изобщо успееш да намериш такива в книгата. Как точно те предпазва числото на бронята обаче, това ще научиш по време на самата игра...

ЩЕТА ОРЪЖИЕ

Когато героят успее да нанесе успешен удар, той изважда щетата на оръжието си от *Жизнените точки* на чудовището. Различните оръжия имат различни точки за *Щета*, но от друга страна, не всички герои могат да си служат еднакво добре с всички възможни оръжия в играта. Например, един магьосник може да си служи чудесно с кинжал, кама или жезъл, но едва ли ще се справи с огромната двуръка секира, с която пък чудесно умее да си служи джуджето. От друга страна, да се сте виждали джудже с лък, или елф, който стреля с прашка? Истината е, че всяко едно оръжие е удобно малко или повече за един или друг герой, като не става автоматично и винаги за всички.

Така или иначе, в тази графа се записва щетата, която нанасяш с оръжието си. В началото тя е абсолютно стандартна, но по време на играта стойността ѝ може да започне да варира и всички промени по нея ще се отчитат и записват тук. Ако героят реши да смени оръжието си (и получи възможност да направи това), в текста ще пише конкретно колко е новата стойност на *Щета* при новото му оръжие. Играчът ще трябва сам да актуализира новата си *Щета* и така да отрази разликата между старото и новото оръжие, което занапред желае да носи и да използва в битките...

ТЕКУЩИ СТОЙНОСТИ И ПРОМЯНА ПО ТЯХ (2)

Тук става дума най-вече за графата (в дясно), която носи същото наименование като тази вляво. Предназначението ѝ обаче е идентично с първата. Тук се записват всички текущи стойности и промени по слота, включващ всички **ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПОКАЗАТЕЛИ**. Следи редовно състоянието ѝ и го актуализирай винаги!

ПРЕДМЕТИ В ТОВАРА НА ГЕРОЯ

Всеки герой има общо 10 слота за предмети, които ще може да използва по време на игра. Ако всички слотове са запълнени с предмети и персонажът намери нови вещи, които иска да използва, като ги вземе със себе си, той ще трябва да задраска един или повече от тези предмети, които вече носи в товара си (и така да ги изгуби завинаги). Или, ако не иска да губи нищо от старите си вещи, нека да ги даде на друг герой (който обаче в момента трябва да се намира в близост до него и също така да разполага с място в своя собствен инвентар) и така да си спести частично загубата.

Обръщаме внимание, че „*Кесия с пари*” се брой за 1 предмет, независимо дали е пълна с пари, или пък е съвсем празна, като тя може да побере до 500 монети от всякакъв вид. „*Колчан със стрели*” също се води специален предмет и той може да побере до 10 стрели в себе си и все пак се води 1 предмет в товара.

ПАРИ И ДРУГИ СКЪПОЦЕННОСТИ

За удобство на играча всички пари, злато и скъпоценности се записват тук, в тази специална графа. Всеки отделен герой в играта има свои собствени финанси, с които ще разполага в приключението и в никакъв случай не би могло да се каже, че парите и съкровищата ще са общи! Води си точен отчет кой и колко пари притежава!

УМЕНИЯ НА ГЕРОЯ/ КАКВО ПРАВИ ТОВА УМЕНИЕ...

Това са специалните *лични дарби*, които всеки един от героите ще владее по време на приключението. С течение на случващото се, е напълно възможно даден герой да усвои ново умение (в текста ще бъде конкретно описано какво е това ново умение, как се казва и какво точно прави), но общият брой на всички слотове за всички умения НЕ МОЖЕ да надвишава 4 (реално толкова са и указаните слотове за умения и в самите дневници в момента). Естествено, в следващите части от серията „*Мемоарите на Краля*” е напълно възможно героите да усвоят и повече от 4 умения!

По правило играчът няма право да „изтрие” (или да забрави) старо умение, ако има възможност да научи ново, но няма свободен слот за това! В този случай героят на играча няма да научи нищо, колкото и да му се иска (защото явно вече прекалено много е учил и главата му иска почивка, а не нови знания)!

Разбира се, всички тези „*дарби*” са просто още един начин на играча да си представи повече за възможностите на героя, с който играе. Ето защо, тези умения нямат реални точки, или конкретна стойност. Те са просто част от РОЛЯТА на този персонаж и се предполага, че на него не му е особено трудно, ако се опита да ги задейства. Е, вече в текста ще си проличи дали той ще се справи с тях успешно. Може би ще му се наложи да помисли и да вземе решения, или да хвърли зар спрямо някои от основните показатели, които вероятно ще имат връзка с това умение...

