

КНИГА,
В КОЯТО ГЕРОЯТ СИ ТИ!

ПЪТЬТ НА ТИГЪРА 2



УБИЕЦ !

Mark Смит и Джейми Томсън



ПЪТЯ НА ТИГЪРА

2

УБИЕЦ!

Марк Смит и Джейми Томсън

2015

Книга, в която героят си ТИ!

ПЪТЯТ НА ТИГЪРА

Книга втора

УБИЕЦ!

Марк Смит и Джейми Томсън

Илюстрации

СВЕТЛАНА МУРДЖЕВА
ЕМИЛИЯН СТАНКЕВ

THE WAY OF THE TIGER

ASSASSIN!

Copyright © Mark Smith and Jamie Thomson 1986

First published by Knight Books 1986

английска
първо издание

**Книгата е ФЕНСКО издание, което се
разпространява бесплатно.
Забранява се използването
на която и да е негова част
за търговски цели!!!**

Специални благодарности на Галина и Емилиян Станкеви от издателство „Еквус Арт“, които дадоха съгласие да бъдат използвани илюстрации и елементи от изданията на поредицата.

© Превод: Николай Гьошев, Симеон Кръстев, Явор Ялъчков

© Художник: Светлана Мурджева, илюстрации

© Емилиян Станкев: малки илюстрации, дневник и карта.

Редактор: Емануил Томов

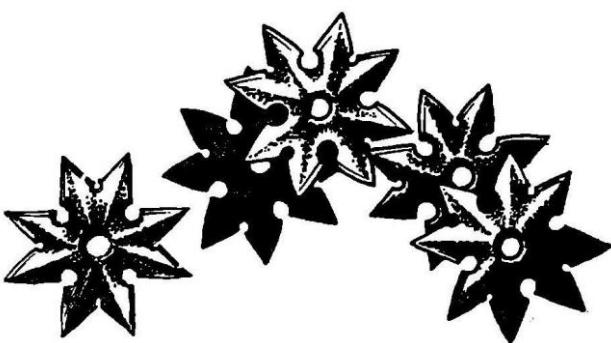
Коректор: Жанета Николова

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!

Не правете опити да изprobвате техниките и методите, описани в тази книга. Това би довело до сериозни наранявания или смърт за необучения човек.

ИСТОРИЧЕСКА БЕЛЕЖКА

Нинджа са исторически факт. Те са съществували в Япония от 6 век от н.е. до началото на 17 век. Този период се отличава с борби за власт между знатните феодали, известни като *даймъо*, които са оглавявали благороднически кланове. Нинджа са били незнайни хора без лица, професионални наемни убийци. Всички умения и изкуства, които нинджа владее в тази книга, се основават на действителността. Исторически е известно, че нинджа от средновековна Япония са могли да вършат невероятни неща и са били ненадминати майстори в уменията на **ПЪТЯ НА ТИГЪРА.**



НИНДЖА ДНЕВНИК

Точки за сражения

удар с ръка

0						
---	--	--	--	--	--	--

удар с крак

0						
---	--	--	--	--	--	--

хвърляне

0						
---	--	--	--	--	--	--

точки за съдба

0						
---	--	--	--	--	--	--

ШУРИКЕН



вътрешна
сила

5						
---	--	--	--	--	--	--

издръжливост

20

ЕКИПИРОВКА

нинджа костюм
дихателна тръба
железни ръкавици
гарота
Взривна смес
кремък и огниво
риба-паяк
кръвта на Нил

БЕЛЕЖКИ

--

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРИДОБИВКИ

--

ПРОТИВНИЦИ

Име:

Издръжливост:



«окрилат кон»



«тигров скок»

УДАРИ С КРАК



1



2

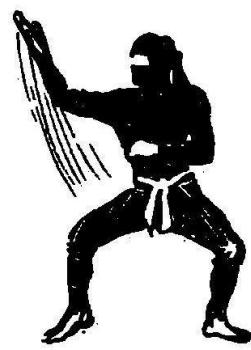
«свузъба мълния»



«окелезен юмрук»



«тигрова лапа»



«ухапване от кобра»

УДАРИ С РЪКА



ХВЪРЛЯНИЯ

ВЪВЕДЕНИЕ

Във вълшебния свят на Орб, самотен сред морето, което хората от Човешките предели наричат Безмерно, се намира мистичният Остров на безметежните сънища.

Изминаха много лета, откакто ти, още дете, съзря за пръв път златистите му брегове и изумруденозелените му оризови полета. Доведе те вярна прислужница – тръгнахте от земите, които ти повече не видя, и прекосихте хилядите левги на Безбрежното море. Тя те остави осиротял на стъпалата на Каменния храм, молейки се на благосклонни божества монасите да се погрижат за теб. Самата тя линееше от ужасно проклятие.

Монасите обитават острова от векове и служат на бог Куон – този, който говори със Свещените думи на силата, Върховен майстор на ръкопашния бой. Те живеят само за да помогнат на другите да се борят срещу злото, което броди по света. Монасите, когато те видяха сам и нуждаещ се, те приютиха, а ти стана послушник в Каменния храм. Никой не можа да обясни странния белег по рождение на бедрото ти, във формата на корона, макар да помниш как старата прислужница настояваше, че има тайнствено значение.

Твой пастрок стана най-старшият и могъщ сред монасите – Найджиши, един от Магистрите на Зората. Той те обучаваше и напътстваше в кротката добродетел на Куон, даде ти познания за хората и техния живот, а също те научи как да медитираш, за да освободиш мисълта си от тялото и тя да се рее свободна по ветровете в търсene на истината.

От шестгодишна възраст обаче по-голяма част от времето ти е заето с изучаване на уменията от Пътя на тигъра. Сега ти си нинджа, майстор на бойните изкуства и смъртоносен отмъстител, който може, скрито и незабелязано, да убие и най-силните си врагове. Също като тигър, ти си силен, потаен, гъвкав, когато дебнеш целта си, и смъртоносен. В Земята на изобилието и в Човешките предели нинджа, или „човекът без сянка”, е добре известен и всява страхопочитание – дори самото споменаване на нинджа изпъльва сърцата на хората със страх. Но ти си един от малцината, които се кланят на Куон и следват Пътя на тигъра. Ти използваш своите умения

като вестител на смъртта единствено за да освобождаваш света от злите сили.

Още като малък висеше от клоните на дърветата с часове наред, за да укрепнат ръцете ти. Тичаше с километри, а стъпката ти бе така лека и бърза, че можеше да задържиш десетметрова лента във въздуха, без да докосва земята. Вървеше по опънати над пропasti въжета, гъвкав като маймуна. Сега плуваш като риба и скачаш като тигър, движиш се като шепота на вятъра и се плъзгаш през мрака на нощта като сянка. Преди да умре, Найджиши те научи на Завета на нинджа.

НИНДЖА НО ЧИГИРИ

„Ще изчезвам в нощта, ще превръщам тялото си в дърво или камък; ще потъвам в земята и ще минавам през стени и заключени врати. Ще ме убиват много пъти, но няма да умра; ще сменям лика си и ще ставам невидим, за да ходя сред хората, без те да ме виждат.“

След смъртта на Найджиши ти заживя според заръките на Завета. Ето как настъпи тя. На острова пристигна един мъж – Яemon, Магистър на Пламъка. С помощта на откраднати магии той измами монасите и те му повярваха, че е последовател на Куон, дошъл от Големия континент. Той наистина бе монах, ала се кланяше не на Куон, а на неговия покварен брат Вайл, който помага на силните да потискат слабите и да властват над глупците. Яemon уби Найджиши с меч, защото в невъоръжения бой Найджиши нямаше равен, и открадна от храма Скрижалите от Кетсун. Отново трябваше да изпиташ болката от загубата, защото бе обичал Найджиши като свой баща. Даде обет на Куон, че един ден ще отмъстиш за смъртта му...

ЖЛЪЧТА НА БОГОВЕТЕ НА ЗЛОТО

Както е описано в предходната книга *ОТМЪСТИТЕЛ!*, ти използва уменията си на преследвач и вестител на смъртта, за да отмъстиш за смъртта на Найджиши, твоя духовен баща. Ти проследи неговия убиец, Яemon, Великия магистър на злите монаси от Ордена на

Алената богомолка, до Кулата на утоленото сърце, скрита в подножието на планината Таласъмен зъб. Един рейндъкър, Глейвас, те преведе с кораба си „Аквамарин“ през Безбрежното море, акостирайки в град Обреченост в Човешките предели. Ти прекоси хиляди левги през Пустошта, пресече планините Видение през Прохода на Добрата вест, където се наложи да убиеш воина варварин Олвар, Носител на хаоса. Оттам ти се насочи към Звездното море, после към Друат Гленан, а сепак към Кулата на утоленото сърце. Яемон бе откраднал Скрижалите от Кетсун, които пазят тайната на Словото на мощта, което е в състояние да окове твоя бог Куон за вечни времена в Ада. Към Яемон се бяха присъединили още двамина, могъщи и зли, като всеки един от тях знаеше също по едно Слово на мощта, което можеше да окове бог или богиня в Езерото от връща кръв за вечни времена.

Сега стоиш на покрива на Кулата на утоленото сърце, облян от порой. Току-що си убил съучастниците на Яемон – отрови с Кръвта на Нил Хонорик, водач на смъртоносния Легион на Меча на обреченост, и уби Манс, Влъхва на смъртта и последовател на Немезида, най-силна сред божествата на Злото.

Безжизнените им тела изстиват в краката ти. След страховита схватка надви и Яемон и получи своето отмъщение. Преди да издъхне, ти каза, че именно той е убиецът на истинския ти баща, когото никога не си познавал. Сега лежи безжизнен, загубил в смъртта внушителността си и надменната си осанка. Пропитият от дъжда ален жакет се е разтворил и от него се подават Скрижалите на Кетсун, както и карта на Орб. Тъкмо преди да ги разтвориш, те обзema неестествено спокойствие и гласът на твоя бог Куон прозвучава в главата ти.

„Великия магистър на Зората е изbral мъдро, Отмъстителю! Затова сега Яемон, а не аз, ще кипи във връщата кръв на Ада за вечни времена. Ако ти се бе провалил, Легионът на Меча на обречените и монасите на Алената богомолка, заедно с жреците на Немезида, предвождани от тези, които ти току-що срази, щяха да поселят смърт и страх сред хората от Човешките предели.“

Раните ти чудодейно зарастват и те обзema прилив на вътрешна сила. Стъпваш се и губиш ума и дума от случващото се, а благодатта на Куон изпълва душата ти с прозрение.

„Нямаш време за губене, Отмъстителю! Боговете на Злото отново кроят планове срещу нас! Трябва да върнеш Скрижалите на Кетсун на отреденото им място в Каменния храм, по бреговете на Острова на безметежните сънища. Пътят ти дотам ще е изпълнен с премеждия и опасности, но аз ще ти помогна. Избери си едно от уменията от Пътя на тигъра, което все още не си усъвършенствал и ще те даря с познанията за него, така сякаш си го практикувал от детството си.“ Куон продължава: „Също така един-единствен път ще ти помогна, когато си в смъртна опасност. Ако наистина имаш нужда от помощта ми, просто кажи „Куон, избави ме!“ и тъй и ще сторя. Ще бдя над теб, Отмъстителю, защото питая надежда един ден да се присъединиш към мен в Градината на Боговете.“

Докато Куон напуска съзнанието ти, не успяваш да се сдържиш и се провикваш „Кой е истинският ми баща?“ Сякаш самият вятър ти отговаря вместо гласът на Куон: „Не е дошло още времето, Отмъстителю!“

Предизвикателно разкършваш рамене, при все че сякаш на плещите ти се стоварва цялата жълч на Боговете на Злото. Те всячески ще се опитат да ти попречат да се върнеш обратно и ако съдбата ти обърне гръб, може никога повече да не видиш бреговете на Острова. Потреперваш, усещайки наново студа и дъжда. Куон го няма. Отново си сам.

СРАЖЕНИЯ

Като нинджа – майстор на тай-джуцу, изкуството на ръкопашния бой, ти разполагаш с четири основни техники на бой – хвърляне на шурикен (виж „Умения“), удар с крак (или ритник), удар с ръка и хвърляне на противника. За употреба на шурикен ще получаваш изрични указания.

Най-общо казано, да удариш противника с ритник е по-трудно, но пък причинява повече щети. Ако успешно хвърлиш своя противник, ще имаш възможност да опиташи „смъртоносен удар“, но

ако хвърлянето е неуспешно, защитата ти ще намалее, тъй като оставаш отворен за нападение. Когато влизаш в схватки, ще получиш въпрос с какво желаеш да атакуваш. Виж илюстрациите към Пътя на тигъра за различните видове удари с ръка, крак и хвърляния, от които можеш да избириш. В зависимост от избора ти, ще ти бъде указано на коя глава да отидеш. Когато влизаш в битки, ще ти бъде полезно да записваш точките за защита и издръжливост на противника си – виж кутийките в дневника.

Сраженията са представени така, че е възможно набързо да прегледаш правилата и да започнеш играта веднага. Не забравяй, че можеш да прибегнеш до блокиране на удари или употреба на вътрешната сила, защото в текста няма да е указано кога можеш да си служиш с тях.

УДАР С РЪКА

В текста ще бъдат дадени точките за защита на твоя противник срещу удар с ръка. Хвърли два зара и ако полученият сбор е по-голям от неговите или нейните защитни сили, твойт удар е успешен. В такъв случай отново хвърли един зар. Полученото число изразява размера на щетите, които си нанесъл на противника. Извади това число от цифрата на неговата или нейната издръжливост. Ако резултатът е 0 или по малко, ти печелиш. В противен случай врагът ти е все още жив и те напада. В текста е указано число за твоята защита за тази битка. Хвърли два зара. Ако сборът е по голям от това число, значи си ударен. Размерът на щетите, които си понесъл, зависи от противника и ще бъде отбелязан в главата, обикновено в следния вид: „Щети: 1 зар + 1“ или „2 зара“, или „1 зар + 2“. Просто хвърли указания брой зарове и прибави посоченото число. Получените точки изразяват общия размер на нанесените ти щети, които трябва да извадиш от текущите си точки за издръжливост. Преди да извадиш този сбор от точките си за издръжливост обаче, можеш да решиш да опиташи да блокириш или отблъснеш атаката (виж „Блок“).

ТОЧКИ ЗА УДАР С РЪКА

Винаги когато хвърляш зарове за удар с ръка, за да определиш дали успешно си ударил своя противник, трябва да прибавяш или вадиш от полученото число точките си за удар с ръка. Тези точки отразяват твоето умение да си служиш с ударите от Пътя на тигъра. Започваш с 0 точки за удар с ръка, както е отбелязано в твоя дневник. Тези точки ще се увеличават с напредването ти в Пътя на тигъра и могат да варират през цялото ти приключение.

УДАР С КРАК

Правилата при удара с крак и съответните точки са същите както при удара с ръка, само че когато хвърляш зарове, за да определиш щетите, които нанасяш, прибави 2 към получения сбор – ударът с крак е по-опасен от удара с ръка.

ХВЪРЛЯНЕ

Правилата при хвърлянето и съответните точки са същите както при удара с ръка. Ако обаче хвърлянето ти е успешно, противникът ти не получава щети, а ти получаваш правото на второ нападение – удар с ръка или с крак. Много по-лесно е да се удари съборен противник. Ако успееш във второто нападение, прибави 2 точки към нанесените на противника щети.

ИЗДРЪЖЛИВОСТТА НА НИНДЖА

Започваш играта с 20 точки издръжливост. При всяка промяна вписвай новополучените точки в своя дневник. Точките ти за издръжливост вероятно ще са най-променливата ти величина, тъй като намаляват или се увеличават при всяко твое нараняване, оздравяване и т.н. Когато стигнеш 0 или по-малко точки за издръжливост, умираш, което е и краят на твоето приключение.

БЛОК

Като нинджа, майстор на тай-джуцу, ти умееш да блокираш или отбиваш удари с най-различни части на тялото си, най-често с ръце. За тази цел в ръкавите ти са пришити тънки и немного тежки железни пръчки, благодарение на които можеш да блокираш не само удари с ръце, но и с меч или други оръжия. Ако по време на битка са те ударили, можеш да решиш да блокираш удара и да не получиш щети. Хвърли два зара. Ако сборът е по-малък от твоята защита, указана в текста за съответната битка, значи успешно си блокирал удара и не понасяш щети. Ако сборът е равен или по-голям от твоята защита, получаваш щети по обичайния начин. При всички случаи, тъй като си изгубил време да блокираш, следващото ти нападение е по-неефикасно, защото противникът ще има време да реагира. Независимо дали блокът ти е успешен, или не, извади 2 точки от точките си за удар с ръка, крак или хвърляне само за следващото си нападение. Помни, че можеш да блокираш единствено удари.

ВЪТРЕШНА СИЛА

Чрез медитация и неумолими тренировки ти си овладял умението да освобождаваш духовна или вътрешна сила от телесната ѝ обвивка, също както днешните майстори по карате чупят цели камари от дъски или тухли. Във всяка битка, преди да хвърлиш заровете, за да определиш дали си уцелил, или не своя противник, можеш да решиш да използваш вътрешната си сила. Ако постъпиш така, извади 1 от точките си за вътрешна сила. Тази точка се губи независимо дали ударът ти срещу противника е успял, или не. Ако обаче успееш, удвояваш получения от хвърлените зарове сбор на щетите, които противникът ти понася. Когато вътрешната ти сила стане 0, вече не можеш да я използваш. Затова я употребявай мъдро и пестеливо! Започваш играта с 5 точки вътрешна сила.

СЪДБА

Късметът играе важна роля в твоето приключение и богинята на съдбата има голяма власт над света на Орб. Когато ти се каже да хвърлиш зарове на съдбата, хвърли два зара. Ако сборът е 7–12, имаш късмет и съдбата ти се е усмихнала. Ако сборът е 2–6, нямаш късмет и съдбата ти е обърнала гръб. В зависимост от твоя шанс прибави или извади получения сбор от точките си за съдба. Започваш приключението с 0 точки за съдба.

УМЕНИЯТА НА ПЪТЯТ НА ТИГЪРА

Цял живот си обучаван в нинджуцу. Обонянието, зрението и слухът ти са изострени почти до свръхчовешка чувствителност. Умел си в обработката на дърво, преследващ всяка дира по-добре и от хрътка, а собствените си следи ловко прикриваш. Познанията ти за растенията и билките ти позволяват да се изхранваш навсякъде. Ти си на върха на физическата си форма, можеш да тичаш по осемдесет километра на ден и плуваш като риба. Цялостното ти обучение включва и езда, малко вентрилоквизъм, медитация, умението да не мърдаш с часове наред, усъвършенстване на равновесието, както и „Седемте начина да изчезнеш“ или да се превъплътиш. Последното умение изисква всестранна подготовка, за да може, ако се маскираш като жонгъзор например, да владееш неговото майсторство. Най-много обаче си се учили да бъдеш потаен, да потъваш в сенките, да вървиш безшумно и да дишаши възможно най-тихо, благодарение на което се движиш недоловим и невидим. Започваш играта с тези си способности.

Има още девет допълнителни умения. Всеки нинджа се обучава в едно от тях – шурикен-джуцу. Него задължително трябва да приемеш, но можеш да избереш още три умения от изброените подолу осем и да ги отбележиш в своя дневник.

ШУРИКЕН-ДЖУЦУ

Започваш приключението с 5 шурикена. Стилът, в който си се усъвършенствал, е „хвърлянето на звезди“ – малки, остри като

бръснач метални дискове с форма на звезда. Можеш да ги хвърляш на разстояние до един метър със смъртоносен ефект. Ако хвърляш шурикен, ще ти бъде указано числото за защита на противника, в когото се целиш. Хвърли два зара и ако сборът е по-голям от даденото защитно число, значи попадението ти е точно. В този случай хвърли един зар и прибави числото към вече получения сбор. Това е размерът на щетите, нанесени от шурикен, който трябва да извадиш от издръжливостта на твоя противник. Може да се окажеш в ситуация, при която е невъзможно да си възвърнеш хвърления шурикен. Отбелязвай промените в техния брой в дневника, като зачеркваш всяка изгубена звезда. Когато изразходваш всички, вече не можеш да си служиш с това умение.

УЛАВЯНЕ НА СТРЕЛИ

Това е умение, което изисква отлично зрение и рефлекси, точна преценка и безпогрешна координация на мускулите и ще ти даде възможност да отклоняваш или дори да улавяш във въздуха хвърлени срещу теб оръжия като стрели и копия.

АКРОБАТИКА

Умението да скачаш високо във въздуха и да се движиш със салта, премятания на ръце, през глава и т.н. като гимнастик или акробат.

ИМУНИТЕТ СРЕЩУ ОТРОВИ

Това е свързано с вземане на малки дози от най-силните отрови, през дълъг период от време, при което бавно и постепенно подсилваш съпротивителните сили на организма си. Така нинджа оцелява след опити да бъде отровен.

ПРЕСТОРЕНА СМЪРТ

С това умение, което изисква дълги и упорити тренировки, нинджа може със силата на волята си да забави сърцевиенето и обмяната на веществата си, за да изглежда мъртъв.

ИЗКУСТВОТО ДА СЕ ИЗПЛЪЗВАШ

С това умение нинджа може да изкълчва ставите по цялото си тяло, което му позволява да минава през много тесни пространства, както и да се освобождава от окови или вериги.

ОТРОВНИ ИГЛИ

Понякога наричани плюещи се игли. Нинджа с това умение може да сложи на езика си малки иглички, намазани със силна отрова, която действа при навлизане в кръвообращението. Нинджа извива език и изплюва или издухва иглите на разстояние до пет метра. Полезен начин за изненадващи атаки, при които нападателят често остава скрит за жертвата.