Само за игрови мании: Например, желаем да проверим *Ловкостта* на *Краля*, ако Родерик реши да язди коня си по особено странен начин, или да се тества *Силата* на *Рицаря*, ако той поиска да си служи със заплаха пред явно по-силен противник, тръгне да показва мускули и т.н. Всички тези умения се прилагат изцяло в текста към епизодите и играчът ще знае (и ще бъде информиран изрично), ако има възможност да си послужи с тях по време на играта. По същия начин (пак от текста) той разбира веднага дали се е справил успешно, или пък се е провалил фатално...

БЕЛЕЖКИ ПО ХОДА НА ИГРАТА...

В тази графа могат да се водят записки и бележки от всякакъв вид и то изцяло по желание и усмотрение на играча. В същия момент тази графа е особено подходяща за записване на *кодovите думи* и *тайните кодове*. Обърни внимание обаче, че конкретна *кодovа дума* може да бъде от значение само за онзи герой, заради който е била

получена. Иначе казано, ако в текстът пише, че *Елфът* получава кодова дума „*Заек*“, то очевидно този код се отнася само и изрично за *Елфа* и тази дума НЕ афектира и НЕ се отнася изобщо за нито един от останалите герои в отряда (дори и всички те да се движат заедно в момента!). Добре би било и, ако играчът *Елф* помни защо я е получил...

Всички общи и генерални кодове обаче следва да бъдат записвани в дневника на Родерик (този на *Краля*, който е и най-първият от всички дневници в **ПРИЛОЖЕНИЕ I**). Бидейки най-главният персонаж в историята, решенията на принца ще влияят като цяло на всички в приключенската група, *вкл. разполагаш с 8 допълнителни точки, които ТИ ще можеш да разпределиш измежду неговите най-важните атрибути!*

При нужда, бележки могат да се водят и на отделен лист, встрани от оригиналния дневник. И накрая, отново приканваме да си преснимаш дневниците предварително и така да запазиш книгата като нова за по-дълго време.

За всички други въпроси, които може би ще имаш, или ще ти хрумнат, но за които не остана място да бъдат разгледани в тази книга-игра, моля, драсни ни едно писмо на нашата електронна поща: memoarite@knigi-igri.bg

ПРИЛОЖЕНИЕ III: Правила за изричане на заклинания и общ списък с магии

В това последно приложение ти ще научиш за различните магически ефекти в играта. Като цяло магията в това приключение е съсредоточена най-вече в ръцете на *Иън Мага на Хаоса* и – в доста по-ограничени възможности – при другите двама герои: *Странстващият трубадур Бриън* и *Елфа Гилрой*. Всички останали (поне на този етап) не умеят да изричат никакви вълшебни слова. В бъдещите книги-игри от тази поредица ще се включат и други герои с магически сили; тогава и списъкът с магии ще нарасне значително. По-долу обясняваме в детайли как работи магията в това приключение...

Накратко за Магическата система в играта

В тази игра участват няколко магически персонажа, които ще имат възможност да научават заклинания и да ги изричат по време на приключението. В първата част от поредицата тези специални герои са общо трима: *Странстващият трубадур Бриън*, *Елфът Гилрой* и *Магьосникът Иън Мага на Хаоса*. От всички тях само последният (*Мага Иън*) е истински заклинател и реално именно той може най-пълноценно да се възползва от силата на магиите в това приключение. Във всеки случай следващите правила засягат еднакво и тримата персонажи, просто при *Елфа* и *Трубадура*, при тях магията ще бъде нещо като възможно най-крайна алтернатива. Колкото до останалите герои в книгата (*Краля*, *Джуджето*, *Крадеца* и *Рицаря*), засега те не разбират нищо от магическото изкуство и следващите редове засега не важат за тях!

Всички правила по-долу са важни, но няма нужда да се учат предварително от играча. Различните ефекти и начините за употреба на магиите са описани конкретно към текста в самите епизодите. Това приложение е само още един вариант да се погледна **ЗАД ПАРАВАНА** и да се види как точно работи механиката в играта!