ОТВАРЯНЕ НА КЛЮЧАЛКИ, ОТКРИВАНЕ И ОБЕЗВРЕЖДАНЕ НА КАПАНИ

Умението да се отварят заключени врати, ковчези и т.н. Нинджа, овладял това умение, носи в джобовете на костюма си различни шперцове, сред които и малка съвсема щанга. Обучен си също да забелязваш капани и с помощта на инструментите си да ги обезвреждаш.

КАТЕРАЧЕСКО ИЗКУСТВО

Изисква обширна подготовка в боравенето с въже, както и със специални обшивки за ръцете и краката, наричани „котки”. Куката с четири остриета, омотана в плат, за да не издава шум, е вързана за въже с дължина дванайсет метра. Куката се закача за стени, ниши и т.н., а нинджа се покатерва по въжето. „Котките” представляват скоби, от които стърчат остри шипове. Завързани за дланите и ходилата, те позволяват на нинджа да впие „ноктите” си в стени и да се качва по тях като муха, дори да лази по тавани.

ИНСТРУМЕНТИТЕ НА НИНДЖА

Освен снаряжението, което ще вземеш в зависимост от избраните от теб умения, като нинджа имаш също някои задължителни приспособления. Те са:

НИНДЖА ОБЛЕКЛО

През деня обикновено ще си маскиран като пътник, просяк или нещо подобно. Нощем, на мисия, обличаш нинджа облеклото си. То се състои от няколко парчета черен плат. Едното парче се увива около гърдите и ръцете, а другите две – около всеки крак, като трите се връзват на кръста. Накрая дълго парче плат или качулка се омотава около главата, като остават непокрити единствено очите. Обратната страна на парчетата плат може да бъде бяла – за движение по заснежени повърхности, или зелена – за придвижване сред гори и полета.

ЖЕЛЕЗНИ РЪКАВИ

Във всеки от ръкавите на облеклото ти, от лакътя до китката, са защити четири тънки железни пръчки или ленти. С тях можеш да отбиваш удари от меч или други хладни оръжия.

ДИХАТЕЛНА ТРЪБА

Направена от бамбук, тя може да се използва като шнорхел, позволяйки ти да останеш под водата продължително време. Може да служи и като тръба за издухване на отровните игли, изстреляйки ги на по-големи разстояния.

ГАРОТА

Специализирано нинджа приспособление за умъртвяване – представлява тънка тел, с която удушаваш целта си.

ВЗРИВНА СМЕС

Този прах, хвърлен в какъвто и да е източник на пламъци, поражда ослепителна светковица. Ще ти стигне само за един път.

КРЕМЪК И ОГНИВО

Използват се за запалване на огън.

РИБА-ПАЯК

Осолена и консервирана, тази силно отровна риба се използва за получаване на смъртоносната отрова, с която се намазват отровните игли. Също служи за премахване на всякакви кучета и други твари, поставени за охрана.

КРЪВТА НА НИЛ

Обикновено носиш със себе си една доза от тази най-смъртоносна отрова, но вече си я използвал, за да убиеш Хонорик. Тази отрова е изключително опасна за набавяне, тъй като се извлича единствено от жилото на скорпион, който е син на Нил – Пастта-бездна.

ПРИМЕРИ

Първи пример:

Да приемем, че започваш играта със следните точки:

Удар с ръка	0
Удар с крак	2
Хвърляне	1
Съдба	0
Вътрешна сила	5
Издръжливост	20

Налага се да се сражаваш с:

ВЪРКОЛАК

Зашита срещу удар с ръка: 6

Издръжливост: 14

Щети: 1 зар + 2

Хвърляш два зара, а сборът на получените числа е $2+3=5$. Тъй като 5 е по-малко от 6 (защитата на върколака), ударът ти е неуспешен и той те напада. В текста е указано, че твоята защита срещу атаката му е 7. Хвърляш два зара и получаваш $3+6 = 9$, което е по-голямо от твоята защита, следователно си ударен. За да разбереш размера на нанесените ти щети, хвърляш един зар и получаваш 2, към което прибавяш 2 (щети 1 зар + 2), или общо 4. Вадиш това число от своята издръжливост: $20-4=16$. 16 е новата ти издръжливост.

Освен това извади 5 от точките си удар с ръка, тъй като не успя да удариш върколака: $0-5=-5$. Получаваш отрицателен резултат, който по-късно трябва да наваксаш.

Ако решиш да използваш блок срещу удара на върколака, хвърли два зара: $1+5=6$. Това число е по-малко от 7, твоята защита в битката с върколака, следователно успешно си блокирал удара му и не търпиш никакви щети. Не забравяй, че независимо дали блокът ти е успешен, или не, трябва да извадиш по 2 от точките си за всички техники само за следващата битка.

Втори пример:

С новите си стойности влизаш в друга битка.

ГОЛЕМ НА ПЛЪТТА

Зашита срещу удар с крак: 5

Издръжливост: 25

Щети: 2 зара

Решаваш да използваш вътрешна сила и вадиш 1 от точките си за вътрешна сила: $5-1=4$. Хвърляш два зара: $6+5=11$. Точките ти за ритник са 2, следователно ги добавяш към хвърления резултат и получаваш 13. Ударът ти е успешен, защото 13 е по-голямо от неговата защита 5. Хвърляш зар за щети и получаваш 3. Към това число прибавяш 2, защото ритникът е по-опасен от удара с ръка, и получаваш 5. Удвояваш го, защото си употребил вътрешна сила. Вадиш 10 от 25, издръжливостта на Голема, и той остава с 15 точки издръжливост.

СПЕЦИАЛНИ ПРАВИЛА ЗА КНИГА 2

Ако не си играл книга 1 *ОТМЪСТИТЕЛ!* от поредицата, то тогава започваш приключението с посочената по-горе екипировка. Ако успешно си изиграл книга 1, то тогава продължаваш в книга 2 *УБИЕЦ!* със същия персонаж. Просто прехвърли цялата информация от дневника на предходната книга в този тук. Започваш с толкова шурикени с колкото си приключи книга 1, но точките ти Издръжливост и вътрешна сила са на максималните си нива благодарение на твоя бог Куон. Също така си научил още едно умение от осемте в списъка. Също така продължава и с всички предмети, които си намерил в пътуването си до Кулата на утоленото сърце. Много важно е да прехвърлиш и всички модификатори (съдба, удар с крак, удар с ръка и хвърляне) в новия дневник, както и това дали си научил „вършачката на Куон“ в книга 1.

С тези умения и предмети ти вече си Нинджа войн, който е готов да направи още една крачка по Пътят на Тигъра!

Отиди на епизод [1](#).



1

По шума от стъпките преценяваш, че по извитото стълбище те преследват поне двайсетина стражи. Без съмнение ще опитат да те убият, когато видят гибелта на водача си Хонорик и на неговите съюзници Яемон и Манс, Влъхва на смъртта. Покривът е слабо осветен от догарящите въглени в близкия мангал. Какво ще предпримеш? Ще застанеш на края на стълбището, за да ги пресрещаш един по един ([17](#)). Може да побегнеш към ръба на покрива и да опиташ скок, с който да преодолееш крепостната стена и да се гмурнеш в крепостния ров ([34](#)). Ако имаш умението „Катераческо изкуство”, можеш да пробваш да се спуснеш надолу по крепостната стена ([52](#)).

2

Ловко се претъркулваш и избягваш падащата решетка, която се забива с тръсък в пода. Поемаш си дълбоко въздух и се връщаш към главния тунел, който те отвежда навътре в планината. Прехвърли се на [76](#).

3

Завладява те усещането, че си се изгубил безнадеждно, навярно си пропуснал правилния тунел, който отвежда извън планината. Съпалата на сегашния сякаш нямат край, но изведнъж те извеждат на кръстопът, на който с мрачна решителност поемаш по водещото нагоре разклонение. Най-сетне виждаш дневна светлина и стъпките ти се забързват, без дори да го осъзнаеш. Когато излизаш, виждаш, че си на високо, от другата страна на планината. Поглеждаш на запад и пред теб се разкрива спираща дъха гледка на гори и диви земи, които водят към поречието на Реката на гарвана. Обърни на [235](#).

4

Имаш време да го извадиш и да усетиш парливия мирис на отровата на риба–паяк, преди цялото ти тяло да се разтърси от

болезнени спазми. За секунди отровата достига сърцето ти и то спира завинаги. Успяха да ти отмъстят за Яemon.



5

Магьосникът подава пръстена си на мечноносеща. Тайболт те пита дали може да ти се отблагодари, задето си ги спасил. Ако си ранен, можеш да възстановиш точките си за издръжливост до максималните. В случай че идваш от пещерите на таласъмите, Тайболт оглежда подутина на тялото ти и се усъмнява, че си заразен. Нашепва някаква тиха молитва, слага ръка на челото ти и след секунди от подутина няма и следа. Малко по-късно групата приключенци се отправя на изток към Звездно море, а ти поемаш в посока Безбрежното море, за да намериш кораб, който да те отведе до Острова на безметежните сънища. Ще поемеш на югозапад по неравния горски път ([44](#)) или ще потеглиш на запад през равнината, която обаче не предлага много възможности за прикритие ([32](#))?

6

Градът е голям и видимо процъфтяващ, но ти прави впечатление учудващо големият брой парциални деца, търчащи по улиците на големи групи, които умело се промушват между минувачите. Преправяш си път през тълпата, оглеждайки се за странноприемница, където да научиш нещо повече за пристанищата покрай Безбрежното море, когато изведенъж проблясък привлича вниманието ти. Сбръчканата жена е седнала зад обърната ръчна количка, която използва за сергия. На импровизирания тезгях е подредена всякааква чудата стока, като старицата не спира да те

уверява, че част от странните неща са изсушени органи от митични същества като химери и грифони. На теб по-скоро повечето ти приличат на овчи вътрешности. Пробляськът, който е привлякъл погледа ти от улицата, е от разтворени кесии, пълни със заслепяващ прах, по 5 жълтици всяка. Ако имаш достатъчно злато, можеш да си купиш. Докато оглеждаш стоката ѝ, внезапно край теб се завихря торнадо и заслепяваща светлина избухва пред очите ти. След секунди възвръща зорните си и веднага усещаш, че Скрижалите на Кетсун, които носиш под кожения елек, са изчезнали. Обръща се рязко и виждаш висок мъж с руса къдрава коса, загърнат с черно наметало, да потъва в тълпата. Явно той ги е отмъкнал. Втурваш се след него, но той сякаш се изпарява. Изострените ти сетива обаче долавят шум от бързо отдалечаващи се стъпки към една от задните улици и светковично се отправяш натам. Премини на [43](#).

7

Пренощуваш под клоните на няколко тисови дръвчета. Хвърли Зарове на съдбата. Ако съдбата ти се усмихне, премини на [35](#). Ако ти обърне гръб, премини на [307](#).

8

Изваждаш водния кристал, подаръкът от принца на Водните елфи. Разбиваш го в пода до краката си, а от малката синя локва израства водна фигура, която застава пред теб, готова да те защити. Касандра се отдръпва към тежката дъбова врата, Тютчев отстъпва няколко крачки назад, а Таум започва да мърмори заклинание. Магьосникът е най–далеч от теб, но можеш да хвърлиш шурикен по него, ако имаш такъв. Ако нямаш нито един, премини направо на 20. Ако имаш, хвърли зарове за мятане на шурикен. Защитата на Таум срещу шурикена е само 4 точки, тъй като е съсредоточен в правенето на магията. Ако го уцелиш, премини на [31](#). Ако не успееш, премини на [20](#).

9

Пренощуваш без премеждия, но се събуждаш със силна треска, а големи черни подутини покриват тялото ти. Болестта те хвърля в делириум и сънуваши, че стоиш безпомощен в Каменния храм на

Острова на безметежните сънища, заобиколен от всички врагове, които си убил в миналото. Когато слънцето е високо в небето, Тайболт подема лечебни песни във възвала на Аватар и успява да облекчи болката ти, прогонвайки чумата, покосила те в пещерите на таласъмите. Тафлур пък изцерява всички рани по тялото ти. Можеш да възстановиш точките си за издръжливост до максималната им стойност. Групата приключенци остава с теб още една нощ, докато напълно възстановиш силите си. През това време научаваш, че на юг живее негостоприемният народ на джуджета, които са подозрителни към всички човеци, а пътят на югозапад минава през опасни земи, в които често върлюват разбойници. Пътят на запад е през открита местност, в която човек трудно може да остане незабелязан. Всички тези пътища водят към крайречния град Харит-Свраков, така че със сигурност ще преминеш през него, преди да достигнеш до бреговете на Безбрежното море. Благодариш на приключенците за помощта и сега трябва да избереш накъде да поемеш – на запад ([32](#)) или на югозапад ([44](#)).

10

Пъргаво се спускаш от покрива и се насочваш през редицата от колони в двора към лакираната червено-черна врата. Само песента на щурците и шумът на вятъра в клоните на дърветата нарушиават тишината. Изведнъж вратата рязко се отваря и пред теб изниква тъмна фигура, облечена точно като теб, а на гърба ѝ е прикрепен къс меч нинджато. Черните ѝ очи, осветени от лунната светлина, се разширяват от изненада и той инстинктивно отскача назад, опитвайки се да затвори вратата, но ти си подгответен и с удар с крак «крилат кон» отблъскваш вратата назад. Той изругава и се претъркулва навътре в стаята, а ти мигновено хвърляш шурикен по него. Неговата защита е 7. Ако успееш да го уцелиш, премини на [410](#). Ако пропуснеш, премини на [24](#).

11

Корабът „Крилата змия“ няма да продължи по на юг, затова ще ти се наложи да прекосиш Острова на изобилието и от южното му пристанище Ига да намериш кораб до Острова на безметежните сънища. Хардред изпраща вестоносци да известят доверените му

хора на острова за вас и малко по-късно заедно се отправяте към къщата на местна благородничка, която е вдовица на виден даймъо. По пътя се разминавате с група самураи в дървени брони, боядисани с червен лак, а остри извити мечове са закачени за коланите им. Пратеникът ти обяснява, че те служат на най-могъщия даймъо, господарят Киямо. Достигате до красива къща, разположена на най-високия от седемте върха на Лемне, където ви приема стопанката на дома, наричана Пеещ вятер. Чаената церемония по посрещането ви е прекъсната от пратеник в лилава ливрея със знака на Киямо, който ви известява, че Островът на безметежните сънища е в голяма опасност и трябва веднага да ви заведе при господаря си. Тази новина те кара бързо да събереш нещата си и да се отправиш натам. Иди на [91](#).

12

Куката се плъзга твърде далеч и решетката се затръшва, хващайки те в капан. Опитите ти да намериш изход са напразни. След около час те откриват таласъмите, които живеят в тези пещери. Те са стотици и се кикоят весело, изсипвайки вода от всевъзможни съдове от горния край на спираловидния тунел. Тя се покачва все повече, а ти си принуден да търсиш Избавление от Куон. Продължи на [95](#).

13

Противникът ти да те посече от горе надолу. Миг преди острите да разцепи черепа ти, успяваш да го хванеш между длани си. Докато държиш оръжието, отскочаш и забиваш мощн ритник «тигров скок» в гърлото на нинджата. Ударът ти го запокитва назад със страшна сила, убивайки го на място.

Изтощен от битката, лягаш и заспиваш веднага, но цяла нощ сънуваши неясни кошмари. Въпреки това на сутринта се чувстваш отпочинал и можеш да възстановиш 3 точки издръжливост. Също така, ако си използвал шурикени в битката, можеш да си ги прибереш. След това набързо събиращ багажа си и се отправяш към замъка на Киямо. Обърни на [168](#).

14

Спомняш си, че притежаваш магическия танцуващ меч. Когато го изваждаш, за да го покажеш на приключенците, погледът на мечноносеща блесва. Той те моли да го разгледа и след като го получава, започва да мърмори някакви неразбираеми слова. Ефектът е поразителен – мечът изскуча от ръцете му и започва да се носи из въздуха, очаквайки неговите заповеди. Приключенците възкливат изумени. Мечът е могъщ артефакт, но може да бъде контролиран само от човек, който знае определени думи на магически език. Тафлур предлага Ерис да ти даде Слънцевзвездния пръстен в замяна на това Весперс да получи меча. Ерис се възпротивява, но Тайл bolt се намесва на страната на Тафлур и накрая получаваш пръстена. Ерис ти обяснява, че когато изречеш думата „Рахелиос“, от пръстена ще излезе слънцевзвезда и ще се взриви. Казва ти също, че през това време е добре да си го насочил към враговете си, а не към себе си. С настъпването на нощта решаваш да останеш в бивака им. Поемеш първата смяна. Отиди на [9](#).

15

Докато седиш, размишлявайки за превратностите на съдбата, забелязваш плешивата глава на един монах. Той се насочва към теб и те поздравява с усмивка. Това е Хардред, ръководещ Храма на Куон в града.

– Кораб? – питаш с надежда. Той кимва, докато бърка дълбоко в кафявото си расо. Изострените ти сетива веднага усещат опасност. Това въобще не е Хардред, а най-вероятно е Мандрейк. Премини на [382](#).

16

Изваждаш стреличката и веднага надушваш отровата от риба-паяк, с която е намазана. В този момент извитото острие на меч разсича стената на две. Веднага скачаш на крака, но се замайваш и започва да ти се гади. Взорът ти се прояснява дотолкова, че да видиш как към теб се приближава фигура, облечена от горе до долу в черно.

С бърз замах на извития си меч той прерязва гърлото ти. Смъртта настъпва незабавно.



17

Застанал в горния край на осветеното стълбище, забелязваш първия войник, докато изскача иззад ъгъла. Носи дълъг меч и черен щит със символа на Меча на обреченост. Ще се опиташи да го събориш с хвърляне «драконова опашка» ([70](#))? Ще опиташи да го удариш с удар с ръка «железен юмрук» ([85](#))? Или ще използваш удар с крак «крилат кон» ([101](#))?

18

Прекалено си изморен и не успяваш навреме да избегнеш падащата решетка. Тя се стоварва върху ти и потрошава гръбнака ти. Очаква те бавна и мъчителна смърт в пещерите дълбоко в планината Таласъмови зъби.



19

Мъжът ти се ухилва като слабоумен, а главата му е увиснала на една страна, сякаш е лишен от гръбнак. Олигавя се целият, докато те пита дали би искал да видиш неговото яйце от Бял дракон, което открил в ледена пещера в Снежната пустош. Посочва към вързопа със странната форма.

Ще му угодиш, поглеждайки вътре ([49](#)), ще го нападнеш ([56](#)) или ще го потупаш по главата и ще отминеш ([64](#))?

20

Таум приключва заклинанието си и малка огнена топка се отделя от дланите му. Тя бързо се превръща в огнено кълбо, което се забива във водния дух, превръщайки го в стълб от пара. Касандра и Тютчев отново се приближават към теб. Без забавяне атакуваш жената–войн. Отиди на [121](#).

21

Към края на деня достигаш поречието на Реката на гарвана и се спускаш по посока на течението ѝ, което трябва да те отведе до Безбрежното море. Плодородната почва по поречието е изцяло засята. Всеки селянин тук плаща за правото да обработва земите с част от отгледаното, което се заделя за местния господар. Продължаваш пътя си и се смесваш с керваните, които пътуват към град Харит–Свраков. Пред градските порти стои войн в черни доспехи без отличителни знаци на който и да е бог или богиня и с безизразен поглед безмълвно те пропуска да влезеш. Оттатък портите има малка каменна сграда, на която се вее зелено–бял флаг. Вятърът си играе с пергамент, закован на дъска пред нея:

Предлага се награда от 400 жълтици и елексир на обновлението за всяка от главите на Тютчев, Касандра, Таум и Олвар – Вестителя на хаос – следовници на Анархил, що омърсява светостта на семейството. Убили, в четирийсет и седмия ден от Грумиурд през

последния цикъл, Аврора, върховна жрица на пречистото братство на Илустрианското духовенство.

Жрицата на Илустра предлага също благословията си и 20 жълтици на този, който залови тези предатели.

Спомняш си, че насково уби варварин с име Олвар – Вестителя на хаос. Ако решиш да влезеш в сградата, премини на [60](#). Ако решиш да я подминеш, премини на [6](#).

22

Опонентът ти проговаря с безизразен глас.

– Аз съм нинджа. Следвам Пътя на скорпиона. Убих всичките стражи, ще убия и теб, доказвайки, че Пътят на скорпиона е по-силен от Пътя на тигъра. Ще ти покажа, че силата на Немезида превъзхожда тази на Куон.

С тези думи той преминава във вихрена атака, а мечът му изсвистява във въздуха тъй бързо, че остието му се размива пред очите ти. Трябва да блокираш атаката му. Твоята защита е 7 точки. Ако успееш да блокираш, премини на [335](#). Иначе те чака [354](#).