За различните типове заклинания при магьосниците

Има различни типове заклинания, които най-общо се разделят на 4 групи. Първият тип са най-нисшите магии, които на практика се знаят и използват от всички магически персонажи. Предполага се, че тези дребни магии не са нищо повече от прости магьоснически трикове. Ето защо всеки герой с някакво, или поне минимално магическо познание у себе си, може да се възползва от тях. Вторият тип са малко по-сложните магии, за които вече се изискват по-обстойно познание и практика. *Иън Мага на Хаоса* засега е единственият герой в играта, който може да се възползва от магиите от втори тип. Третият тип са изключително могъщи магии и в тази част от поредицата няма да стане дума за тях (макар, че е добре да се знае, че те съществуват)...

Колкото до четвъртия тип: това са *Магиите на Хаоса*, в които магът Иън се е специализирал. Лошото при тях, че дори самият магьосник, който ги изрича, рядко знае какъв ефект ще последва. Ето защо Магьосническите академии в Адуир гледат с лошо око на *Магиите на Хаоса* (ако трябва да сме честни, те гледат с лошо око и маговете, които ги изричат), като академиците се ограничават да изучават само магиите до трети тип. В настоящето приложение по-долу ще бъдат разгледани в повече детайли магии от първите два типа, както и основните течения от *Школата на Хаоса*. Както вече споменахме, в бъдещите книги-игри от серията „*Мемоарите на Краля*”, тези магически списъци ще нараснат значително, както и ще се появят нови магически герои в играта!

Как се научават и изричат заклинания по време на приключението

Много рядко, или почти никога, на магическия персонаж ще му се случи да учи нови магии по време на самото приключение. За нуждите на книгата се предполага, че заучаването на заклинания се случва през онова време, когато героят не скита, а вместо това изучава древните магически практики и ритуали на усамотение. С други думи, маговете в играта вече владеят определени магически сили, а нови заклинания те ще получат едва в следващите части от тази поредица. Но това не бива да те отчайва, тъй като дори така, те всъщност вече са доста добре подготвени за предстоящата мисия!

Всички магии, които магическите персонажи вече знаят, са описани в детайли по-долу в това приложение. За да се изрече една магия обаче, магът трябва да се концентрира за определен брой турове, през които той не трябва да прави нищо друго, освен да се фокусира над заклинанието. Има магии, които отнемат 1 единствен тур и се правят сравнително лесно и бързо, но има и заклинания, които могат да отнемат 2-3 бойни тура, за да се осъществят. След този нужен момент на изчакване, те вече могат да се изрекат нормално. В този случай описаният им ефект влиза незабавно в сила...

Списък със заклинания от 1-ви тип (още познати и като „Магьоснически трикове”)

ТЕЗИ ЗАКЛИНАНИЯ МОГАТ ДА СЕ ИЗРИЧАТ ОТ ВСЕКИ ЕДИН МАГИЧЕСКИ ПЕРСОНАЖ В ИГРАТА, ВКЛ. ТРУБАДУРА, ЕЛФА И МАГА!

Име на магията: Ръжда

Колко тура отнема: 1

Ефект: Заклинателят кара оръжието на врага да ръждяса и така то става напълно непотребно за противника. Може да се прави и върху бронята, която също става

непотребна и тогава врагът ще изгуби 1 боен тур, за да я свали, тъй като тя вече е непотребна.

Име на магията: Песен за кураж

Колко тура отнема: 1

Ефект: Заклинателят повдига бойния дух на съотборниците си и така те стават по-амбицирани и мотивирани да успеят, с каквото и да се захванат.

Име на магията: Бързо лечение

Колко тура отнема: 1

Ефект: Заклинателят изцелява ранен персонаж, който си възстановява половината от максималните си *Жизнени точки*.

Име на магията: Забързване

Колко тура отнема: 1

Ефект: Заклинателят, или онзи, който магът докосне, започва да мисли и действа светкавично и така получава 1 допълнително действие по време на битката.

Име на магията: Разкриване на капани

Колко тура отнема: 2

Ефект: Заклинателят долавя дали наоколо действат вражески механизми, или заложи от неприятеля опасни клопки.

Име на магията: Магически удар

Колко тура отнема: 2

Ефект: Заклинателят, или този, който магът докосне, придобива възможност да нанесе магически удар, където щетата му се утроява.

Име на магията: Гонене на духове (*Екзорсизъм*)

Колко тура отнема: 2

Ефект: Заклинателят може да прогонва зли духове, или призраци, както може да разговаря с тях!

Име на магията: Зъл поглед

Колко тура отнема: 2

Ефект: Заклинателят може да накара дадено чудовище да се бие на страната на героите, или един вид срещу своите бивши чудовищни спътници.