23

Плаваш все по-далече от брега, надявайки се, че преследвачите ти ще те загубят от поглед, когато изведнъж водата около теб става странно спокойна. Продължаваш да плуваш, докато не усещаш как нещо те дърпа надолу. С ужас установяваш, че си попаднал в окото на водовъртеж. Задържаш дъха си и оставяш водата да те отнесе все понадолу. Изведнъж забелязваш синекож тритон, който сякаш бяга от нещо. След като те забелязва, той спира, събира ръце и образува сфера от въздух, която се насочва към теб. Сферата обгръща главата ти и скоро отново можеш да дишаш. Гласът на тритона прозвучава в мислите ти. „Морските чакали отвлякоха принца на морските елфи. В момента плаваш към тяхната коралова шир. Не се страхувай от рогатия кит.“ С тези думи той си тръгва със скорост и грация, на която никой човек не е способен. След малко забелязваш огромен

червеникаво-морав коралов риф да се ширя под теб. Продължи на [41.](#)

24

Шурикенът ти полита към сърцето му, но той е достатъчно бърз, за да извади меча си и да го отклони. Следва пауза, през която се гледате напрегнато. Той е застанал странишком пред теб, леко приведен, с вдигнат над главата меч. Започвате да се обикаляте бавно. Обърни на [22.](#)

25

Приключенците току те заглеждат предпазливо, но великодушно споделят храната си с теб, сущено месо и овесени бисквити. Човекът в бяло се казва Тайл bolt и служи на Илустра – богинята на живота, съпруга на бог Аватар, Върховен принцип на Доброто. Ядосан, той се обръща към младия магьосник:

– В името на всичко добро, Ерис, как можа да използваш заклинанието „задушлив облак“ срещу същество, което не диша? Ако не беше нашият спасител, сега всички да сме мъртви. И що за магьосник не може да развали собствената си магия?

Лицето на Ерис почервениява от срам и той се извръща, а войнът Весперс измърморва под носа си:

– Ръката, с която държа меча, вече никога няма да бъде същата. Казах ви, че не трябваше да вземаме с нас следовник на един от боговете на Хаоса.

Вторият свещеник се казва Тафлур, носи бял кръст върху зелен плат и е последовател на богинята Илустра. Той казва, че Ерис несъмнено просто е допуснал грешка, но предлага магьосникът да даде на Весперс своя Слънцезвезден пръстен, тъй като ръката на мечноносеща е наранена така тежко, че не може да бъде излекувана дори и с магически средства.

Ако имаш Танцуващия меч на таласъмския крал, премини на [14.](#) Ако не, премини на [5.](#)

Куката се забива в решетката и ти се плъзваш под нея на гърба си. Успяваш да издърпаш куката от решетката, която се стоварва върху пода с тръсък. Връщаш се към главния тунел и продължаваш навътре в планината. Премини на [76](#).

Лягаш и освобождавайки ума си от скорошните кошмари, бързо заспиваш. Но скоро добре развитият ти слух отново те събужда. В стаята се чува слабо стържене. Изправяш се и се оглеждаш, но не можеш да видиш нищо на светлината от свещта. Зърваш едва доловимо движение. Тънка бамбукова пръчка се показва през дупка в стената и преди дори зениците ти да се разширят от изненада, се чува слаб звук и малка стрела се забива в рамото ти. Имаш ли умението Имунитет срещу отрови? Ако да, премини на [16](#). Ако не, отиди на [4](#).

Изтезателят се завръща. Цялата му глава е превързана, но той все още носи черната си кожена качулка. Не можеш да видиш изражението на лицето му, докато оглежда оковите ти, но изсумтява доволен от работата на стражите. Когато му докладват, че си убил Яемон, Хонорик и Манс, Влъхва на смъртта, той казва с престорен гняв:

– Виждам, че ще е истинско предизвикателство за моето изкуство да измисля подобаващо изтезание за теб, нинджа.

Той издава заповедите си на пазачите и се обръща да провери оковите в една малка пещ.

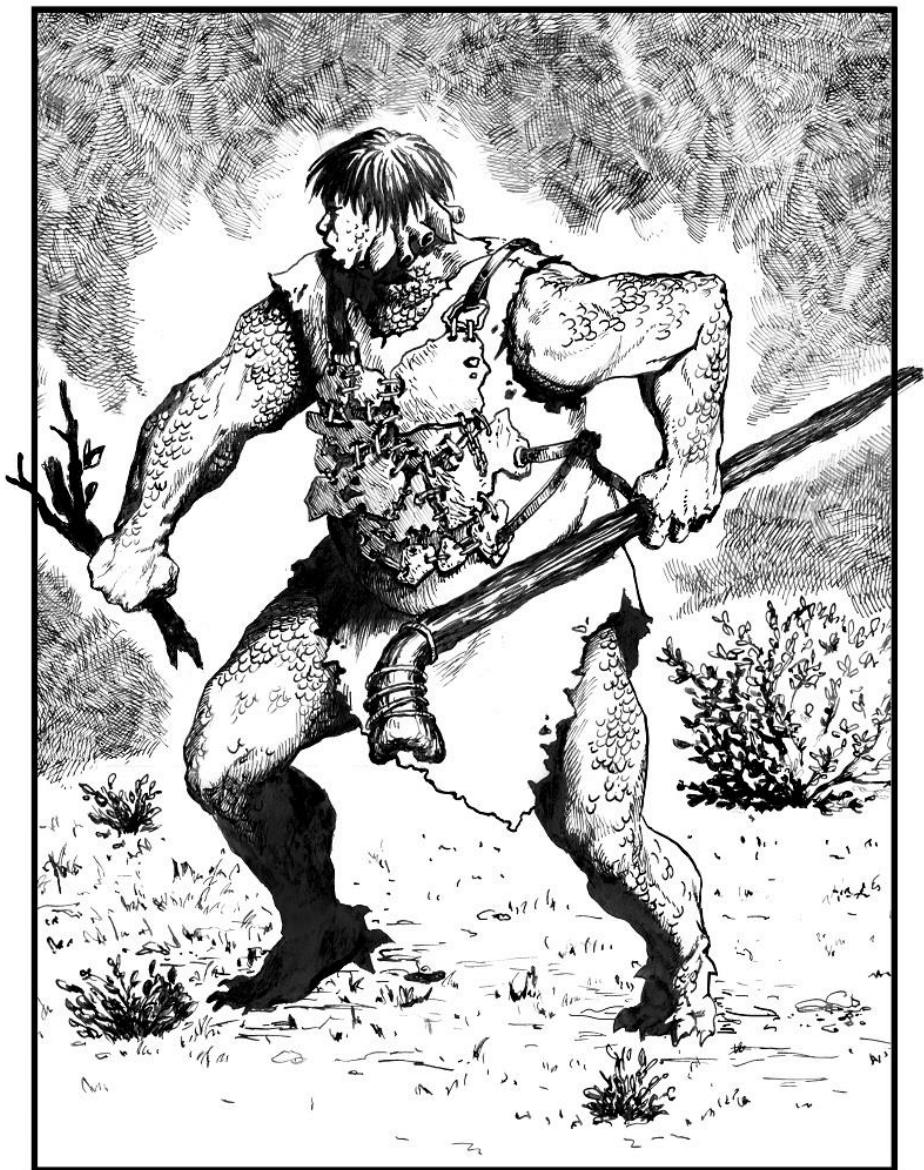
Използваш уменията си да се изплъзваш, за да изместиш едната си китка и с помощта на добре тренираните си мускули да се освободиш. За щастие, момчето на стената не продумва, докато ти се промъкваш като дебнеш тигър зад широкия потен гръб на изтезателя. С вик изстреляш крака си напред и и удара отпраща главата му в пещта. Младежът надава тих радостен вик, когато затръшваш вратата, затискайки врата на садистичния изтезател, чийто глухи агонизиращи писъци бързо затихват. Освобождаваш затворниците, а младежът ти казва, че можеш да се измъкнеш през подземната река, която

свързва басейна в залата с крепостния ров. Знаеш, че мисията ти е час по-скоро да занесеш Свитьците на Кетсун на сигурно място, затова му благодариш и бързо се гмуркаш във водата. Премини на [153](#).

29

Скрит зад дървото, наблюдаваш как О-Бакемоно се труди. След малко огромното същество спира и като взема голяма купчина дърва в ръцете си, се премества до издялан в скалата образ и изръмжава нещо. Успяваш да доловиш сякаш думата „Бейл“. Чува се шум и една каменна плоча изскуча от скалата, след което О-Бакемоно пристъпва в тъмнината, а вратата се затваря зад него. Чакаш около половин час и след това пристъпваш към скалното лице. Освен следите на О-Бакемоно забелязваш и че тревата е била опожарена. В земята виждаш широки около две стъпки бразди, сякаш нещо тежко и продълговато е било влаченото оттам, след което е изчезнало зад скалната скулптура. Изговаряш думата и скалата се отваря отново. Пред теб се открива входът на пещера. Влизаш в него и той се стеснява до извит коридор, осветен с факли. Накрая тунелът свършва в голяма зала, в средата на която е запален голям огън.

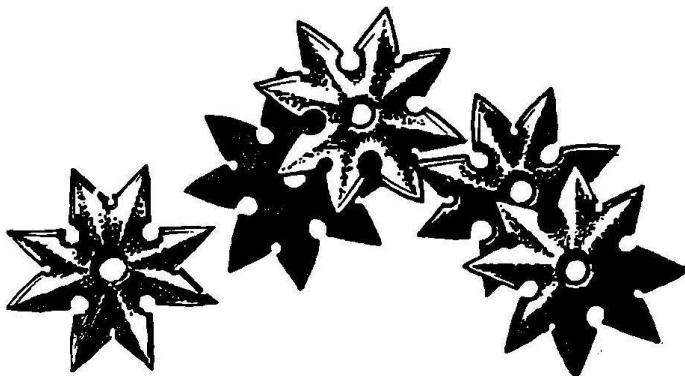
На отсрещната стена има грубо издялан олтар, покрит с множество черни парцали, облепен с черни свещи, а на него е поставен идол, висок около метър, образ на скверен хибрид между човек и насекомо. На куп в ъгъла са струпани вещите на селяните, които са имали някаква стойност. Точно пред теб, за един кол е оковано младо момиче, дъщерята на земеделеца. Сълзите ѝ са размазали по лицето ѝ мръсотията от подземието. Съвсем близо, с гръб към теб, седи О-Бакемоно, дъвчейки суров кози крак. Но над момичето те очаква потресаваща гледка – огромна седемметрова змия, дебела поне половин метър, с торс на жена, очите ѝ – зелени и светещи, а лицето ѝ – изкривено и зло, обрамчено с дълги, спълстени кичури черна коса. Остри зъби се подават изпод алените ѝ устни – това е Хання, вешица, преклонила се пред демон от Ада и възнаградена със змийско тяло. Точно тогава О-Бакемоно спира да гризе месото и подушва въздуха. Усетил е миризмата ти. Какво ще направиш? Ще се промъкнеш по-близо, сливайки се със сенките, и ще се опиташ да удушиш звяра с гаротата си ([51](#)). Ще пропълзиш напред



и ще изплюеш отровна игла към О-Бакемоно, но само ако имаш това нужното умение ([71](#)). Ще се приближиш и ако си играл книга 1 *ОТМЪСТИТЕЛ!* и си научил този ритник, ще използваш «вършачка на Куон» с вътрешна сила (ако ти е останала) върху О-Бакемоно ([398](#)). Ще намажеш отрова от риба–паяк върху камата на Касандра (ако я имаш), ще се промъкнеш и ще се опиташ да намушкаш О-Бакемоно ([180](#)).

30

Не можеш да победиш немъртвия главатар, като отнемеш живота му, приключил още преди векове. Ударите ти, които иначе биха осакатили нормален човек, само отчупват части от тялото му, без да спрат яростните му атаки. Намали наполовина щетите, които причиняваш. Трябва да откъснеш всичките му крайници, ако искаш да премахнеш мистериозната магия, която го движи. Ако току-що си го ударил с ръка, върни се на [86](#) и продължи да четеш епизода от частта с атаката на немъртвия главатар. Ако си го ударил с крак, върни се на [74](#) и продължи да четеш епизода от от частта с атаката му.



31

Шурикенът изхвърча от ръката ти и се забива в гърдите на магьосника, прекъсвайки заклинанието му, а той се свлича на влажния под на подземието. Водният елементал се нахвърля върху него като приливна вълна, помитайки го към стената със сила, която смазва гръденния му кош и го оставя безжизнен. Водното създание

сякаш изчезва в скалата, но точно в този миг стената вляво рухва с тътен и цялата стая се изпълва с прах. Обърни на [413](#).

32

Потегляш през пустите равнини, голи, с изключение на тук-там срещащите се гигантски борови дървета, които сякаш почти докосват облаците с върховете си, докато се поклащат и проскърцват на вятъра. В продължение на два дни вървиш от сутрин до вечер. Сънят през нощта едва ти позволява да се възстановиш от умората от предния ден. По мръкване на третия ден забелязваш мъж в пясъчнофаява роба, с бръсната глава, седнал на плоска скала край пътя. До него има вързоп от зебло. Ако искаш да го заобиколиш отдалеч, премини на [7](#). Ако решиш вместо това да го приближиш и поздравиш, премини на [19](#).

33

Крачиш всеки ден по брега, взирайки се в морето и корабите, които влизат в пристанището. Сърцето ти копнее за Острова на безметежните сънища и сигурния завършек на мисията ти. Семейството, у което си отседнал, не те беспокои, а ти не говориш много, затворен в себе си. Най-накрая голям тримачтов кораб с широки платна хвърля котва на пясъчния бряг. Вестоносец ти предава да бъдеш готов за отплаване на сутринта. Корабът се приготвя да се отправи отново към Упанишад, велик град далече на юг. Премини на [406](#).

34

Затичваш се по мокрия от дъжд покрив на голямата кула и се хвърляш в нощния въздух. За да избегнеш стената на замъка и да се гмурнеш безопасно в рова, ще трябва да скочиш от покрива и да преодолееш пространство дълго около четиридесет стъпки. Хвърли Заровете на съдбата. Ако съдбата ти се усмихне, премини на [383](#). Ако съдбата ти обърне гръб, премини на [401](#).

Нешо те е събудило – някой, който не притежава сетивата на ловуващ тигър не би усетил нищо, но някакво шумолене те предупреждава, че нещо се движи вдясно от теб. Изправяш се безшумно на крака, но не можеш да видиш нищо. Оставаш буден до развиделяване и когато на сутринта се приготвяш отново за пътешествието си към Безбрежното море, с изненада забелязваш мъжа в пясъчнокафява роба отново да седи на земята встрани от пътеката. До него е вързопът, който забеляза вчера. Мъжът ти се ухилва като слабоумен, а главата му е увиснала на една страна, сякаш е лишен от гръбнак. Олигавя се целият, докато те пита дали би искал да видиш неговото яйце от Бял дракон, което открил в ледена пещера в Снежната пустош. Посочва към вързопа със странната форма.

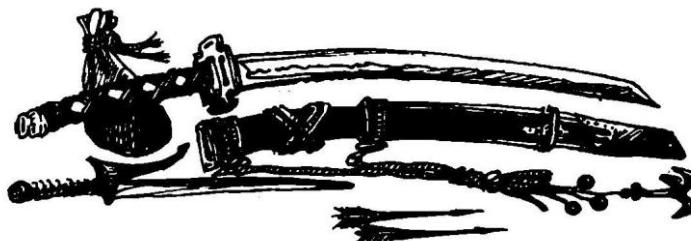
Ще му угодиш ли, като погледнеш във вързопа ([49](#)), ще го нападнеш ([56](#)), или ще го потупаш по главата и ще продължиш нататък ([64](#))?

Благодарят ти и заявяват, че ще се молят да се добереш до двореца. Обещаваш им, че войниците ще са тук до ден. Хапваш набързо и след това поемаш по планинския път към двореца. Изоставяш пътя и се промъкваш през гористия склон на планината, като гледаш да не оставяш следи след себе си. Малко по-нататък се връща обратно на главния път без други премеждия. Пътят се вие около планината, оставяйки отвесния склон от едната си страна. Наближава вече вечер, когато зад поредния завой изниква дворецът на лорд Киямо. Той лежи в плитка долина между два върха, заобиколен от великолепни декоративни градини и голяма каменна стена, прекъсната на места от високи наблюдателни кули. На главната порта висят банери, украсени с Луните на Киямо, осветени от лъчите на залязващото слънце.

Приближаваш пазачите на портата и им подаваш жетона от слонова кост. Без да изрекат и дума, те те повеждат към декоративните градини през портите покрай голям вътрешен двор, където самураи и други войници упражняват бой с мечове и стрелба с лък. След малко си въведен в богато обзаведена приемна зала и

любезно те молят да изчакаш. Пазачите се покланят и се оттеглят. Малко по-късно в залата влиза мъж в бели одежди, украсени със стилизиранци цветя в яркосин цвят. Той носи два меча, един дълъг и един къс, втъкнати в пояс на кръста му. Представя се като Оникаба, главният съветник на Киямо, и те осведомяват, че тъкмо се е завърнал от Острова на безметежните сънища, където е говорил дълго с Великия магистър на Зората. Изглежда знаят за успешното ти възвръщане на Скрижалите на Кетсун и се молят на Куон за безопасното ти завръщане.

Въвежда те в продълговата стая, облицована с полирano дърво, където лорд Киямо седи в поза лотус пред ниска маса, покрита със свитъци и карти. Въоръжени самураи са наредени до стената. Посочва ти да седнеш до него и прислужниците ви сервират чай. Той е на средна възраст, мускулите на раменете и ръцете му са тренирани от непрекъснатото въртене на меча. Премини на [66](#).



37

От немъртвия главатар са останали само купчини гниещо мясо и кости. Тъмната светлина в очите му е изчезнала, а острието на меча му се превръща в дим пред очите ти. Внезапен силен повей на вътъра отвява жълтия газ от върха на хълма, а ти се оглеждаш. Мечноносецът лежи кървящ на земята. Мъжете в бяло и зелено, за които предполагаш, че са свещеници, въпреки че единият от тях носи броня, не са сериозно ранени и се съвземат от гаденето, предизвикано от заклинанието на магьосника. Самият магьосник изглежда щастлив да ги види живи, но гледа засрамено в земята. Свещеникът в зелено полага ръцете си върху мясоносца, който изглежда лека-полека се съвзема, докато свещеникът в бяло се обръща към теб.

– Благодаря ти, приятелю, ти спаси живота ни, но как успя да си поемеш въздух в жълтия облак?

– Прилича ми на убиец – казва младият магьосник, сочейки към теб, докато мечоносецът се изправя на крака. – Но във всеки случай ти благодаря в името на Аватар, Върховния принцип на Доброто, затова че отърва Орб от това зло.

Въпреки че представянето им в сражението говори за по-скоро обратното, преценяш, че са опасни приключенци, закалени в дивите пушинаци на Орб. Ще приемеш ли поканата на свещеника на Аватар да хапнеш с тях ([25](#)), или ще се спуснеш по склона на хълма и ще изчезнеш толкова внезапно, колкото дойде ([172](#))?

38

Хатамото Хизен и шестимата самураи те превеждат през декоративните градини до къщата за гости в двора на двореца. Минавате покрай езеро, чиято спокойна водна повърхност е покрита с бели лилии, прекосявате сладко ухаеща поляна, която е изпълнена с цъфтящи растения и дървета, разположени така, че да създават усещане за красота и ред. Заляващото сънце къпе градините на палата в тъмнопурпурна светлина. Чувството на мир и спокойствие те завладява напълно. Малко след това поемате по пътека, обсипана с камъни, която се извива между два фенера и ви отвежда до двойните врати на къщата за гости, боядисани в червено и черно. Хизен те превежда през вратите в стая, пищно обзаведена със сандъци с изящна дърворезба по тях, украси по стените и картини на птици, цветя и пейзажи, нарисувани с водни бои. Последваш го през една пълзгаша се врата във вътрешен двор, където фонтан лекичко ромоли в малък съд и прелива в каменен басейн. Когато поглеждаш нагоре, виждаш, че луната изгрява.

Хизен продължава и преминава през друга пълзгаша се врата от лявата страна, влизайки в по-голяма стая, където дълга ниска маса е отрупана с димящи купи с ориз, хрупкави пържени зеленчуци и парчета маринована риба. Внезапно осъзнаваш колко си гладен и като облягаш гърба си на две пълзгачи се врати, сядаш в поза лотус на татамитото, за да се на храниш. Хизен сяда с теб и те уверява, че трима от самураите ще бдят на пост през цялото време пред къщата

за гости, като единият ще обикаля, а другите двама ще бъдат пред и зад къщата.

– Почини си и възстанови силите си, нинджа – казва той. Наистина след дългите си изпитания си изморен. Младо момиче в бели одежди донася чай и се оттегля в кухнята през една от трите пълзгащи се врати на стаята. Пред теб има ниша, в която е поставена картина на самурай, който убива дракон. След като си се нахранил, Хизен ти посочва една стая до кухнята, огряна от свещ, където изпускаща пара вана и един матрак те очакват. Оставя те, като ти пожелава лека нощ. Премини на [50](#).

39

Само реакции като на котка могат да те спасят от капана. Хвърли два зара. Ако получиш 4 или повече, премини на [2](#). Ако получиш 3 или по-малко, премини на [18](#).

40

Заобикаляш сечището и се озоваваш зад люспестото човекоподобно. Тихо се промъкваш през открития терен, докато приближиш достатъчно. Скачаш с вик във въздуха и се стоварваш върху гърба на съществото, като омотаваш гаротата си около гърлото му в желязна хватка. Тънка червена бразда се появява там, където гаротата се впива дълбоко в плътта. О-Бакемоно се оказва много по-силен, отколкото си очаквал. Не си го помръднал и на сантиметър, въпреки че го притискаш с цялата си тежест, нито пък изглежда притеснен от гаротата. Протяга се към гърба си, сграбчва те и с рев те запокитва на земята пред себе си. Приземяваш се с кълбо напред, но въпреки това губиш 3 точки издръжливост, а тялото ти е разтърсено и насинено. Скачаш на крака и бавно се отдръпваш към края на сечището. Изглежда О-Бакемоно е доста слабоумен. Просто се взира тъпло в теб и продължава да чупи дърва. Явно следва стриктно заповедите на господарката си. Ще се върнеш ли обратно при дърветата, за да се скриеш и наблюдаваш какво ще се случи ([29](#)), ще използваш ли отровна игла, ако имаш това умение ([185](#)), или ще изтичаш и ще приложиш «вършачката на Куон» с вътрешна сила (ако имаш), ако си играл книга 1 *ОТМЪСТИТЕЛ!*, и си научил този ритник ([171](#))?

41

Освободен си в основата на водовъртежа, пред бяло парче корал с ветрилообразна форма. Нарича се „пръстите на покойника“ и отровата му е смъртоносна. Въздушният мехур ти позволява дадишаш свободно. Ще огледаш ли корала ([68](#)), ще продължиш в търсene на принца на морските елфи ([81](#)), или ще изплуваш на повърхността ([97](#))?

42

Побягваш вън от храма и след това безпогрешното ти чувство за ориентация ти помага да намериш пътя до подземната порта, водеща към манастирските градини. Уверен, че не са те проследили, разпитваш за Хардред, но монасите те осведомяват, че е на пристанището, за да осигури кораб, плаващ на юг. Сядаш на сянка под един чинар, където да изчакаш завръщането му. Премини на [15](#).

43

Отпечатъците, оставени в праха от високия крадец, ти помагат да го проследиш през лабиринта от улички. Чуваш някъде напред задъханото му дишане. Преследването му те отвежда пред голяма каменна сграда с високи кръгли кули. Около всяка като огромни змии се вият двойни стълбища. Водоливници със змийски глави застрашително зеят към улицата. Вратата на конюшната пред нея се затръшва пред очите и ти веднага се втурваш вътре. Виждаш как тъкмо зад няколко бали с еchemик една капандура в пода хлопва. Прескачаш ги и предпазливо долепяш ухо до дървения капак. Звукът на отдалечаващи се стъпки ти подсказва, че е безопасно да я отвориш. Повдигаш го и слизаш по каменното стълбище под нея.

Стъпалата те отвеждат във внушителна църква. Сълнчевата светлина се провира през тесни отвори в тавана и благодарение на нея различаваш човека, когото следиш. Той тича напред рамо до рамо с мъж в широка сива роба. Те прибягват през обширното, слабо осветено помещение и се скриват зад ъгъла в другия му край. Следваш ги, тих като сянка, когато звук от затръшната врата и спуснато резе те карат да се заковеш на място. Оглеждаш се и виждаш необикновено красива млада жена, облечена в странна



Olké

смесица от доспехи. Лицето ѝ е строго и надменно. Току-що е затворила и залостила тежката дъбова врата водеща към стълбището. Имаш усещането, че си попаднал в капан.

– Репутацията ти те предшества, нинджа. Колко жалко, че срещна нашия приятел в Щастливата просека, Олвар, милият ни, сърдечен варварин от севера – изрича тя с усмивка, а двамата мъже, които ти преследваше, се показват иззад ъгъла.

Високият рус крадец застава до магьосника със сивата роба, изпъстрена с кабалистични символи. На ухото на магьосника проблясва златна обица.

Поглеждаш в безмилостните им очи и не намираш и капчица човечност. Жената ти се представя като Касандра. Мъжете с нея най-вероятно са същите, споменати на бележката до портата – Тютчев и Таум. Тримата, заедно с Вестителя на Хаоса – Олвар, убит от теб при самозащита по пътя ти през Щастливата просека, са отговорни за смъртта на Аврора, върховна жрица в храма на Илустра. Касандра се заканва, че е дошло времето да отмъстят за смъртта на техния боен другар. Тютчев сваля огромния двуръчен меч, окачен на гърба му, а Касандра оголва дългото острие на своя.

Ще се възпротивиш ли, твърдейки, че не си убивал никого през живота си ([82](#)), ще хвърлиш шурикен, ако имаш останал, по някой от тях ([108](#)), ще използваш предмет ([147](#)) или направо ще нападнеш Касандра ([121](#))?

44

Два дни пътуваш от здрач до зори, почти без почивка. Гъстите храсталаци от глог и прещип често те принуждават да се връщаш по дирите си и да търсиш път от другаде. Главата ти е натежала от мисли, но в никакъв миг шумолене на изсъхнали листа привлича вниманието ти. Отправяш се по тясна дивечова пътека в посока на шума, когато изневиделица пред теб изскочат трима мъже, явно разбойници, с извадени мечове. Няма как да избягаш през храстите и извръщайки се назад, виждаш, че още трима ти препречват пътя.

Ако владееш акробатика, може да опиташ да прескочиш тримата пред теб със салто и да ги нападнеш ([57](#)) или да хвърлиш шурикен, ако ти е останал ([73](#)), или да изплюеш отровна игла, ако

владееш умението ([94](#)). Ако не, ти остава само да тръгнеш в атака напред ([106](#)).

45

Вместо пропуск за кораба, Хардред вади кинжал и, преди още да разбереш каквосе случва, го хвърля право към сърцето ти. Това определено не е Хардред. Това е и последната ти мисъл. Напоеното с отрова острие пронизва сърцето ти. Докато издъхваш, мнимия Хардред се покланя и казва:

– Мандрейк, водач на Гилдията на убийците, на твоите услуги, нинджа. Хонорик ще остане доволен.

Ти се провали.



46

Вратата води към тунел, виещ се надолу и наляво. Въздухът е тежък и застоял. Таласъмите са по петите ти и решаваш да се втурнеш надолу. Тунелът се стеснява все повече и повече, все по-навътре в недрата на планината, и накрая се оказваш в задънен край. Обръщащ се, но преди да се спуснеш обратно, метална решетка пада от тавана и те хваща в капан. Таласъмите злорадстват и се кискат гадно от другата страна. След известно време те оставят и струя вода започва да се стича по краката ти. Стотици таласъми носят вода във всевъзможни съдини в другия край на тунела и го пълнят. Няма спасение. Нивото на водата се вдига и единственото, което можеш да направиш, е да се помолиш на Куон Изкупителя за помощ. Премини на [95](#).

Насочваш пръстена и изкрешяваш „Рахелиос!”. В кого си се прицелил – Касандра ([412](#)) или Таум ([418](#))?

След еднодневен преход през планините, нощта те сварва над безброй малки светлинки – военния лагер на Джикиу. Спускаш се от хълма и използваш храстите и малките групички дървета, за да се придвижиш невидим за вражески погледи. Стигаш до периметър със стражеви постове през петнадесет метра, с по двама пазачи във всеки. Отличното ти нощно зрение ти помага да пропълзиш бешумно до един пост. Облеклото ти те слива с мрака. Хвърляш камъче в огъня на стражите и те извръщат глави за миг. Очите им за момент са заслепени от огъня и ти се промъкваш покрай поста като призрак. Скоро стигаш до външния кръг на малък палатков лагер. В центъра му е издигнат голям, мрачен павилион без друга украса, освен червеното знаме на върха му. Почти сигурно, това е щабът на Джикиу. Придвижваш се прилекнал, избягвайки нощните патрули. Някои от тях са тантурести и гротескни, с дълги, увенчани със закривени нокти ръце. Това са Бакемоно*. Като привидение изникваш от мрака и увиваш гаротата си около врата на самотен страж. Безшумно го удушаваш. Слагаш си бронята и оръжията му и се приближаваш необезпокояван до павилиона. Двама стражи пазят добре осветения вход.

Ще се промъкнеш ли отзад, за да направиш малка дупка, през която да шпионираш ([98](#)), ще опиташ ли да убиеш двамата стражи, възможно най-тихо и бързо ([79](#)), или ще се приближиш, обяснявайки, че си вестоносец ([387](#))?

*Бакемоно – неестествен, изроден (яп.). – Б.пр.

Когато се привеждаш да отвориш торбата, нещо изскуча от нея и се хваща за главата ти. Забило е острите си нокти във врата ти и прилика на лилаво кълбо. То се притиска към лицето ти, когато се опитваш да го махнеш, и напълно те заслепява. Усещаш жилаво пипало да пропълзява в устата ти и закрешяваш от болка и ужас. Захапваш го и то изстрелва гореща течност в гърлото ти. Ако имаш

имунитет срещу отрови, премини на [78](#). Ако ли не, осъзнаваш, че си отровен, когато гърдите ти се свиват в спазъм. Парализиран си и подобното на мях създание се прилепва още по-плътно към лицето ти. Последното нещо, което усещаш, са ръцете на гологлавия, които те претърсват за Скрижалите на Кетсун. Ти се провали.



50

Банята е ободряваща и се чувствува свеж и чист, когато лягаш на футона¹ и блажено потъваш в обятията на съня. Спиш дълбоко и сънуваши. Ти си в безкрайна пустота. Пред теб изплува тигрова глава. Козината ѝ е снежно бяла, а ярко сините ѝ очи спокойно се взират в теб, изпълвайки те с душевен мир и сила. Внезапно разтваря уста, показвайки два реда остри като бръснач кървави зъби и изревава. Буреносен вятър те бълска, обгръщайки те в зловонна, задушаваща смрад и друго лице се измъква от мрака на зеещата паст. То напълно скрива тигровото, което досега излъчваше покой. Пред теб сега е лицето на нинджа, качулката го покрива и само две черни очи блестят злокобно.

Събуждаш се със скок и когато съзнанието ти се избистря, откриваш че си плувнал в пот и едва си поемаш дъх. Нощта е все така мъртвешки тиха. Догарящата свещ ти показва, че си спал около три часа. Ще си легнеш ли отново, за да може изнуреното ти тяло да си почине ([27](#)), или ще станеш да провериш стражата ([63](#))?

¹ Футон – традиционна японска постеля, която се слага направо на пода. – Б.пр.

Промъкваш се тихо в пещерата, а О-Бакемоно се изправя на крака. Изскачаш светкавично от сенките и със скок го бълсваш с коляно в гърба, докато омотаваш гаротата си около гърлото му и затягаш силно. Въпреки това тя няма никакъв ефект върху чудовището, което се пресяга назад, сграбчва те и с рев те захвърля на пода. Претъркулваш се бързо, но си попаднал точно в ноктестите ръце на Хання, изгарящо горещи, като пламъци от Пъкъла. Ти си едновременно изгорен, размазан и задушен.



Затичваш се към ръба на покрива и с помощта на котешките лапи започваш бавно да слизаш по външната стена на крепостта. Дочуваш ужасените викове на пазачите, когато откриват трупа на Яемон, но за щастие, на никого не му хрумва да надникне надолу. Вече си достигнал до средата на стената, когато внезапен порив на вятъра раздухва облациите и луната осветява крепостта. Един от стражите в двора те забелязва и вземайки те за огромен черен паяк, пълзящ по стената, пуска една стрела по посока на теб. Имаш ли умението Улавяне на стрели? Ако да, премини на [167](#). Ако не, премини на [295](#).

Немъртвият варварски главатар пристъпва бавно към теб и ти решаваш да опиташ хвърляне «тигрови зъби» срещу огромния призрак. Хвърляше се напред с крака насочени към безизразното му, моравеещо лице. Очите му са като черни ями.

НЕМЪРТЬВ ГЛАВАТАР

Зашита срещу хвърляне «тигрови зъби»: 5

Издръжливост: 14

Щети: 1 зар + 2

Ако хвърлянето ти е успешно, може да добавиш две към сбара си за следващата атака и да удвоиш нанесените щети от удара си, насочен към изгнилата плът на гърдите му. Ако не успееш да го хвърлиш, той замахва с искрящия с призрачна светлина меч към гърлото ти. Защитата ти, докато се хвърляш встриани, е 7. Ако те рани, намалявай с 2 точки резултата от следващите ти две хвърляния на зарове, заради студа, спохождащ ударите му. Ако още си жив, може да опиташ удар с крак ([74](#)) или удар с ръка ([86](#)).

54

Всичко е в ръцете на съдбата, когато решетката се спуска от тавана на тунела към пода. Хвърли един зар.

Ако числото е 1 или 6, премини на [26](#). Ако получиш 2, 3, 4 или 5, премини на [12](#).

55

Отдръпваш се назад и избягваш острите на късия меч, след което светкавично изстрелваш крака си първо в корема, а после към гърлото му.

НИНДЖА

Зашита срещу удар с крак «двузъба мълния»: 7

Щети: 1 зар + 1

Ако издръжливостта му падне на 0 или по-малко, премини на [13](#). В противен случай той се опитва да те посече през крака. Защитата ти е 7. Ако оцелееш след тази негова атака, избери дали ще опиташ удар с ръка «тигрова лапа» ([304](#)), хвърляне «водовъртеж» ([87](#)) или отново удар с крак (върни се в началото на този епизод).

Докато понечваш да отправиш атака, гологлавият стрелва ръка със скоростта на ястреб право към врата ти. Определено е монах, владеещ стараповити бойни техники. Защитата ти срещу този изненадващ удар е 7. Ако не успееш да го избегнеш, губиш 5 точки издръжливост. Ако все още си жив, може да отвърнеш с хвърляне „драконова опашка“ ([125](#)), удар с ръка „ухапване от кобра“ ([142](#)) или удар с крак „двуязъба мълния“ ([169](#)).

Странен е страхът, който те е обладал, когато се зatичваш напред, приклекаш, сякаш ще удариш главата им в стомаха, а след това с елегантно салто се премяташ над главите им, осигурявайки си възможност да ги атакуваш, преди да осъзнаят какво се случва. Може да атакуваш с удар с ръка «тигрова лапа» ([140](#)), удар с крак «тигров скок» ([154](#)) или хвърляне «водовъртеж» ([163](#)). Имаш възможност също и да избягаш от тази битка ([201](#)).



Мъчителят е изтласкан назад от ритниците ти, назад на дивата¹, където той се скрива зад вързания за нея затворник. В този момент стражите нахлуват зад гърба ти. Биеш се като демон, поваляйки трима от тях в безсъзнание, но един от тях успява да те издебне и да

¹ Приспособление за изтезаване.

те халоса с чука си в главата. Овързват те целия с въжета, а един от тях започва да нагрява метални окови в малката пещ, докато мъчителят бинтова наранената си глава. Владееш ли Изкуството да се изпълзваш? Ако да, премини на [28](#). Ако не, премини на [344](#).

59

Куон не може да чуе молбата ти, тъй като силата на светилището, където се намираш, е прекалено голяма, за да получиш Избавление. Ще атакуваш ли Касандра, преди да те нападне с меча си ([121](#)), или първо ще използваш някой от предметите, които си намерил по време на пътуването си ([147](#))?

60

Когато влизаш вътре, три жрици на Илустра, облечени в традиционните си зелено-бели роби, и седналият до тях войн-строж се изправят рязко. Стражът понечва да извади меча от ножницата си, но една от жриците, белокоса жена с елфическа осанка, го спира с жест и те приветства. Казваш им, че ти си убил мъж, известен като Олвар, Вестител на Хаоса, и даваш описанието му. Жриците изглеждат заинтересувани:

– Той носеше диадема със син камък на нея. У теб ли е? – Поклаща глава и тя продължава: – Варварите от Севера си приличат много един с друг. Ако това, което казваш, е вярно, то ние ти благодарим сърдечно, но не може да получиш паричната награда, нито благословията на нашата богиня, без да имаме сигурно доказателство.

Решаваш да не настояваш за тях и ги разпитваш за другите предатели, описани на таблото. Жрицата присвива очи и тихо през зъби отговаря:

– Пристигнаха в Харит-Свраков, прогонени от Уоргрийв Аббас за същите прегрешения. Боготворят лудия бог на Хаоса – Анархил, и единственото, което правят, е да убиват. Получиха подкрепа от храма на Анархил, тук в нашия град, и обезчестиха нашия, убивайки пречистата Аврора в собствената ѝ катедрала. Таум е Господар на Илюзията и чрез неговите трикове успяха да се измъкнат от Човешките предели. Ако това, което ни разказа, е вярно, учудвам се,

че си се натъкнал само на Олвар, тъй като те четиримата са винаги заедно. Надяваме се, че богинята ни е отмъстила на другите трима.

Оставяш ги, преди да се започнали да те разпитват какво те води в Харит-Свраков. Премини на [6](#).

61

Докато посягаш за шурикен, Хардред сякаш материализира кинжал, който хвърля към сърцето ти, преди още да разбереш какво е това. Ясно е, че това не е Хардред. Ако умееш да улавяш стрели, премини на [342](#). Ако ли не, това бяха последните ти мисли. Напоеното с отрова острие пронизва сърцето ти. Докато издъхваш, „Хардред“ се покланя и казва:

– Мандрейк, водач на Гилдията на убийците, на твоите услуги, нинджа. Хонорик ще остане доволен.

62

Агонизиращите ти крайници пращят от адреналин, когато се хвърляш към тялото на таласъма. Знаеш, че ако не успееш да го достигнеш, ще бъдеш погълнат от Първичния. Прелиташ над надигащото се черно тресавище и пръстите ти потъват в полуразложеното таласъмско тяло. Докато Първичния се надига под теб, а плътта му опипом те търси, ти отплиташ една от лозите и се приготвяш да се залюлееш на нея, далеч от ужасното създание. Отвързваш таласъма и го пускаш долу. Погледът ти се спира на каменно стълбище, което води нагоре. Лозата описва голяма дъга и в края ѝ се пускаш, завършвайки полета си с изящно салто. Тръгвайки по стълбата, хвърляш последен поглед назад. Първичния се храни с тялото на таласъма, чиято глава е почти изчезнала под гърчещата се бълбукаща маса. Премини на [3](#).

63

Изправяш се и се обличаш, преди да отидеш до вратата и да я плъзнеш встрани. Умиращият дракон сякаш те следи с очи от картина на отсрещната стена. Пресичаш стаята и плъзгайки друга врата, пристъпваш във вътрешния двор. Басейнът отразява бледата лунна светлина в леко потрепвашата си повърхност, хвърляйки призрачно сияние в безоблачната нощ. Крякане на жаби и жужене на

нощни насекоми озвучават богатата на екзотични аромати градина. Душният въздух едва помръдва от лекия ветрец. Привидно тихата обстановка е пропита с напрежение.

Тих като сянка, пресичаш двора и отваряш плавно отсрещната врата, а сетне я затваряш след себе си. Почти пълен мрак цари в предверието на къщата за гости. Заставилаш. Свръхизострените ти сетива се пресягат в непрогледната тъмнина. Въпреки ясното предчувствие за опасност не долавяш нищо. След известно време отново тръгваш. Вървиш тихо през стаята до следващата врата. Наострил си слух, а по гръбнака ти преминават тръпки, но отново не намираш нищо необично. Каниш се да отвориш вратата, когато по неясна причина заставилаш и се вслушваш, макар че знаеш, че не би трявало да има повод за тревога. Дворецът на единствения шогун за последните триста години е най-добре охраняваното място в Лемне. Не чуваш нищо необично и посягаш към вратата, потискайки въздишка от досада. Открехваш я легко и надникваш. Един от самураите се е подпрял на колона и скръстил ръце си тананика нещо, докато другият патрулира около къщата. Пристъпваш навън и той се обръща. Очите му се разширяват от ужас, когато вижда нинджа облеклото ти, но се окопитва и се усмихва в поздрав, облекчен, когато те познава.

– Какво ви води насам преди зазоряване, ваша милост? Само мъртвите и нещастните пазачи са навън в този час!

Започваш да се чувствува глупаво и се проклинаш за неоснователния си страх. Отпускаш се, като отпуснатата тетива. Казваш на пазача, че не можеш да спиш и заставилаш в медитация, докато не забелязваш, че твоята неподвижност го смущава. Пожелаваш му лека вечер и се връщаш в къщата. Премини на [77](#).



64

Докато се пресягаш към слабоумния мъж, той свива ръка в юмрук и го стоварва в лицето ти, изблъсквайки те назад. Губиш 4 точки издръжливост. Ако все още си жив, скачаш на крака, готов за бой. Премини на [56](#).

65

Скачаш в гниещото, черно, подобно на тресавище вещество, опитвайки се да достигнеш таласъма. Облива те вълна от изгаряща болка, а храносмилателните сокове на кошмарното създание свалят плътта от костите ти. Губиш 9 точки издръжливост. Ако все още си жив, пръстите ти потъват в полуразложеното таласъмско тяло. Добираш се до една от лозите и се приготвяш да се залюлееш на нея, далеч от ужасното създание. Отвързваш таласъма и го пускаш долу. Погледът ти се спира в едно каменно стълбище, което води нагоре. Лозата описва дъга и в края ѝ се пускаш, засилвайки се с изящно салто. Тръгвайки по стълбата, хвърляш последен поглед назад. Първичния се храни с тялото на таласъма, чиято глава почти е изчезнала под гърчещата се аморфна плът. Премини на [3](#).

66

Разказваш на Киямо за селото и сполетялата го беда. Той веднага заповядва на Оникаба да изпрати едно подразделение самураи на помощ. Селяните ще бъдат спасени и ти въздъхваш с облекчение. Киямо заговаря:

– Славата ти те предшества, нинджа и Отмъстител! Следовниците на Вайл, Немезида и Васч-Ро вият за кръвта ти, докато поклонниците на други божове скришом им се присмиват. Всичко чисто и добро на Орб се радва. Поздравявам те! – и ти се покланя. Благодариш му и той продължава:

– Но не всичко е наред при нас, на Острова на изобилието. Злият даймъо Джикиу, с подкрепата на проклетия си лейтенант, майсторът стрелец Акира, набира мощ. Съbral е много наемници и разбойници под знамената си. Има също и армия от бакемоно и таласъми. Спечелил ги е на своя страна с помощта на скверни съюзници. Шпионите ми докладваха, че жреци на Немезида и монаси на Вайл са

обещали на Джикиу подкрепа, ако след като завладее Острова на изобилието, нападне и Острова на безметежните сънища и го унищожи напълно. С подкрепата на жреците на Немезида и монасите на Вайл, както и с цялата си армия, той е напълно способен да го направи. Подчинил е голяма част от южната част на острова и събира армията си и сега, оттатък крепостта Канокура. Аз, със своите хора и благословията на бог Ео, владетел на мира и благоденствието, съм единственият, който стои на пътя му. Беше ни съобщено за пристигането ти, нинджа, и имаме нужда от помощта ти. Трябва да проникнеш във вражеския лагер и да убиеш Джикиу. Съюзниците му тогава ще се разпръснат сами. Така не само ще ни помогнеш, но и ще защитиш собствения си остров. Остави Скрижалите на Кетсун тук. Великия магистър на Зората е изпратил един монах, Горобей, да ги пренесе, ако ти се провалиш в мисията си. Така те няма да попаднат отново във вражески ръце. Великия учител каза, че ще го познаеш.