Име на магията: Насаждане на страх

Колко тура отнема: 2

Ефект: При тази магия омагьосаният противник ще се уплаши и набързо ще избяга най-позорно от полесражението.

Списък със заклинания от 2-ви тип

В МОМЕНТА ТЕЗИ ЗАКЛИНАНИЯ МОГАТ ДА СЕ ИЗРИЧАТ САМО ОТ ИЪН МАГА НА ХАОСА! ТЕ СА ЗАБРАНЕНИ ЗА ВСИЧКИ ОСТАНАЛИ ГЕРОИ!

Име на магията: Магическа стрела

Колко тура отнема: 1

Ефект: От пръстите на заклинателя се изстрелва сноп лъчи, които поразяват врага като му нанасят щета, от която той няма как да се предпази по никакъв начин.

Име на магията: Парализиране

Колко тура отнема: 1

Ефект: Заклинателят кара врагът да спре да се движи и да не прави нищо за известно време.

Име на магията: Магическо око

Колко тура отнема: 1

Ефект: Заклинателят долавя всичко магическо и незримо, което може би се спотайва в помещението. С тази магия може да се предвиди близкото бъдеще, както и да се индефицират непознати магически предмети, намерени в хода на приключението.

Име на магията: Пълно лечение

Колко тура отнема: 2

Ефект: Заклинателят изцелява ранен персонаж, който си възстановява всички изгубени *Жизнени точки*.

Име на магията: Ангелски крила

Колко тура отнема: 2

Ефект: С това заклинание заклинателят и целият му отбор могат да се измъкнат от битката, като директно се телепортират до най-близкото и най-безопасно място.

Име на магията: Огнена топка

Колко тура отнема: 2

Ефект: Заклинателят замерва врага с огнено кълбо, което мощно поразява неприятеля.

Име на магията: Робско омайване

Колко тура отнема: 3

Ефект: Заклинателят придобива умствен контрол на врага и може да прави с него каквото иска, вкл. да го разпитва, да го убие, да го приспи и т.н.

Име на магията: Призоваване на мълния

Колко тура отнема: 3

Ефект: Мощна електрическа светкавица се изстрелва от ръцете на заклинателя, която поразява врага фатално.

Име на магията: Възкресение

Колко тура отнема: 3

Ефект: Заклинателят връща към живота загинал персонаж на пълно здраве.

Списък със заклинания от 4-ти тип (магии на Хаоса)

МАГИИТЕ ОТ ТАЗИ ШКОЛА НЯМАТ НАИМЕНОВАНИЯ И ЗА ТЯХ НЕ СЕ ЗНАЕ ТОЧНО КОЛКО ТУРА ЩЕ ПРОДЪЛЖАТ! ТЕ ИМАТ САМО ОБЩА НАСОЧЕНОСТ, НО РЕАЛНО ЕФЕКТЪТ ИМ МОЖЕ ДА БЪДЕ ВСЯКАКЪВ!

В МОМЕНТА ТЕЗИ ЗАКЛИНАНИЯ МОГАТ ДА СЕ ИЗРИЧАТ САМО ОТ ИЪН МАГА НА ХАОСА! ЗА ВСИЧКИ ОСТАНАЛИ ГЕРОИ СА ЗАБРАНЕНИ!

*МАГИИ ЗА СМЪРТ**
*ПОРАЗЯВАЩИ МАГИИ**
*МАГИИ ЗА ТРАНСФОРМАЦИЯ**
МАГИИ ЗА ПРЕДМЕТИ
МАГИИ СЪС СТРАННИ ЕФЕКТИ
МАГИИ С ЛИЧНОСТНИ ЕФЕКТИ
ИНДИВУДИАЛНИ ХАОТИЧНИ МАГИИ
ПРЕМЕСТВАЩИ МАГИИ
МАГИИ ЗА ПОМЕЩЕНИЯ
МАГИИ, В КОИТО СЕ ПОЯВЯВА НЕЩО
*МАГИИ С ОЩЕ ПО-СТРАННИ ЕФЕКТИ**
ПСИХИЧЕСКИ МАГИИ
МАГИИ-ДАРОВЕ
ЛЕЧЕБНИ ХАОТИЧНИ МАГИИ
*МАГИИ С ТАЙНСТВЕНО ЗНАЧЕНИЕ**

Забележка: Магиите със звездичка (*) ще могат да се изричат в бъдещите части от тази поредица! Приеми, че за момента *Мага Иън* все още не ги е овладял достатъчно.