Той кимва на един придворен, който въвежда монаха. Веднага разпознаваш високата, мощна фигура на Горобей от Каменния храм. Той те поздравява и двамата се прегръщате.

– Радвам се да те срещна отново, Отмъстителю – казва той, а в очите му напират сълзи. – Дълго се молихме за теб.

Решаваш да отложиш началото на новата си задача за следващия ден. Предаваш Скрижалите на Кетсун на Горобей. Лечителите на Киямо превързват раните ти и се наспиваш много добре. Можеш да си възстановиш до 5 точки издръжливост. На сутринта Киямо ти показва пътя за лагера на Джикиу и ти поемаш натам. Премини на [48](#).



67

Ако си умел в отварянето на ключалки, премини на [184](#). Ако ли не, продължи да четеш.

Когато факлата ти осветява задънения край на спираловидния тунел, стържене зад теб те кара да се обърнеш и да побегнеш обратно. От тавана се спуска метална решетка с ръждиви закривени остриета. Ако си опитен катерач, можеш да хвърлиш куката си изпод решетката и да я вклиниш за тавана ([54](#)) или можеш да опиташи да се плъзнеш под нея, все едно, че правиш хвърляне «драконова опашка» ([39](#)).

68

Докато плуваш към корала „Пръсти на покойника”, три създания, подобни на скатове, но с глави на акули се насочват към теб. Това са Морски чакали, интелигентни и зли същества. Стисваш парче корал в юмрука си, така че шиповете му се подават измежду пръстите ти, и се обръщаш да посрещнеш атакуващите те морски създания. Премини на [111](#).

69

Вместо пропуск за търговския кораб, Хардред измъква кинжал, който хвърля към сърцето ти, преди още да разбереш какво е това. Ясно е, че това не е Хардред. Ако владееш Улавяне на стрели, премини на [342](#). Ако ли не, това бяха последните ти мисли. Напоеното с отрова острие пронизва сърцето ти. Докато издъхваш, мнимия Хардред се покланя и казва:

– Мандрейк, водач на Гилдията на убийците, на твоите услуги, нинджа. Хонорик ще остане доволен.



Войникът изобщо не разбира какво се случва. Плъзгаш се към него с краката напред и острието на меча му изсвистява над теб. Приклещваш краката му със своите и завърташ тяло, опитвайки да го катурнеш надолу по стълбите.

СТРАЖ

Зашита срещу хвърляне «драконова опашка»: 5

Издръжливост: 12

Щети: 1 зар

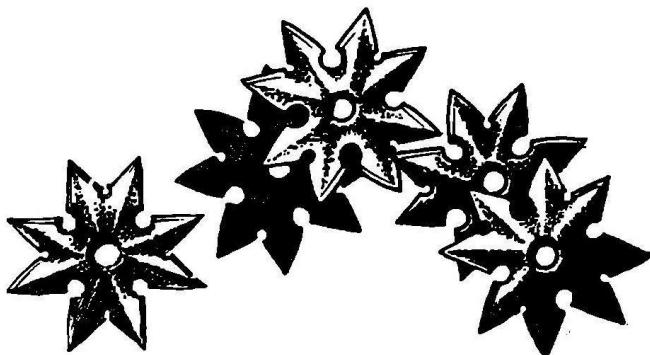
Ако успееш, премини на [130](#). Ако се провалиш, той се надвесва над теб, здраво стиснал меча си. Издига го над главата си с острието надолу и опитва да те проникне в корема. Защитата ти, докато се опитваш да се претърколиш встриани и да се изправиш, е 6. Ако си все още жив, премини на [143](#).

Притаяваш се в сенките на пещерата, докато О-Бакемоно се изправя. Внезапно се показваш от мрака и изплюваш отровна игла във врата му. О-Бакемоно плясва с длан раната и изревава от болка. Девойката изписква обнадеждено, а Хання се извръща към теб с гневно сумтене. Тромавият звяр замахва непохватно и ти лесно избягваш тоягата му – отровата го е отслабила, но все още е жив. Хання обаче изстрелва няколко зеленикави мълнии, които се забиват в тялото ти. Губиш 3 точки издръжливост.

Ако все още си жив, може да хвърлиш взривна смес в огъня, ако имаш останала, и да забиеш «крилат кон» в темето на О-Бакемоно ([112](#)), да изплюеш още една отровна игла по О-Бакемоно ([139](#)) или да хвърлиш шурикен по Хання, докато се опитваш да довършиш О-Бакемоно ([152](#)).

Таласъмите не са посмели да прекосят лигавото тресавище, но докато продължаваш напред, приглушените им викове ти подсказват, че ще продължават да те преследват по обиколни тунели. Пътят ти е осветен от груби декоративни фенери. Продължаваш да тичаш и

завивайки зад един ъгъл, изненадваш най–големия таласъм, който някога си виждал. Той скрива златните монети, които досега е броил, и се присяга за меча си. Оръжието очевидно не е таласъмска изработка, дългото острие изглежда абсурдно в ръцете на създанието. То носи нащърбена медна корона и ръждива плетена ризница. Зад таласъмския крал има тунел, който може би ще те отведе навън. Ако си умел с отровните игли и искаш да изплюеш една ([339](#)), можеш да хвърлиш шурикен, ако има останал ([355](#)), или просто да нападнеш ([368](#)).



73

Приклякаш и запращаш металната звездичка. Тя раздира въздуха и полита към водача. Вълна на ужас се надига у теб, но ти успешно я потискаш. Хвърли два зара за шурикен. Ако получиш 8 или повече, звездата се забива успешно в човека и можеш да нанесеш нормални щети. Ако хвърлиш 7 или по–малко, шурикенът ти потъва в дървото на щита му, без да причини вреда. Каква атака ще използваш? Удар с ръка «тигрова лапа» ([140](#)), удар с крак «тигров скок» ([154](#)) или хвърляне «водовъртеж» ([163](#))?

74

Лицето на немъртвия варварски вожд е отпуснато като на покойник, но очите му горят с пламъка на душа, впримчена навеки в тленната обвивка. Скачаш и възглавничката на крака ти се понася към главата му.

НЕМЪРТВ ГЛАВАТАР

Защита срещу удар с крак «тигров скок»: 6

Издръжливост: 14

Щети: 1 зар + 2

Ако го удриш за първи път, премини на [30](#). Ако убиеш главатара, премини на [37](#). Ако все още се движи, прави опит да отсече краката ти, замахвайки с излъчващия ледено сияние меч. Защитата ти, когато отскочаш встрани, е 8. Ако те уцели, трябва да извадиш 2 от двете си следващи хвърляния, заради смразяващия студ, който спохожда ударите му. Ако все още си жив, можеш да го удариш с ръка ([86](#)), да опиташ хвърляне ([53](#)) или отново да опиташи удар с крак (върни се в началото на този епизод).

75

Изтезателят изгрухтява, когато ритникът ти намира главата му и го поваля на пода. Младежът ти посочва водата:

– Под водата има изход! – миг преди стражите да нахлuyят.

Решаваш да го послушаш и се гмурваш в ледените, мрачни дълбини. Знаеш, че ако има подводен изход, тежко бронираните пазачи няма да могат да те последват през него. Накрая намираш тунела, но хвърли един зар за Съдба. Ако се падне 1, 2, 3 или 4, премини на [80](#). Ако се падне 5 или 6, премини на [332](#).

76

Тунелът се вие все по-дълбоко под планината. Вече губиш чувство за ориентация в мрака и единствено мъждеещата светлина на факлата ти дава надежда. Дишаш дълбоко, но си тих като мишка. Премини на [113](#).

77

Отдръпваш се от осветения от лунната светлина участък и се потапяш в мрака, насочвайки се към вратата, която води към двора. Опитваш да я пълзнеш, но тя само се откревва, преди да заяде. Опитваш отново, но тя не помръдва. Моментално заставаш нащрек, а космите по врата ти настърхват от предчувствието за надвисналата

опасност. Приклякаш и тихо пропълзяваш обратно, сигурен, че нещо лошо се е случило. Тогава до теб достига тих, но ясен звук, който внезапно секва. Сякаш нещо метално е паднало на плочите и веднага е било заглушено. Ще излезеш ли, за да провериш звука ([129](#)), ще се скриеш ли зад един от сандъците в дъното на стаята ([116](#)), или ако умееш да отваряш ключалки, ще се опиташ да отвориш блокираната врата ([148](#))?

78

Изгарящата течност, която се излива в стомаха ти, е отрова, но ти си имунизиран и загризваш гнусното смукало. Чудовищното, подобно на торба създание скача от лицето ти и се шмугва зад един камък.

Ако си убил мъжа с бръснатата глава, премини на [222](#). Ако ли не, докато се мъчиш да се възстановиш, кракът му среща главата ти с удар, сходен с «крилат кон», и ти се премяташ в тревата. Губиш 7 точки издръжливост. Ако си все още жив, приготви се за бой. Премини на [56](#).

79

Показаваш се от мрака и хвърляш шурикен. Звездичката се забива в гърлото на единия пазач и той се свлича на земята с гъргорене. Другият застива от ужас и ти мълниеносно усукваш гаротата си около врата му. Докато той умира безмълвно, от палатката изсвистява дълга стрела, която се забива в тялото ти. Острият ѝ назъбен връх те пронизва и изскуча от другата страна, някъде под ребрата ти. Бавно се свличаш на колене, докато силите се изцеждат от теб. Висок мъж, с необичайно извит лък, излиза от палатката с жестока усмивка на лицето. Поне Скрижалите са в безопасност... Засега.



Тунелът, в който плуваш, явно е доста широк, тъй като ръцете ти не докосват стени, докато напредваш с мощнни тласъци. След минута главата ти се показва над водата, намираш се в сумрачна пещера, в която мъждука горяща факла. Докато водата се отцепява от облеклото ти, забелязваш неясните очертания на един от така наречените Древни богове, същества бродели по земята, още преди хората да пристигнат от звездите. Огромен рог се издига от главата му, почти достигайки петметровия таван. Очертанията му са необичайно нащърбени и вонята на разложение ти подсказва, че дебелата му кожа капе на големи парчета. Ако това действително е Древен бог, знаеш, че ще е неизмеримо могъщ, дори след съществуванието в тази жалка дупка. На земята е проснат полуизяденият труп на нещастника, хвърлен за храна на звяра при пристигането ти в Кулата на утоленото сърце. Лицето му е ужасяващо. Знаеш, че ако се върнеш обратно, те очаква смърт. Пристъпяш напред, готов за битка. Премини на [373](#).

Докато плуваш над коралите, три подобни на скатове същества, но с глави на акули, те нападат изневиделица. Това са Морски чакали, зли и интелигентни същества. Премини на [111](#).

Възразяваш, че си невинен, но Тютчев презирително изсумтява:

– Тогава ще те убием за удоволствие.

Двамата с Касандра напредват към теб от двете ти страни. Таум започва да мърмори заклинание. Ще нападнеш ли Касандра ([121](#)), ще призовеш ли Куон Изкупителя на помощ, ако още не си го сторил ([59](#)), ще използваш ли предмет, който си намерил по време на приключението ([147](#)), или ако имаш умението за отровни игли, ще използваш една ([170](#))?

Въртиш се и подскачаш, нанасяйки ритници и юмручни удари, но те са решени на всичко и накрая един се жертва. Хвърля се отгоре ти, убиваш го с един удар, но тялото му те поваля. Останалите се

нахвърлят и те притискат към земята. Те си възвръщат Скрижалите на Кетсун, а тялото ти претъркуват във водата. То потъва и се оплита във вехтите рибарски мрежи.



84

Пътуването преминава без проблемно. „Крилатата змия” се държи на голямо разстояние от пристанищния град Обреченост и навлиза в устието на река Сивокостна, плавайки към Тор. Градът е известен с изобретението „торски огън”, избухващи огнени кълба, всяващ ужас във всички морски сражения.

Ти не си на себе си от радост, когато виждаш рейнджа Глейвас, заради чийто вести започна дългото ти приключение. Той те чака на пристана и ти го посрещаш радушно на борда. Капитанът ви предоставя каютата си и се отправя към любимия си бордей. Нарастващото възхищение, с което Глейвас те слуша, докато му разказваш преживелиците си, те кара да се изчервиш от неудобство. Но той бързо сменя темата. Не е бездействал в отсъствието ти и вече е генерал на армията на Тор. Готов е да поведе войниците си срещу Легиона на Меча на обреченост по всяко време. Вземате си довиждане късно вечерта, а на следващата сутрин корабът ти отплава за Лемне, най-голмия град на Острова на изобилието. Чудиш се дали изобщо ще срещнеш Глейвас отново и мислено благодариш на боговете, че е оцелял след опасностите в Човешките предели. Все още ти остават четири хиляди левги¹ океанско пътешествие, но се чувствуаш умиротворен. След няколко дни спускате котва в оживеното

¹ Левга – мерна единица за дължина, приблизително 4828 м.

пристанище на Лемне, с безбройните му рибарски лодки и джонки¹.
Премини на [11](#).

85

Юмрукът ти се стоварва в лицето на пазача със силата на стенобитно оръдие. Подгъваш колене, за да прокараши удара си под ръба на щита му.

ПАЗАЧ

Зашита срещу удар с ръка «железен юмрук»: 6

Издръжливост: 12

Щети: 1 зар

Ако успееш, мощта на юмрука ти го разтърсва, но той бързо идва на себе си и ти отвръща с меча си. Премини на [219](#). Ако пропуснеш, ръбът на щита му те удря в предмишницата, но железният ръкав те предпазва, за изненада на пазача. Той опитва да те посече ниско, през краката. Защитата ти е 8, докато се опитваш да прескочиш свистящото острие. Сега може да му отвърнеш с удар с ръка «тигрова лапа» ([233](#)) или удар с крак «крилат кон» ([101](#)).

86

Немъртвият главатар се носи към теб, а очите му са като две злокобни ями. Решаваш да вложиш цялата си сила в един удар, използвайки «железен юмрук».

НЕМЪРТВЪ ГЛАВАТАР

Зашита срещу «железен юмрук»: 5

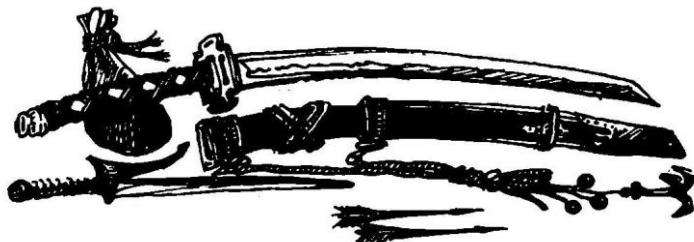
Издръжливост: 14

Щети: 1 зар + 2

Ако го удриш за първи път, премини на [30](#). Ако убиеш главатара, премини на [37](#). Ако все още се движи, напада те със серия от удари с

¹ Джонка – широко понятие за плавателни съдове в Китай. Могат да варират от прости салове до кораби за плаване в открито море.

ледения си меч и същевременно опитва да те раздере със закривените си нокти. Защитата ти, докато отбиваш атаките му с железните си ръкави, е 9. Ако те уцели, трябва да извадиш 2 от двете си следващи хвърляния, заради смразяващия студ, който спохожда ударите му. Ако все още си жив, можеш да го удариш с крак ([74](#)), да го хвърлиш ([53](#)) или отново да опиташ удар с ръка (върни се в началото на този епизод).



87

Той нанася пробождащ удар, но ти пристъпяш встрани, блокирайки го с лявата си ръка. После се завърташ заедно с него, опитвайки се да го преметнеш през хълбок, използвайки собствената му инерция.

НИНДЖА

Защита срещу хвърляне «водовъртеж»: 6

Издръжливост: 19

Щети: 1 зар + 2

Ако успееш, той прави салто и се приземява изящно на краката си, мигновено извъртайки се към теб. Въпреки това следващата ти атака ще го свари неподготвен. Можеш да използваш удар с ръка «тигрова лапа» ([304](#)) или удар с крак «двузвъба мълния» ([55](#)), като добави 1 към точките си за атака. Ако не си успял да го хвърлиш, премини на [133](#).

88

Бледите, изцъклени очи се отдръпват от пламъка, но плътта му изглежда не се влияе от огъня. Опитваш се да изгориш някой от желеподобните езици, но Първичния те обгражда и накрая се оказваш в стесняващ се кръг от желеподобното тяло на тварта. Докато пламъкът на факлата ти гасне, разбираш, че ще трябва да се добереш до висящата лоза. Премини на [65](#).

89

Вадиш Танцуващия меч от ножницата на гърба ти и го насочваш към Тютчев. Размахваш го във въздуха и пускаш дръжката с надеждата, че ще се развърти сам. За жалост, нямаш представа как се активира магията и оръжието издърънчава на пода. Парираш меча на Тютчев, но този на Касандра се впива в гърба ти и дробовете ти се изпълват с кръв. Умираш, удавен в нея. Тримата жестоки люде ще използват знанията в Скрижалите на Кетсун, за да всяват ужас из земите на Орб. Ти се провали.



90

Тунелът описва стръмна спирала, все по-дълбоко в студените недра на планината. Застоялият въздух ти подсказва, че никой не е минавал оттук много отдавна. Ще провериш ли какво се намира в дъното на тунела ([67](#)), или ще се върнеш обратно по стъпките си до главния тунел ([76](#))?

Продължаваш напред по пътя, водещ към двореца на Киямо, който пресича тучни зелени ливади, сред които са пръснати многобройните оризища, с които е така известен Островът на изобилието. Пътят е доста пренаселен. Често те подминават както кервани пълни със стока, така и групи войници – пехотинци, кавалерия или самураи. Всички те носят характерните за всички войници на Киямо пищно лакирани брони, препасани с бели ленти. Червено-бели знамена са закачени на гърбовете на знаменосците и изобразяват четирилистна детелина със звезда в нея – символа на рода Киямо. Явно са във война с някого. След малко пътят се разделя. Дясното разклонение води към планински проход, където е разположена стратегическата крепост Канокура. Поемаш по по-безлюдното ляво разклонение, което води право към планините, където е разположен замъкът на Киямо. Пътят вече напълно е опустял, когато внезапно забелязваш вдясно от пътя пушек, издигащ се над селце, сгущено в подножието на планината и обградено от оризови полета.

Отклоняваш се към него и скоро си на централния площад, заобиколен от пет дървени къщурки, които съставляват цялото село. Надявал си се да хапнеш тук, но наоколо е пусто. Спираш и се оглеждаш, изострените ти сетива долавят тихо хленчене откъм една от близките къщи. Отваряш вратата ѝ и вътре виждаш облечен в кожи дребен мъж, който успокоява едра червендалеста жена, плачеща безутешно. Питаш ги какво се е случило. Мъжът изненадано вдига поглед, а лицето му е изпъто от силна мъка. В очите му блясва лъч надежда, когато те оглежда от глава до пети.

– Помогнете ни, господине – казва той. – Злата Хання и нейният слуга О-Бакемоно се заселиха в една пещера наблизо, изядват ни храната и ни отнемат всичко ценно.

– Защо не им се опълчихте? – питаш ти. – Или не поискахте помощ от войниците в двореца?

– О-Бакемоно уби четиридесета млади мъже в селото още на първия ден, господине, а пещерата е точно до пътя. Хання има магически умения и изглежда усеща всеки, който преминава по пътя. Никой не смее да отиде до двореца, а и от дълго време никой

външен не е преминавал през селото – времената сега са тежки, война на юг, а сега и това...

Той избухва в сълзи:

– Хання отвлече дъщеря ни, за да я принесе след два дни в жертва на злия демон, когото тя боготвори – Баал, Господаря на мухите. Помогнете ни, благородни господине, помогнете ни!

Какво ще направиш – ще отидеш ли до пещерата, за да се опиташи да убиеш тези същества и да освободиш момичето ([402](#)), или ще избързаш към замъка, където да съобщиш за случващото се тук и до ден ще пристигнат войници, които да ги отърват от злощастието им ([36](#))?



92

Докато чистиш тинята от облеклото си, докосваш нещо метално във водата. Изваждаш малка метална кутийка от дъното му, която отваряш. Вътре има месингов пръстен.

Слагаш го на пръста си, след това затваряш кутийката и я връща обратно във водата, преди да продължиш напред. Запиши в дневника месинговия пръстен и премини на [72](#).

93

Отместваш очи от илюзията на опаловия пръстен, премяташ се бързо над главите на оклоните и изтичваш навън от тронната зала, преди някой от тромавите варвари изобщо да понечи да те спре. Улриков пристан остава далеч зад гърба ти, когато се отправяш първо на юг, а после на запад в посока Ургрийв Аббас. Премини на [131](#).

94

Малката отровна игла се забива във врата на разбойническия главатар и след секунди той умира в ужасни гърчове. Останалите разбойници не са те видели да я изстреляш и затова всички побягват, решили, че владееш смъртоносни магии. Доближаваш се до мъртвия им водач, за да го претърсиш. Премини на [297](#).

95

Внезапно се озоваваш на сред озарена от сребърна светлина сфера. Куон е отговорил на молитвите ти и ти се носиш в друго измерение, преминавайки безпрепятствено през скалите, сякаш са направени от паяжини. Твой бог не ти продумва, но те обзema усещане за нещо древно и могъщо около теб. Надеждите ти скоро да си под открито небе са попарени, когато светлината около теб е прокудена от древна зла сила. Докато продължаваш напред, преминавайки през скалите, които изльзват странна призрачна светлина, те обхваща предчувствие за надвисната опасност. Куон те спаси от смърт, но знаеш, че скоро ще бъдеш призован да му се отплатиш. Не може да търсиш отново Избавление от Куон, преди да си стигнал до Острова на безметежните сънища. Когато свиваш зад поредния ъгъл, факлата ти осветява ужасяваща и противна гледка. Премини на [174](#).

96

Подскачаш, хващащ се за напречната греда на покрива и с котешка ловкост се издърпваш върху керемидения покрив. Припълзяваш по него до мястото, откъдето може да погледнеш към стълбите пред входната врата на къщата. В самото им начало е проснато тялото на самурая—пазач, с лице надолу. Кръвта му, черна на слабата светлина, се стича от врата му, където е забит шурикен, лъснал на лунната светлина. Той е абсолютно идентичен на твоите с изключение на гравирания водовъртеж върху него. Ще се спуснеш ли тихо от покрива на стълбите пред входната врата ([10](#)), или ще останеш където си и ще изчакаш, за да видиш какво ще се случи ([123](#))?



97

Плуваш бързо нагоре към повърхността, докато тъмни сенки преливат край теб във водата. Малко над теб тя се обагря от кръвта на тритона. Грамаден кит с рог над очите, дълъг поне шест стъпки, се е спуснал срещу него, а той няма как да отрази атаката му с дървеното си копие. Ще изоставиш ли тритона и избягвайки кита, ще продължиш да плуваш към повърхността ([160](#)), или ще му се притечеш на помощ ([136](#))?

98

Безшумно си проправяш път до палатката и с помощта на кинжала на Касандра изрязваш малка дупка в плата и поглеждаш през нея. Вътре е широко и просторно, светят няколко фенера, а по обзвеждането съдиш, че това тук трябва да е командният щаб на армията. Двама мъже са се надвесили над голяма карта на масата. Единият е огромен и здрав и с арогантно излъчване, а другият е висок и слаб и с окочен през рамо странен на пръв поглед лък. Едрият проговоря с плътен и мек глас:

– Не, Акира, оттук трябва да преминем.

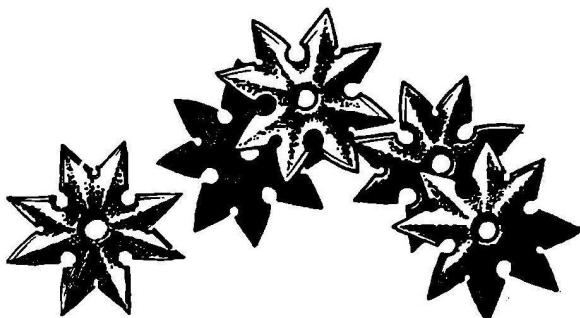
Другият възразява:

– Но, господарю Джикиу, Киямо ще ни очаква точно там.

Спорът им продължава.

Ще разшириш ли дупката, за да хвърлиш шурикен по Джикиу ([126](#)), ще поставиш ли отровна игла в дихателната ти тръба, за да изстреляш към Джикиу, ако имаш това умение ([114](#)), или ще изчакаш

за по-сгоден миг за атака – може би когато Акира напусне палатката ([145](#))?



99

Нищо не се случва. Куон не може да те чуе дълбоко в пещерите, в присъствието на Първичния, на когото таласъмите се кланят и считат за свой бог. Черната, кипяща, подобна на лава маса те обгръща, а соковете ѝ започват да разяждат кожата ти. Губиш 5 точки издръжливост. Ако още си жив, ще удариш ли с юмрук в тази безформена маса ([117](#)), ще използваш ли отровна игла, ако имаш умението да я изстреляш ([102](#)), или ще използваш факлата си ([88](#))?

100

Обучението ти позволява да издържиш само няколко минути срещу Ужаса от рова, но не достатъчно, за да го победиш. Той те завлича към дъното, а картини от живота ти започват да се сменят пред очите ти. Опитваш се да призовеш Куон, но дробовете ти са вече пълни с вода и намиращ смъртта си на дъното на рова, който обгражда Кулата на утоленото сърце.



101

Кракът ти се стрелва към главата на пазача, докато той размахва меча си. Ударът ти е улеснен от това, че си застанал по-високо от него в момента.

СТРАЖ НА КУЛАТА

Защита срещу удар с крак «крилат кон»: 5

Издръжливост: 12

Щети: 1 зар

Ако убиеш стража, премини на [249](#). Ако не, опитваш се да прескочиш острието на меча му, докато той опитва хоризонтален разсичащ удар. Защитата ти е 7. Ако оцелееш, може да опиташи удар с ръка «тигрова лапа» ([233](#)) или отново да опиташи удар с крак (върни се в началото на настоящия епизод).

102

Уменията ти да изстреляш отровни игли ти позволяват да изплюеш една към най-близкото око. Кошмарното създание се сърчва за миг и ти го използваш, за да решиш как да действаш. Ще опиташи ли рискован скок над съществото, за да се покатериш на лозата, на която е провесен трупът на таласъма ([62](#)), или ще използваш факлата си срещу него ([88](#))?

103

Отчаяно се опитваш да впиеш пръсти под гаротата, но скоро мускулите ти поддават, останали без кислород. Ръцете ти се отпускат безсилни надолу и колкото да се опитваш да ги вдигнеш, не успяваш, а дробовете ти горят. Жицата прерязва гърлото ти, но ти не усещаш нищо, тъй като вече си в прегръдките на жалостивия мрак.



Докато продължаваш напред, провирали се между скалите, сияещи странно и призрачно, те обхваща предчувствие за надвисната опасност. Когато свиваш зад поредния ъгъл, факлата ти осветява ужасяваща и противна гледка. Премини на [174](#).

Съветникът сбърчва чело от усилие, а очите му шарят наляво-надясно.

– Къде си, чужденецо? – чуваш го да казва. – Защо не мога да те видя? Ти трябва да си този, който уби Манс – Влъхвата на смъртта.

Лицето му изведнъж потъмнява и опалът угасва. Осъзнаваш, че съветникът на краля е поклонник на Немезида и затова след салто над главите на околните се затичаш към вратата. Но не успяваш да я достигнеш, тъй като съветникът вече е там и изрича заклинание, което я заключва. Варварите надават бойни викове и те обграждат. След кратка схватка преодоляват защитата ти и те убиват. Съветникът прибира Скрижалите на Кетсун и още на другия ден ще ги отнесе от града. Те вече са в ръцете на тези, които се кланят на Немезида, Върховен принцип на Злото. Ти се провали.



Странно, но те обзема страх, когато разбойниците изваждат мечовете си. Ако са обикновени разбойници, не биха представлявали заплаха за воин като теб. Докато ги доближаваш, забелязваш, че стоят един до друг като добре обучени войници, а не като шайка главорези. Какъв удар ще избереш, за да се справиш с тях:

удар с крак «тигров скок» ([154](#)), удар с ръка «тигрова лапа» ([140](#)) или хвърляне «водовъртеж» ([163](#))?

107

Призоваваш Куон Изкупителя да те избави, но той няма как да се отзове пак на молитвата ти толкова скоро. Изтезателят откача бавно секирата от колана си със зловеща усмивка, която личи и под кожената му маска. Стражите нахлуват зад гърба ти и нямаш никаво време да се опиташ да го убиеш, преди да са те докопали. Ще се хвърлиш ли в басейна, за да преплаваш обратно до външната стена ([153](#)), или ще се оставиш да те заловят ([124](#))?



108

Тютчев и Касандра захождат към теб от различни посоки, докато Таум започва да мърмори заклинание. По кого от тях ще хвърлиш металната звезда: Касандра ([209](#)), Тютчев ([187](#)) или Таум ([198](#))?

109

Потъваш бавно в лепкавите пясъци и почти те обзема радост, когато таласъмите се появяват зад гърба ти. Те започват да те замерат с камъни и не може с нищо да им попречиш, тъй като всяко вдигане на ръцете те кара да потъваш още по-бързо. Решаваш да призовеш на помощ твоя бог Куон. Ако досега не си отправял подобна молитва към него, премини на [95](#). Ако вече ти е помогнал, твоите молитви остават без отговор и тресавището те погълща, а дробовете ти се

напълват със сивкава кал. Слаба утеша е, че поне Скрижалите на Кетсун ще погинат заедно с теб.



110

След около две дълги минути, през които очите на Улрик Скарсанг не се откъсват от твоите, съветникът се завръща, поглежда те с премрежен поглед и обявява, че е безопасно да ти позволяят да останеш в Улриков пристан. Питаш ги за кораб, който може да те отведе далеч на юг, и Улрик те осведомява, че единственият кораб, който плава толкова далеч, е неговият личен търговски кораб „Грабителят на Юга“, но той ще се завърне в пристанището след не по-рано от двадесет дни. Предлага ти да те настани в една фермерска къща, където да изчакаш пристигането на кораба. Ако двадесет дни ти се струват прекалено дълго време и решиш да се отправиш към град Уоргрийв Аббас, премини на [179](#). Ако решиш да отседнеш в Улриков пристан и оттук да вземеш кораб на юг, премини на [33](#).

111

Морските чакали сноват около теб, след което рязко ти се нахвърлят, подобно на хищни праисторически подводни птици. Ако не носиш корал със себе си, може да опиташ удар с ръка «ухапване от кобра» ([245](#)). Ако имаш, може да се опиташ с юмрук да забиеш шиповете му в лицето на най-близкия морски чакал. Защитата му е 5. Ако не успееш, коралът отхвърча настани, а ти можеш да опиташ или «ухапване от кобра», или пък ако владееш съответното умение, да изстреляш отровна игла по него. Ако ударът ти с корала е успешен, премини на [292](#).

112

Хвърляш взривната смес в огъня и затваряш очи. Ослепителна светлина изпълва пещерата. Отваряш очи и виждаш, че О-Бакемоно е изпуснал цепеницата и скимтейки, е закрил с ръце очите си, а Хання тръска ядно глава в опит да прочисти погледа си. Минаваш зад гъ尔ба на О-Бакемоно и с вик стоварваш точен премерен удар «крилат кон» в главата му. Вратът му изпраща и той се строполява като камък. Обръщаш се към Хання, чието зрение вече се е възстановило. Премини на [390](#).

113

Тунелът криволичи известно време и след поредния зиг-заг пътят напред ти е препечен от тежка врата. Бутваш я внимателно и се шмугваш в слабо осветена пещера. През процепи в тавана се процежда дневна светлина, а подът е застлан сякаш с движещ се черен килим. Отвсякъде се чува силно писукане и докато пресичаш пещерата, болка в стъпалото те пронизва, сякаш нещо те е захапало. Килимът всъщност е море от черни плъхове, които се хранят с разхвърляно по пода зърно. Без да им обръщаш внимание, притичваш до другия край на пещерата, а зад теб се чува тръсък. Нахлува група от преследващите те таласъми, въоръжени с къси заострени мечове. Напускаш пещерата през един склад за зърно, предполагайки, че таласъмите го използват, за да отглеждат плъхове, с които се хранят. Отвратен, продължаваш своя бяг по тунела, който води още по-дълбоко навътре в планината. Премини на [127](#).

114

Възможно най-безшумно пъхваш бамбуковата пръчка в дупката и с леко духване изстреляш иглата право във врата на Джикиу. Игличката е насочена точно, но някак си просто преминава през врата му, оставяйки само малка точка – отровата няма никакво действие. Докато зяпаш изумен, Акира стреля към дупката, от която гледаш. Пронизва те право в лявото око, а острието потъва в мозъка ти, даряйки те с бърза смърт.



115

Докато кошмарното създание се опитва да те погълне, изричаш думите на Завета. Когато достигаш до фразата „Ще ме убиват много пъти, но няма да умра”, благодарение на духовната си сила успяваш да си възвърнеш контрола върху тялото. Ще използваш ли факлата срещу безформената маса ([88](#)), ще използваш отровна игла, ако имаш умението ([102](#)), или ще рискуваш, опитвайки се да го прескочиш и да се хванеш за лозата, на която се люшка тялото на мъртвия таласъм ([62](#))?

116

Плъзгаш се към ъгъла на стаята и прилякваш тихо зад един огромен сандък, без да помръдваши, забавил дишането си. Няколко мига отлитат – пот избива по челото ти, тръпки полазват по врата ти и всичките ти сетива се изострят до краен предел. Лек, почти недоловим звук нарушава тишината. Дори не си сигурен дали идва от самата стая, или някъде отвън. Ще останеш ли, където си ([165](#)), или ще пролазиш от края на стаята до вратата и ще излезеш навън ([137](#))?

117

Юмрукът ти потъва дълбоко, но кожата на ръката ти буквально се свлича при допира с черната желеподобна маса. Сякаш вълна преминава през безимения ужас и той те облива със соковете си, които разяждат плътта ти и съвсем скоро карат сърцето ти да спре.

Утеша е, че поне Скрижалите на Кетсун ще бъдат разядени заедно с теб.



118

Опаловият пръстен на ръката ти изведнъж започва да сияе и Улрик го забелязва. Поглеждаш към камъка на него, който излъчва все по-силна светлина, докато изведнъж рязко не угасва. В този миг отпред излиза съветникът на Улрик. На дясната буза на лицето му е нарисуван черен водовъртеж. Ако решиш, че сега е моментът да избягаш от Улриков пристан, премини на [93](#). Ако решиш да изчакаш, премини на [105](#).

119

Един от таласъмите замахва с меч към крака ти, докато междувременно захвърляш друг в пропастта, а сетне успяваш да хванеш ръката на нападателя си, но трети те бълсва с глава в слабините и заедно политате надолу от височина поне стотина стъпки. Съдбата е благосклонна към теб, защото се приземяваш точно върху тялото на противника ти и го убиваш, но губиш и 8 точки издръжливост. Ако все още си жив, се изправяш, палиш нова факла и забелязваш тесен тунел, който води началото си от дъното на пропастта. Премини на [104](#).

120

Пъргав като коата*, мяташ се на клона и се провираш между листата на дървото точно преди намазаното с отрова острие на кинжала да те закачи. Човекът, който се е представил за Хардред,

зяпва изумен, обръща се и побягва. Последваш го, но в този миг пътят ти е препречен от същия градинар, с когото сутринта бяхте разменили няколко приказки. Той изскача иззад едно от близките магнолии и дървета, докато на стъпалата на храма истинският Хардред ти жестикулира напрегнато. Затичаш се към него и той те посреща с думите:

– Имам добри новини, тази нощ с вечерния прилив за Тор ще отплава кораб. Гарантирам за капитана. Оглеждаш се, но наоколо няма следа нито от мнимия Хардред, нито пък от градинаря. Премини на [289](#).

*Паякообразна маймуна.

121

Отдръпваш се бързо от Тютчев и Таум и се насочваш към Касандра. Тя прикляка и зачаква като котка, следейки всяко твоё движение, а мечът ѝ блести с магическа светлина. Ще опиташи ли хвърляне «драконова опашка» ([232](#)), или удар с крак «двузъба мълния» ([248](#)), или пък удар с ръка «железен юмрук» ([254](#))?

122

Единият ти крак се удря в подводен камък и като го използваш за опора, успяваш да се измъкнеш от лепкавата тиня и с малко късмет да се добереш до твърда земя. Издърпваш се на брега и продължаваш по пътя си, към голяма пещера. Пред входа забелязваш малко вирче встрани от пътя. Ще го подминеш ли ([72](#)), или ще се спреш да изчиши лепкавата тиня от дрехите ти ([92](#))?

123

Изчакваш няколко минути с изострено внимание. Нищо не се случва. В този миг усещаш тръпки по гърба си, сякаш нечий поглед е вперен в теб. Изправяш се, обръщаш рязко и зяпваш изненадан. Черна фигура, облечена точно като теб, пълзи бавно по покрива, а тъмните ѝ очи пробляват зловещо на лунната светлина. Замръзваш за миг, когато вижда, че си го забелязал и докато все още те е хванал неподгответен, мята среща теб шурикен, също като твоите, който се забива в рамото ти. Губиш 3 точки издръжливост. Ако все още си жив, силата на удара те кара да загубиш равновесие и се търкулваш

надолу по покрива. Владееш ли Акробатика? Ако да, премини на [182](#). Ако не, премини на [159](#).

124

Коленичиш пред изтезателя и подаваш ръце напред. Устните му под кожената маска се разтягат в зловеща усмивка, докато те омотава с въжета. Войниците, които нахлуват в стаята го осведомяват, че си убил Яемон, Хонорик и Манс, Вълхва на смъртта. Гласът му е пропит с фалшиво възмущение:

– Виждам, че уменията ми ще бъдат подложени на върховно изпитание, за да измисля подходящо за теб мъчение, нинджа! – Заповядва на войните да нагорещят оковите в пещите и излиза от стаята, за да вземе някои от специалните си инструменти.

Владееш ли Умението да се изпълзваш? Ако не, премини на [344](#). Ако го владееш, мъчителят се връща след броени секунди, носейки метален шлем, който се разделя на две, като от вътрешната му страна са поставени шипове на нивото на очите, а с винт отвън се регулира колко дълбоко ще проникнат. Дава някакви заповеди на стражите пред стаята и застава пред пещта, за да огледа колко нагорещени са оковите. Използваш умението си и разместваш ставите на китката, след което направяйки точно определени мускули, успяваш да освободиш ръцете си. За щастие, момчето остава безмълвно, докато като дебнеш тигър се промъкваш тихо зад широкия потен гръб на мъчителя. С мощн ритник в гърба му го праща право в пещта. Момчето се усмихва щастливо, когато хлопваш металната ѝ врата, за да заглушиш предсмъртните писъци. Освобождаваш и останалите затворници, а момчето ти обяснява, че има подземна река, която свързва басейна с външния ров. Нямаш време за губене, ако искаш Скрижалите на Кетсун да са на сигурно място, затова се гмуроваш веднага в басейна. Премини на [153](#).

125

С изненадващо движение устремяваш крака си към глезните му, а реакциите му определено не са на неопитен боец. Защитата му срещу твоята «драконова опашка» е 7, докато се опитва да подскочи нагоре. Ако хвърлянето ти е успешно, най–подходящо е да опиташ

удар с крак «двуъзъба мълния», преди да се е изправил ([169](#)). Ако е неуспешно, той забива пета в крака ти – намали с 1 точките си за удар с крак. Губиш и 4 точки издръжливост. Ако все още си жив, претъркуваш се в страни и отново се хвърляш в атака. Ще опиташ хвърляне (върни се в началото на този епизод), удар с ръка ([142](#)) или удар с крак ([169](#))?

126

Рязко разкъсваш платното на палатката и скачаш вътре. Посрещнат те с изумено ахване. С умопомрачителна скорост мяташ шурикен към гърлото на Джикиу. Хвърлянето ти е абсолютно точно, но и ти сам не вярваш на очите си, звездичката преминава през плътта му и оставя само лека драскотина. В този миг Акира вече е опънал тетивата на лъка си, а Джикиу с вик призовава пазачите си отвън. Успяваш да избегнеш първата стрела на Акира, но в този миг пазачите нахлуват и започва схватка. Втората стрела на Акира те пронизва право през шията. Жivotът ти приключва в локва от собствената ти кръв.



127

Тропотът зад гърба ти се усилва, докато тичаш. Въпреки че не си забелязал никакви нови разклонения, явно още таласъми са се включили в преследването. След поредния завой се озоваваш пред два избора. Ако поемеш наляво, откъдето явно редовно преминават таласъми, премини на [146](#), а ако поемеш надясно, премини на [162](#).

128

Магьосникът ти подава блестящия инкрустиран пръстен, но в този миг от него изскуча жълта звезда и те бълсва в гърдите със силата на кълбо от торски огън. Губиш 9 точки издръжливост. Ако все още си жив, премини на [204](#).

129

Отново плъзваш вратата встрани – самураят е изчезнал! Внимателно пристъпваш навън и се долепяш до стената. Няма никаква следа от него! Примъкваш се бавно напред, с гръб до стената, леко разкraчен и приклекнал, вдигнал ръце в защитната стойка на Пътя на тигъра. Подминаваш редица от колони в предната част на къщата и точно на стълбите пред входа виждаш проснатото по лице тяло на самурая. Кръвта му, черна на слабата светлина, се стича по врата му, от който стърчи шурикен. Той е абсолютно идентичен на твоите, с изключение на гравирания водовъртеж върху него.

Изведнък усещаш раздвижване зад гърба си и понечваш да се обърнеш рязко, но остра болка те прерязва през гърлото и нещо те удря в гърба. Издърпан си обратно навътре в къщата, докато гаротата около гърлото ти, с така добре познатата на самия теб прецизност, бавно изцежда живота от тялото ти. Отчаяно се опитваш да нанесеш удар с ръка или крак или пък да прескочиш нападателя си, но той явно предугажда всяко твоё движение, придърпвайки те към себе си при всеки твой опит, за да не ти позволи да възстановиш равновесието си. Връзките на качулката ти те предпазват за момента от тънката жица, но вече започват да се проприват. С вече замъглен поглед и през хриповете, които излизат от устата ти, дочуваш съскащ шепот в ухото си:

– Аз съм Нинджа! Аз следвам Пътя на скорпиона! Ще поднеса душата ти в дар на Немезида!