ЗА ВСИЧКИ, КОИТО СТИГНАХА ДО КРАЯ НА КНИГАТА, ПРЕДСТОИ ВИ ОЩЕ ЕДНА ИЗНЕНАДА! ОБЪРНИ СТРАНИЦАТА, ЗА ДА НАУЧИШ КАКВА!

Скъпи приятели,

Вие току що прочетохте и вероятно успешно изиграхте първата книга-игра от поредицата „Мемоарите на Краля I: Гробницата на мъртвия рицар”!

Но изненадите и тайните в тази игра едва сега започват!

При закупуването на тази книга, всеки един от Вас е получил специална картичка-подарък от името на нашето издателство. Помните ли къде оставихте тази картичка? Бързо я намерете и я разгледайте обстойно! Сега тя е Вашият нов билет за приключения! В лицевата част на тази картичка е отпечатан специален промо-код, който отговаря на *таен епизод* в книгата. Той води до скрита *бонус-мисия* в играта!

Сигурно сега си казваш: „Страхотно! А дали тази „скрита мисия” е само една?!”

Така е, тайните мисии са много! Колкото повече книги от серията „Мемоарите на Краля” закупуваш, толкова повече нови картички ще можеш да откриеш! И всяка една от тях, ако имаш късмет, ще те отведе към ново „*приключение в приключението*”! А така удоволствието и тръпката от играта ще се покачат значително!

Дори може и да се окаже, че именно този „*скрит таен епизод*” изцяло променя първоначалния замисъл и историята, като тласка сюжета към съвсем нови обрати и събития! Просто търси повече картички и така ще научаваш за повече *тайни мисии*!

А отделните картички могат да се „*вграждат*” една в друга! Ако си ги събирал редовно и си закупувал всяка нова книга-игра от поредицата, в един момент ТИ ще можеш да изиграеш нашата *супер яка тайна мисия*, която ще обхваща всички скрити места в *цялата публикувана серия*!

Очаквайте още много изненади от нас и ни потърсете отново във **втората книга** от поредицата: „Мемоарите на Краля II: Сенки над крепостта”!

А сега до скоро и дано приключенията на крал Родерик ви вдъхновят за подвизи!

От издателите

МЕМОАРИТЕ НА КРАЛЯ II

Сенки над крепостта
Джейсън Дарк

АНОТАЦИЯ КЪМ КНИГА ВТОРА

Крал Родерик I успя да приключи първия том от мемоарите си, но какво ще последва сега?

Смелата банда герои на Краля успешно се справи с първата си мисия и разкри тайната в „Гробницата на мъртвия рицар”. Но онова, което младият принц научи след подземнието, не му дава покой и затова той скоро отново се отправя на път. Новата му мисия го отвежда в най-северната част на кралството, където местният владетел, Лорд Алфорд се нуждае от помощ. Из неговите земи се носят слухове, че дивите и непокорни планински орки са решили да завладеят крепостта. Ако градът падне, орките ще разполагат с плацдарм, от където ще могат лесно да се заселят в земите на юг и така да организират същинско нахлуване в цял Адуир! Но Родерик е замислил друго и заедно със своите верни другари, той ще се опита да спре неприятеля, каквото и да му струва!

Историята на Краля и неговите 6 знаменити спътници ще бъде разказана в няколко свързани помежду си книги-игри, в които ГЕРОЯТ СИ САМИЯТ ТИ! Именно ТИ трябва да разбереш какво се е случило, да откриеш правилните решения и с тях да завършиш мемоарите на Родерик, но и да не позволиш на Краля да умре преди да е приключил с описването на спомените си! И така да изживееш триумфа му!

Освен със своята неповторима приказна атмосфера в стил „градско фентъзи”, тази книга-игра ще включва следните страхотни нововъведения:

- Още нови 1000 вълнуващи игрови епизода, където пак да се развихриш!
- Неповторимо приключение, нова тайна и яки диалози през цялото време!
- Ново и детайлно потапяне в мрачен град, пълен с опасности и интриги!
- Оригинална бойна и магическа система, за която вече знаеш!
- Контрол над 6 допълнителни игрови герои, спътниците на Краля!
- Възможност за игра с книгата от няколко играча едновременно!
- Заложени случайни събития, които позволяват многократното преиграване на книгата така, че всеки път да се случва нещо различно!

Поemi съдбата на Родерик в своите собствени ръце и довърши мемоарите му, както самият ти би постъпвал и решавал като КРАЛ!