Владееш ли Престорена смърт? Ако да, премини на [189](#). Ако не, премини на [103](#).

130

Стражът губи опора след мощното ти нападение, а другият зад него не успява да го удържи и двамата заедно политат надолу по стълбите, предизвиквайки хаос сред останалите прииждащи войници.

След множество крясъци и псуви успяват най-накрая да се организират, а срещу теб започва да крачи огромен мъж, личният телохранител на Управителя. Може да побегнеш към ръба на покрива и да опиташ скок, с който да преодолееш крепостната стена и да се гмурнеш в крепостния ров ([34](#)), или да останеш да се сражаваш ([161](#)).

131

Пътят за Ургрийв Аббас е дълъг и тежък. Прекосяваш градовете Речен камък, Стийпълфел и Леснохълмие, нощувайки спокойно във всеки от тях. Може да възстановиш всички точки издръжливост, които си загубил. Пътят ти продължава по поречието на Реката на гарвана и след като ускоряваш ход, скоро се озоваваш сред полетата пред град Ургрийв Аббас. Самият град е разположен на остров в делтата на реката. На север от портата, през която влизаш, са простират красivo поддържани градини. Потискаш нетърпението си да зърнеш морската шир и сядаш на една пейка в поза за медитация. За твоето учудване обаче покрай теб преминава монах, носещ символа на Куон Изкупителя. Последваш го през редица от цъфнали азалови¹ храсти, която те отвежда пред входа на малък манастир на твоя бог. Влизаш вътре, захвърляш маскировката си на селянин и се покланяш дълбоко на Хардред, Магистър на Куон. Отправяш молитви към Куон в залата, цялата отрупана с цветя, повдигаш духа си – възстанови си 1 точка вътрешна сила.

Споделяш на Хардред за мисията си и сякаш сваляш тежък товар от плещите ти. Отговаря ти, че е дочул само слухове за всичко, което му разказваш, и че е горд да се запознае с теб. Предлага ти да останеш в манастира, за да отпочинеш, докато той ти осигури кораб, който да те отведе на юг. Благодариш му сърдечно и го молиш, ако е възможно корабът да те отведе в град Тор, където да се срещнеш с рейндъжъра Глейвас, който пръв те насочи по следите на Яemon, Магистъра на Пламъка. Хардред загадъчно се усмихва и казва, че ако е възможно, то задължително ще бъде сторено. Дори ти предлага да му повериш пазенето на Скрижалите на Кетсун, но отклоняваш

¹ Азалия – удивително по декоративност и продължителност на цъфтене храстовидно растение. Цъфти и зиме, и лете. – Б.пр.

предложението – тяхното истинско място е в Каменния храм. Последвалата нощ е спокойна и изпълнена с приятни сънища за родните ти земи. Премини на [408](#).

132

С такова умение контролираш мислите си, че успяваш да насилиш съзнанието си напълно да пренебрегне съществуването на ужасяващото създание, което се опитва да те обладае. Но това не ти помага. Черната, кипяща подобно на лава маса те обгръща, а соковете ѝ започват да разяждат кожата ти. Губиш 5 точки издръжливост. Ако още си жив, ще удариш ли с юмрук в тази безформена маса ([117](#)), ще използваш отровна игла, ако имаш умението да я изстреляш ([102](#)), или ще използваш факлата си ([88](#))?

133

В мига, в който се обръщаш към другия нинджа, лявата му ръка се насочва към теб и виждаш златен пръстен с два малки закривени шипа. Преди да се отдръпнеш, той сграбчва китката ти и иглите пробиват облеклото и кожата ти. Надава победоносен вик, а ти правиш салто назад и се обръщаш към него. Ако нямаш имунитет към отрови, премини на [256](#). Ако имаш и това е първият път, в който нинджата се е опитал да те отрови, премини на [263](#). Ако вече си използвал това свое умение да противодействаш на опитите му да те отрови, премини на [191](#).

134

Единият от таласъмите замахва свирепо с меча си срещу теб, но ти се отдръпваш встрани, хващащ ръката му и с «водовъртеж» го хвърляш в бездната. Другият използва това, че си му обърнал гръб, и успява да те рани в бедрото. Губиш 3 точки издръжливост. Ако още си жив, с ритник «двуязба мълния» го убиваш и си проправяш път през останалите, тичайки навътре през тунела, все по-дълбоко в пещерата. Премини на [149](#).

Минаваш покрай град Буртън Аббас и оставяш полята на Долината на гарвана зад себе си. Нощите ти са спокойни и можеш да възстановиш всички точки издръжливост, които си загубил. След петдневно пътуване се озоваваш пред главната порта на Улриков пристан. Градът е силно охраняван откъм морето, но липсва каквато и да е стража на портата откъм вътрешността. Навлизаш необезпокоен чак до пристанището, където множество галери и рибарски лодки са или изтеглени на сушата, или привързани за кея. Трудно се оправяш със странния им варварски диалект, докато разпитваш за кораб, плаващ на юг. От това, което успяваш да разбереш, никой търговски кораб не би рискувал да посети Улриков пристан, за да не бъде плячкосан, а екипажът му избит. Докато се напрягаш да разбереш казаното от капитана на един явно пиратски кораб, четирима здрави мъже се доближават до теб с извадени мечове.

Грубо ти нареждат да ги последваш, за да се срещнеш с техния предводител. Решаваш да не спориш с тях, надявайки се да получиш повече информация кой е техният водач. Определено са доволни, че не си оказал съпротива, и безмълвно те отвеждат до дълга дървена сграда. В основната ѝ зала е запален огромен огън, над който се върти на шиш див глиган. Залата е пълна с хора, а един стар варварин, с хитър блъсък в очите, седи на дървен трон, зад който стоят изправени явно неговите съветници. Мъжете в ескорта ти свеждат глави пред него и коленичат. Ще се поклониш ли и ти ([329](#)), или ще погледнеш директно в очите Варварския владетел ([312](#)).

Виждайки те, тритонът с последни усили се мята върху вас, когато нарвалът отново минава покрай него. Ако се опиташ да го сграбчиш за рога и след това да го удариш с крака в огромното око, премини на [208](#). Ако първо изчакаш да видиш какво ще се случи, премини на [223](#).

137

Застиваш, но нито виждаш, нито долавяш, нито подушваш нещо необичайно. Подобно на пантера се промъкваш покрай стената на стаята, като изпускаш вратата от поглед. Не се чува никакъв обезпокояващ звук, но всичките ти сетива те предупреждават за опасност. Въздухът е неподвижен и само тихият хор на щурците нарушила тишината. Премини на [129](#).

138

Разполагаш с броени секунди да се справиш с едрия изтезател, преди стражите да те обградят. Ако не ти е останала никаква вътрешна сила, опитваш ритник, докато той се пресяга за брадвата. Премини на [58](#). Ако имаш поне една точка вътрешна сила, решаваш да я използваш и скачаш към него с летящ ритник «двуязъба мълния», насочен към гърдите и главата му. Намали с 1 точките си за вътрешна сила. Той е прекалено тромав, за да избегне удара ти, но ще трябва да получиш резултат по-голям или равен на 8 за удар с крак, за да успееш да го повалиш само с него. Ако успееш, премини на [75](#). Ако се провалиш, премини на [58](#).



139

Изплюваш още една игла към люспестия звяр, който започва да вие от болка, след като отровата прониква в кръвта му. В това време нова вихрушка от зелени мълнии изскача към теб от пръстите на Хання. Губиш още 3 точки издръжливост, запъхтян от болка. Ако все

още си жив, О-Бакемоно пада в огъня, който го поглъща целия. Обръщаш лице към Хання. Премини на [390](#).

140

Преценяваш, че е по-добре да насочиш атаките си към техния водач, но ако не успееш да го надвиеш бързо, то те ще надделеят над теб, тъй като се сражават като много опитни войници, а не като обикновени разбойници. Отбелязвай си колко пъти си опитал удар с ръка, ритник или хвърляне. С невъобразима скорост ръката ти се изстрелва към незащитения му врат, докато той замахва с меча си.

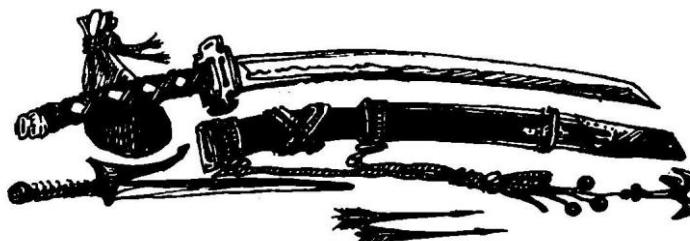
ГЛАВАТАР НА РАЗБОЙНИЦИ

Зашита срещу «тигрова лапа»: 6

Издръжливост: 15

Щети: 1 зар +2

Ако го убиеш, премини на [297](#). Ако не, на свой ред ти трябва да се отбраняваш едновременно от замаха му (зашитата ти е 7), както и от удар на един от останалите (зашитата ти е 6). Може да опиташ блок само срещу една от двете атаки. Всеки един от разбойниците нанася щети, равни на тези на главатаря им, когато атаката им е успешна. Ако си го атакувал 4 пъти и той все още е жив, премини на [337](#). Ако атаките ти са по-малко и все още си жив, може да опиташ удар с крак ([154](#)), хвърляне ([163](#)) или удар с ръка (върни се в началото на този епизод).



141

Пързалиш се надолу по тунела, който минава покрай издадени червеникави канари. Виковете на преследвачите ти остават далеч зад теб. Докато подминаваш поредния червеников блок, краката ти потъват в тъмно сивкаво вещество, което те засмуква като плаващи пясъци. Хвърли Зарове на съдбата. Ако съдбата ти се усмихне, премини на [122](#). Ако ти обърне гръб в този миг, премини на [109](#).

142

Юмрукът ти се изстреля към гладко обръснатия мъж, но той се отдръпва. Сграбчва те под и над лакътя и с рязко движение го строшава. Губиш 5 точки издръжливост и трябва да намалиш точките си за удар с ръка с 1, тъй като ще зарасне накриво. Ако все още си жив, забелязваш татуиран знак на Алена богомолка на предмишницата му, но прикрита с намазано царевично брашно. Решаваш да не рискуваш отново с удар с ръка. Ще опиташ ли хвърляне «драконова опашка» ([125](#)), или ритник «двуъзъба мълния» ([169](#))?

143

Скачаш на крака и се затичаш нагоре по стълбите. Стражът отново те погва, но отново отбягваш опита му да те посече. Той обаче вече е успял да се добере до покрива, а след него и останалите стражи. Скоро ще те обградят от всички страни. Може да се затичаш към ръба на покрива и да опиташ скок, с който да преодолееш крепостната стена и да паднеш право във водата на крепостния ров ([34](#)), или при първа възможност да използваш умението си Престорена смърт, ако го владееш ([178](#)), или да хвърлиш малко взривна смес в най-близкия горящ мангала ([192](#)), или да се обърнеш и да се биеш с тях ([206](#)).

144

Прекарваш нощта скрит под храсти от глогини, но сънят ти е споходен от кошмари. Обладан си от чувство за вина, което те задушава като гъста сива мъгла и смазва духа ти. Усещаш, че си направил нещо зло, като си убил младия магьосник и че това няма да доведе до нищо добро. Намалявай с 1 резултата си, когато хвърляш

зарове на съдбата. Опитваш се да активираш магията на пръстена, но оствънаваш, че той е неизползваем без заклинанието, което го задейства. Захвърляш го в тревата с надежда, че по този начин ще се отървеш от проклятието, което може да ти е донесъл. Задраскай го от дневника.

Ако си бил в пещерите на таласъмите, премини на [213](#). Ако не, сънят най-после успява да възстанови част от силите ти. Възстанови си 2 точки издръжливост. На сутринта, съпроводен от песни на птици, изкатерваш поредния хълм с надежда да зърнеш от върха му бреговете на Безбрежното море, но то явно е някъде още зад хоризонта. Ще се отправиш ли на югозапад през на пръв поглед труднопроходимата гора ([44](#)), или право на запад през равна открита местност ([32](#))?



145

Докато изчакваш, зоркият ти поглед засича нещо странно в Джикиу. За миг очертанията на главата му се размиват и скрито демонично лице сякаш заема нейното място. Дали не е игра на слабата светлина в палатката, или пък Джикиу не е този, за когото се представя? Акира случайно обръща глава към дупката, от която ги наблюдаваш, и очите му се разширяват от изненада. Шията му е открита към теб. Ще хвърлиш ли шурикен, ако имаш такъв, към гърлото на Акира ([197](#)), ще скочиш ли в палатката, за да изплюеш отровна игла към гърлото на Акира, ако владееш това умение ([214](#)), ще скочиш ли вътре, за да метнеш шурикен (отново ако имаш такъв)



срещу Джикиу ([126](#)), или изплюеш отровна игла по него, ако имаш това умение ([269](#))?

146

Врявата остава далеч зад теб, а проходът изведнъж се разширява и се озоваваш лице в лице с двама доста по-едри таласъми, яхнали гигантски плъхове. Докато се спускат срещу теб, виждаш, че са въоръжени с дървени копия със закрепени на тях каменни остриета. Ако владееш Акробатика, премини на [190](#). Ако имаш поне един останал шурикен и искаш да го хвърлиш по тях секунди преди да те достигнат, премини на [203](#). В противен случай не ти остава друго, освен да се опиташ да отклониш встрани насочените към теб копия. Премини на [228](#).

147

Може да опиташ да използваш един от следните предмети, ако го притежаваш:

Искрящ Слънцезвезден пръстен ([47](#)).

Танцуващ меч ([89](#)).

Кристал, пълен с вода ([8](#)).

Ако не притежаваш нито един от тях или пък не искаш да ги използваш, се върни на [43](#) и направи нов избор.

148

Бръкваш в един от вътрешните джобове на нинджа облеклото си и изваждаш тънка метална лента, която пъхваш в процепа между вратата и стената. Повдигаш я нагоре. Тя опира в нещо твърдо и ти натискаш по-силно. Каквото и да е това, то пада с тих звън оттатък вратата. Прилякаш леко и с гръб към вратата я пълзваш встрани и се провираш през нея, докато сетивата ти продължават да усещат тайнствена невидима опасност. Когато затваряш вратата, виждаш късо парче метал с две куки във всеки край – това си успял да отместиш. Някой нарочно е препречил вратата към двора. Оглеждаш го внимателно, както ръбовете на покрива, когато сякаш долавяш глух звук от стаята, от която току-що си излязъл, като не си напълно убеден, че изобщо си чул нещо.

Какво ще направиш? Ще се покатериш ли на покрива, използвайки стената на вътрешния двор, за което не ти трябва да имаш Катераческо изкуство ([96](#)), ще долепиш ли гръб до стената, крийки се в сенките вдясно от вратата, от която си излязъл ([177](#)), или ще отвориш вратата и ще се вмъкнеш вътре възможно най-бързо и тихо ([212](#))?

149

Бягаш по-бързо от кривокраките таласъми, но те познават много по-добре тези тунели. Правиш остьр завой и факлата ти осветява дървена врата вдясно. Ще се шмугнеш ли през вратата, изчаквайки преследвачите ти да те подминат ([46](#)), или ще продължиш да тичаш напред по тунела ([113](#))?

150

Вместо пропуск за търговския кораб в ръката на Хардред се появява кинжал, който запраща към теб дори преди да си разбрал какво държи. Това със сигурност не е той. Получаваш незабавен отговор на молитвата си. Блестяща сфера обвива тялото ти и спира острието милиметри пред гърдите ти. Стоиш вцепенен, но светлината явно те предпазва от всякакви атаки. Мнимият Хардред изругава:

– Отърва се този път, нинджа! Но жертвите ми никога не оцеляват! Ще те преследвам до смъртта ти!

След което побягва, а когато понечваш да го последваш, пътят ти е препечен от градинаря, с когото тази сутрин размени любезности. На стъпалата на храма истинският Хардред ти прави знак да отидеш при него. Посреща те с думите:

– Имам добри новини, тази нощ с вечерния прилив един кораб ще отплава към Тор. Гарантирам за капитана.

Оглеждаш се, но наоколо няма следа нито от престорения Хардред, нито пък от градинаря. Премини на [289](#).

151

Докато отричаш обвиненията му, жълта звезда излита от пръстена му. Защитата ти, докато тя се носи към гърдите ти, е б. Ако не успееш да я избегнеш, премини на [230](#). Ако успееш да отстъпиш встризи, може да го атакуваш, докато той се прицелва отново в теб

([290](#)), или да се гмурнеш в жълтия облак, където той няма да може да те вижда ([330](#)).

152

Хання е твърде огромна, за да избегне шурикена и той се забива в една от ръцете ѝ. Тя крещи от болка, а змийските ѝ гънки се свиват конвулсивно. Със светкавичен «тигров скок» забиваш крак в О-Бакемоно. Понеже О-Бакемоно е много тромав, ударите ти ще са успешни всеки път, но трябва да избягваш тромавите му контраатаки. Също така всеки рунд трябва да хвърляш шурикен по Хання, за да ѝ попречиш да използва мълниите си, докато убиеш О-Бакемоно.

О-БАКЕМОНО

Зашита срещу «тигров скок»: 1

Издръжливост: 18

Щети: 2 зара

Ако О-Бакемоно е още жив, защитата ти срещу огромната му цепеница е 10. Ако останеш без шурикени, всеки рунд зелена мълния ти отнема 3 точки издръжливост. Когато убиеш О-Бакемоно, се извърташ, за да се справиш с Хання. Премини на [390](#).



153

Скачаш в ледената тъмна вода и преплаваш до отсрещната стена. За своя изненада, там откриваш подводен тунел. Хвърли САМО ЕДИН зар на съдбата. Ако резултатът е от 1 до 4, премини на **80**. Ако резултатът е 5 или 6, премини на **332**.

154

Кракът ти лети към главата на главатаря, по-бърз от мълния, докато се опитваш да скупиш врата му с «тигров скок».

ГЛАВАТАР НА РАЗБОЙНИЦИ

Зашита срещу удар с крак «тигров скок»: 5

Издръжливост: 15

Щети: 1 зар + 2

Ако победиш, премини на **297**. Ако той все още е жив, твоята защита срещу опита му да те намушка е 7, а срещу посичащите удари на един от хората му – 6.

Можеш да блокираш само една от двете атаки. Бандитите нанасят щети колкото и главатарят. Ако все още си жив, може да опиташи удар с ръка (**140**), хвърляне (**163**) или отново удар с крак (върни се в началото на този епизод). Ако след четири рунда той все още е жив, премини на **337**.

155

Пързалиш се надолу по тунела, който се е проточил край щъркнали червеникави канари, а виковете на преследвачите ти остават далеч зад теб. Докато подминаваш поредния червеникав скален къс, умението ти да откриваш капани те предупреждава за опасност и ти рязко сменяш посоката, за да избегнеш сивкаво, лигаво петно. Забелязваш един камък да стърчи в средата, скачаш на него и после на отсрещната страна на локвата. Малки сиви петънца остават по краката ти. Продължаваш към широка каверна. Преди да я достигнеш, забелязваш малко вирче отстрани. Ще спреш ли, за да измиеш сивите капки (**92**), или ще побързаш да влезеш в пещерата (**72**)?

Докато Мардолх размахва многобройните си ръце във въздуха, извадил нокти, ти отскачаш и се завърташ, забивайки крак нагоре с всичка сила в чудовищния торс.

МАРДОЛХ

Защита срещу «вършачка на Куон»: 6

Издръжливост: 30

Щети: 2 зара

Ако победиш, премини на [210](#). Ако Мардолх е все още жив, опитва се да те докопа, преди да си отскочил. Защитата ти е 7 и не можеш да блокираш. Ако оцелееш, може да използваш ритник «тигров скок» ([166](#)), удар с ръка «ухапване от кобра» ([207](#)) или «железен юмрук» ([173](#)), или отново «вършачка на Куон» (върни се в началото на епизода).

Докато се стараеш да не забравиш какво може да ти причини Първичното създание, просветва споменът за преживяното в Кулата на утоленото сърце. Здравият разум те напуска и ти се превръща в бръщолевещ луд, а Първичното създание те погълща в смъртоносната си прегръдка.

Черната безформена слуз те храносмила в соковете си. Поне Скрижалите на Кетсун ще бъдат погълнати с теб.



158

Въртиш се и подскочаш, нанасяйки ритници и юмручни удари, но те са решени на всичко и накрая един се жертва. Хвърля се отгоре ти, убиваш го с един удар, но тялото му те поваля. При падането черепът ти се разбива в кофата с въглища. Те си възвръщат Скрижалите на Кетсун, а тялото ти остава да лежи в мръсотията на кръчмарския под.



159

Падаш на земята до стълбите и ударът те разтърсва, ала успяваш да го омекотиш с ръце и губиш само 2 точки издръжливост. Ако все още си жив, виждаш нападателя си – със сигурност друг нинджа – скачаш ловко в колонадата на улицата пред манастира. Силуетът му се мярва пред червено-черните лакирани порти. Докато скачаш на крака, той запраща още един шурикен. Едва имаш време да го блокираш с железния си ръкав и да запратиш металната звезда встрани. В същия момент врагът ти се стрелва през вратата. Премини на [195](#).

160

Изскочаш на повърхността и въздушният мехур изчезва с пукване. Плувш на запад под жаркото слънце, когато забелязваш тъмни сенки да кръжат под теб. Потапяш лице и различаваш три подобни на скатове същества, но с глави на акули. Това са Морски чакали, интелигентни и зли същества. Един се насочва право към теб. Ако владееш умението Отровни игли, премини на [279](#). В противен

случай трябва да опиташ удар с ръка «ухапване от кобра» в муциуната му. Премини на [245](#).

161

Здравият като бик телохранител навежда глава зад щита си и се засилва срещу теб. Иска да те изхвърли от стълбището, за да те обкръжат останалите. Не трябва да го допускаш в никакъв случай. Ще опиташи ли ритник «двуъзба мълния» ([261](#)), или ще пристъпиш встрани и ще опиташи да смажеш врата му с «тигрова лапа» ([288](#))?

162

Владееш ли умението да отключваш ключалки? Ако да, премини на [155](#). Ако ли не, премини на [141](#).

163

За твоя изненада тримата действат в прецизен боен синхрон. Този от лявата ти страна е левичар, а докато се опитваш да парираш мощните удари на главатаря им, те атакуват от двете страни. Защитата на главатаря срещу твоето хвърляне е 6. Ако успееш, използваш тялото му като щит и един от хората му го пронизва. Той губи 3 точки издръжливост. Нямаш време да го довършиш. Той се изправя на крака, а ти парираш поредната атака. Ще опиташи ли удар с ръка ([140](#)), или удар с крак ([154](#))? Ако не успееш, един от мечовете те улучва отстрани и губиш 4 точки издръжливост. Ако все още си жив, избери от възможностите за атака по-горе.

164

Таласъмите пищят от ярост, защото си осквернил светилището им. Двама се опитват да те изблъскат от ръба. Хвърли Зарове за съдба. Ако съдбата ти се усмихне, премини на [134](#). Ако съдбата ти обърне гръб, премини на [119](#).

165

Около минута изминава в пълна тишина. Когато очите ти привикват с мрака, надникваш над сандъка и оглеждаш стаята. Нищо. Въпреки това си убеден, че долавяш нечие друго присъствие в стаята.

Търсещият ти поглед минава по тавана и ти замръзваш от изненада. Там виси фигура, използвайки така познатите ти котки, неизменен инструмент на нинджа. Облечен е точно като теб, с изключение на закривения меч нинджато, затъкнат в ножница на гърба му. Тялото му е застинало неподвижно, само главата му бавно се движи. Изглежда и той еоловил присъствието ти. Ще скочиш ли, хвърляйки шурикен ([200](#)), или ако имаш останала взривна смес, можеш внимателно да я посипеш по сандъка и с огнивото си да я подпалиш и едва тогава да хвърлиш шурикен ([260](#))?

166

Безразсъдно отскачаш, опитвайки се да забиеш пета в зеещата паст на кошмарното създание, докато нанася удари с всяка от ръцете си.

МАРДОЛХ

Защита срещу удар с крак «тигров скок»: 8

Издръжливост: 30

Щети: 2 зара

Ако победиш, премини на [210](#). Ако Мардолх все още е жив, опитва се да те докопа и размаже в пода със свръхестествената си сила. Защитата ти срещу него е 5. Ако оцелееш, може да опиташи удар с ръка «железен юмрук» ([173](#)) или «ухапване от кобра» ([207](#)), или «вършачка на Куон», ако си я научил в книга 1 *ОТМЪСТИТЕЛ!* ([156](#)).

167

С перфектна преценка замахваш с крак зад гърба си, докато се крепиш към стената, а стрелата, отклонена, разбива един прозорец отляво. Котките ти се приплъзват надолу, браздейки отвесните камъни, и си принуден да се превъртиш през счупения прозорец, преди да е станало късно. Порязваш се и губиш 2 точки издръжливост. Премини на [183](#).

168

Представят те пред Киямо и той тихо изслушва нощните ти преживелици. Когато завършваш, той произнася:

– Опозорен съм от случилото се под моя покрив. Благодаря на Ео, че си толкова велик боец и сега не се налага животът ти да тежи на съвестта ми, както този на Хизен и шестимата пазачи.

– Не трябва да се чувствате виновен, господарю – отвръщаш ти.

– Нямаше какво да сторите. Той беше нинджа.

Той се взира в теб един безкраен миг, после свежда поглед.

– Да, наистина.

След кратка пауза продължава с поукрепнал глас:

– Днес може да отпътуваш за Ига. Ще ти дам ескор特 от 5000 души. Има още много за вършене на юг. Върви с благословията на Ео!

Напускаш го и след няколко часа с Горобей се насочвате на юг. След два дни стигате Ига и се качвате на кораб за Острова на безметежните сънища. Духът ти се извисява като птица при мисълта за дома. Премини на [420](#).

169

Докато кракът ти лети, първо към коляното му, а после към лицето, сливайки движенията в едно, наметалото му пада. Отдолу се открива червеното расо на монах на Алената богомолка. Изглежда не е запознат с техниката на този ритник. Блокира ниския удар, но продължаващото движение го сварва напълно неподготвен. Пълната сила на удара ти прекършва врата му. Главата му се килва неестествено, а животът го напуска. Ако още не си разгледал съдържанието на торбата със странна форма и желаеш да го сториш, премини на [361](#). Ако вече си я прегледал или тя не те интересува, премини на [21](#).



170

Ръката ти се стрелва към устата, без нападателите ти да разберат, че се каниш да изплюеш отровна игла по един от тях. Касандра е твърде далеч. Ще се прицелиш ли във високия Тютчев ([391](#)), или ще забиеш иглата в изнежената кожа на Таум ([399](#))?

171

Затичваш се и тварта се изправя на задни крайници с рев, размахала ръце. Когато я доближаваш, завърташ се бързо на левия си крак. Освобождаваш вътрешната си сила с гърлен вик. Десният ти крак описва дъга като развъртян боздуган. Петата ти размазва темето на създанието с пукот, докато бойният ти вик отеква наоколо. О-Бакемоно пада като отсечен, черепът му е разбит, а мозъкът превърнат в каша. Премини на [216](#).

172

Преваляш хълма, преди приключениците да успеят да те спрат, и скоро се изгубваш в горите. Продължаваш прехода си до здрачаване. Ако си бил в таласъмските пещери, премини на [213](#). Ако ли не, прекарваш една нощ, почивайки си под звездите. Можеш да си възстановиш 2 точки издръжливост. На сутринта изкачваш друг хълм, надявайки се да зърнеш Безбрежното море, но то все още е отвъд хоризонта. Ще продължиш ли през трудния горист терен на югозапад ([44](#)), или право на запад, през откритото пространство, където трудно би могъл да се скриеш от преследвачи ([32](#))?

173

Стрелвайки се напред, забиваш юмрук в гигантския гръден кош на Мардолх, докато той се опитва да те докопа с някоя от многото си ръце.

МАРДОЛХ

Зашита срещу удар с ръка «железен юмрук»: 8

Издръжливост: 30

Щети: 2 зара

Ако победиш, премини на [210](#). Ако Мардолх е все още жив, опитва се да те докопа, преди да си отскочил. Защитата ти е 7 и не можеш да блокираш. Ако оцелееш, може да използваш удар с крак «тигров скок» ([166](#)), удар с ръка «ухапване от кобра» ([207](#)), «вършачка на Куон» ([156](#)) или отново удар с ръка «железен юмрук» (върни се в началото на епизода).

174

Таласъм без крака и таз се полюлява на лоза, увита около врата му. Главата му е скрита под виолетова качулка, а фолклорните познания ти подсказват, че това е жертвоприношение в чест на някой от таласъмските богове. Под него има седем метра широка локва, пълна с нещо черно, подобно на бълбукаща лава. Краищата ѝ преливат в псевдоподи¹, а няколко зелени очи се цъклят в черното желе. Пред теб е Първично създание, останка от времето дори преди Древните богове. Докато стоиш втренчен, стъписан, едно от очите се припълзва с помощта на псевдопод, който се протяга към теб. Първичното създание използва кошмарната сила на волята си, за да те държи вцепенен, докато те обвие. Мислите ти текат ясно, но краката ти са като вкопани в земята.

Ще опиташ ли да се изтръгнеш от хватката, мислейки за ужасната съдба, която те очаква ([157](#)), ще си наложиш да не вярваш в съществуването на кошмарното създание, знаейки, че ако го отречеш, то ще изчезне ([132](#)), ще си припомниш Нинджа но Чигири ([115](#)) или ако все още не си го правил, ще призовеш своя бог, Куон Изкупителя, да те спаси ([99](#))?



¹ Псевдоподи – временни образувания при едноклетъчните, които служат за придвижване или за захващане на хранителни частици. – Б.пр.

Докато посягаш за отровна игла, Хардред сякаш от нищото вади кинжал, който хвърля към сърцето ти, преди още да разбереш какво е това. Това очевидно не е той. Ако владееш умението Улавяне на стрели, премини на [342](#). Ако ли не, това бяха последните ти мисли. Напоеното с отрова острие пронизва сърцето ти. Докато издъхваш, мнимия Хардред се покланя и казва:

– Мандрейк, водач на Гилдията на убийците, на твоите услуги, нинджа. Хонорик ще остане доволен.



Думите на потресения магьосник едва се разбират, докато той ти ломоти как приятелите му губят безсмъртните си души от ръцете на немъртвия варварски главатар. Заклинанието, което изрекъл погрешка, ги направило безпомощни. Полудял е от страх и ти предлага предмет с редки магически сили, ако го пощадиш. Ще го довършиш ли с един удар, отнемайки пръстена му ([204](#)), ще се втурнеш ли да помогнеш на приятелите му ([397](#)), или оставайки нашрек, ще му помогнеш да се изправи ([128](#))?

Хвърли два зара за Съдба. Ако съдбата ти се усмихне, премини на [272](#). Ако ти обърне гръб, премини на [226](#).

Отстъпваш предвидливо и когато един от тях посяга да те намушка, парираш острието само донякъде и се строполяваш на земята, все едно си пронизан. Забавяш дишането и метаболизма си, но за нещастие те решават да забият мечовете си в тялото ти, за всеки случай. Скрижалите на Кетсун никога няма да се върнат в Каменния храм.



Улриков пристан скоро остава далеч назад, докато вървиш на юг, а после на запад, пресичайки дивите земи към Уоргрийв Аббас. Премини на [131](#).

Притаяваш се в сенките на пещерата, докато О-Бакемоно се изправя. Внезапно се стрелваш от мрака и забиваш кинжала във врата му, дълбоко в жизненоважните му точки. За миг създанието се вцепенява и реве от болка, след което се извръща към теб, като изтръгва кинжала от ръката ти. Все още е живо, въпреки че е отслабено от отровата и раната. Девойката надава обнадежден радостен вик. Тромавият звяр замахва непохватно и ти лесно избягваш цепеницата му. Хання обаче изстреля няколко зеленикави мълнии, които се забиват в тялото ти. Губиш 3 точки издръжливост.

Ако все още си жив, може да хвърлиш взривна смес в огъня, ако имаш останала, и да забиеш ритник «крилат кон» в темето на О-Бакемоно ([112](#)), да изплюеш отровна игла по О-Бакемоно, ако

владееш това умение ([139](#)), или да хвърлиш шурикен по Хання, докато се опитваш да довършиш О-Бакемоно ([152](#)).

181

Правиш салто над главите на ниските кривокраки таласъми, поваляш двама от тях на пода и се затичаш надолу по тунела, водещ към недрата на планината. Премини на [149](#).

182

Премяташ се във въздуха и се приземяваш успешно на крака, точно на стъпалата пред къщата за гости. Нападателят ти, със сигурност също нинджа, скача ловко сред върховете на колонадата на улицата пред манастира. Силуетът му се мярва пред червено-черните лакирани порти. Докато скачаш на крака, той запраща още един шурикен. Едва имаш време да го блокираш с железния си ръкав и да отклониш металната звезда встрани. В същия момент врагът ти се стрелва през вратата. Премини на [195](#).

183

Оттатък прозореца се озоваваш в празна спалня с врата, която води към вито стълбище, а то – най–вероятно към подземията на крепостта. Докато тичаш надолу, чуваш зад гърба си тропота на стражите, които слизат от покрива, а някой надува рог пет пъти. Спираш се в основното преддверие на крепостта, а дрънчане на брони предизвестява войниците, които нахлуват от двата му края. Ако си играл книга 1 *ОТМЪСТИТЕЛ!*, уби ли Главния изтезател на крепостта? Ако да, премини на [302](#). Ако не си го убил или не си чел книга 1 *ОТМЪСТИТЕЛ!*, премини на [314](#).

184

Тунелът започва да криволичи още повече и след малко, когато наближаваш една гладка стена, забелязваш странна пукнатина на тавана. Уменията ти да откриваш капани ти подсказват да огледаш внимателно пода пред себе си. Многобройните малки вдълбнатини в него те предупреждават, че от тавана може да се спуснат остри шипове, ако преминеш по–напред, затова решаваш да се върнеш към

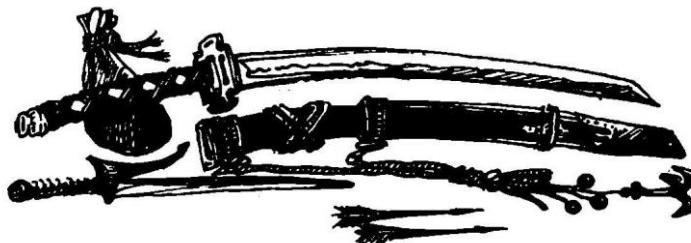
главния тунел и да потърсиш друг път за излизане от тази планина. Премини на [76](#).

185

Пристигаш напред, а съществото надава рев и размахва ръце. Поставяш игла на езика си, изплюваш я и тя се забива във врата му. О-Бакемоно плясва с длан раната и изревава от болка. Завърта се към теб и грабва тоягата си. Взиращ се в очакване да рухне, но то изглежда неповлияно от отровата и те замерва с огромното парче дърво. Това те изненадва и не успяваш да отскочиш навреме, а тоягата ожулва хълбока ти, който пламва от болка, и те завърта във въздуха. Губиш 3 точки издръжливост. Ако все още си жив, виждаш огромния звяр да залита леко, леко недоумяващ. Той измучава и се понася към теб с раззината пасть и оголени пожълтели бивни. Бързо изплюваш втора игла. Той изревава от болка, но налита отново. Изплюваш поредната игла и О-Бакемоно първо рухва на колене, а после се поваля по очи в тревата. Беше ти нужна отрова, достатъчна за шестима мъже. Премини на [216](#).

186

Докато гълчката на стражите над теб се засилва, обезвреждаш двата капана със стрели от двете страни на коридора и безпрепятствено преминаваш към вратата отсреща. Премини на [271](#).



187

Тютчев с лекота вдига огромния двуръчен меч и без никакво усилие отразява шурикена, който си хвърлил срещу него. Металната звездичка издрънчава в близката стена. Таум довършва заклинанието

си и от медния рог в ръцете му към теб изригва струя от димяща киселина, докато Тютчев отскача встрани. Киселината извира към теб като гейзер. Ще се претърколиш ли с надеждата да я избегнеш ([202](#)), или ще понесеш удара, за да нападнеш веднага на свой ред ([300](#)).

188

Подминаваш с бяг големия каменен блок, когато светлината на факлата ти осветява някаква рисунка, издълбана в сивата скала. Изобразено е някакво безформено същество със сферични израстъци и множество очи по тялото. Колкото и грубо да е издълбано, имаш усещането за нещо наистина ужасяващо, а сякаш поне едно от всичките му очи се е втренчило в теб. Косата ти настърхва. Под него се вижда как таласъми му поднасят свои събратя като жертвоприношение. Злокобният ти захлас по олтара приключва, когато виждаш двама таласъми с мазни престиилки, които те забелязват и побягват с викове. Решаваш да продължиш пътя си по срещуположния тунел, който води дълбоко към недрата на планината. Премини на [149](#).

189

Отчаяно се мъчиш да поемеш въздух, но гаротата се е впила дълбоко в гърлото ти. Въпрос на секунди е да се задушиш. Губиш 2 точки издръжливост. Ако все още си жив, забавяш дишането си и изпадаш в транс, като забавяш сърцето си. Потъваш в мъртвешки унес, тялото ти се отпуска, а лицето започва да бледнее. Миг по-късно смътно долавяш победоносния вик на врага ти, докато усещаш как натискът върху гърлото ти изчезва. Сякаш си някъде далеч, но въпреки това усещаш, че онзи те претърсва... Нинджата тършува за Скрижалите на Кетсуин! Явно тези, които следват Пътя на скорпиона, не знаят за умението Престорена смърт, на което се обучават нинджите от Острова на безметежните сънища. Избиращ подходящия момент да излезеш от транс с отворени широко очи и дробове, жадни за кислород. Нападателят ти е коленичил до теб. Прилича досущ на теб, с изключение на късия меч нинджато на гърба му. Главата му рязко се извърта към теб и очите му се разширяват от изненада. Надигаш се мълниеносно и нанасяш от седнало положение удар с ръка «железен юмрук» право в лицето му. Силата на удара ти го

отпраща далеч назад, но той се претъркулва ловко по пода и бързо се изправя на крака. Докато се изправяш и ти, отбележи си, че е загубил 3 точки издръжливост. С вик хваща меча си и го изважда със светкавично движение. Стои извърнат с една страна към теб, изнесъл десния си крак напред, прегънал левия в коляното и с изпънати под прав ъгъл от тялото си ръце е насочил върха на меча към гърлото ти, което ти още разтриваш. Двамата започвате предпазливо да се обикаляте. Премини на [22](#).



190

Изумените лица на ездачите таласъми почти те разсмиват, когато с огромен скок във въздуха се премяташ над върховете на копията им, приземявайки се зад гърбовете им. Извъртат животните и се обръщат да те атакуват отново. Премини на [246](#).

191

Съперникът ти изкрештява:

– Ще устоиш ли отново на отровата от риба–паяк, нинджа!

Ти се възползваш от отдалата се възможност и го сграбчваш, знаейки, че ако не успееш да устоиш отново на отровата, ще му дадеш огромно предимство. Отчаяно си се вкопчил в него, когато болката изведнъж нахлува, а той сипе проклятия и се опитва да те избута от себе си. Губиш 2 точки издръжливост. Ако все още си жив, усещаш въздействието на отровата като вълна, която преминава през тялото ти и капчици гореща пот избиват по челото ти. Въпреки

изтощението успяваш да задържиш другия нинджа в здрава хватка. Явно е пренебрегнал ръкопашния бой за сметка на хладните оръжия. Хвърлянето «водовъртеж», което му прилагаш, е успешно и ти дава възможност да направиш крачка назад, за да възстановиш силите си, докато междувременно той се изправя на крака. Годините тренировки ти помагат да преориши въздействието на изключително силната и смъртоносна отрова. Сега е твой ред за атака. Ще опиташ удар с крак «двузвъба мълния» ([55](#)), удар с ръка «тигрова лапа» ([304](#)) или отново хвърляне «водовъртеж» ([87](#))?

192

Отстъпваш бавно към горящия мангала, докато войниците се изсипват на покрива и започват да те обграждат. Дъждът е спрял, но вятърът все още фуци между кулите на крепостта. Хвърляш взривната смес в горящата жар (задраскай я от дневника) и закриваш бързо очи с ръка, тъй като светлината от нея е по-силна и от светкавица в безлунна нощ. Всички стражи са заслепени, а ти с ловкостта на черна пантера се провираш между тях и се спускаш по извитото стълбище надолу към преддверието на крепостта. Дрънчето на брони и тропотът на ботуши известява, че отново са по петите ти. В дъното на стълбището има дървена врата. Убил ли си Главния изтезател в книга 1 *ОТМЪСТИТЕЛ!*? Ако да, премини на [302](#). Ако не си или пък не си чел книга 1 *ОТМЪСТИТЕЛ!*, премини на [314](#).

193

Всеки ден се изкачваш на едно крайморско възвишение, откъдето наблюдаваш всички кораби в пристанището. Сърцето ти копнее за Острова на безметежните сънища, нетърпелив си да завършиш възложената ти мисия. В края на второто десетдневие огромен тримачтов кораб с издупи от вятъра платна навлиза в пристанището. На другия ден откриваш, че именно той е „Грабителят на Юга“, който се подготвя да отплава отново за Упанишад, огромен град в далечния Юг. Радостен се качваш на борда му. Премини на [406](#).

Побягваш тъкмо преди група монаси от Ордена на Алената богомолка да те докопат. Може да ги надвиеш, но зад тях се чува лаят на хрътките, които водят преследвачите ти от Кулата на утоленото сърце. Кучетата не са изпуснали следите ти, затова решаваш да се насочиш на запад към стръмните зъбери на планината, където те не могат да те последват. На предела на силите си и се чувствуваш страшно изтощен. Губиш 2 точки издръжливост. Ако още си жив, премини на [336](#).

Бързо изтичваш нагоре по стълбите и влизаш в къщата за гости. Застанал в сенките встрани от входа, през който нахлува ярката лунна светлина, се спираш за миг да си поемеш въздух. Всичко е тихо и няма и следа от другия нинджа. Плъзгащите се врати не са помръднали и очите ти не долавят никакво движение. Вероятно той е още вътре в стаята. Погледът ти се опитват да разкъса мрака навред. Изведнъж нинджата изскача иззад един сандък, долепил до устните си така познатата ти бамбукова пръчица. Хвърли зарове за блок. Защитата ти е 7 при това хвърляне. Ако блокът е успешен, премини на [205](#). Ако се провалиш, премини на [218](#).



Докато гълчката на стражите над главата ти се усилва, още два капана се активират в стената и острието на единния те пронизва право в гърлото. Падаш на пода, а дробовете ти започват да се пълнят

с кръв. Издъхваш в локва от нея в коридора на Кулата на утоленото сърце.



197

Разкъсваш плата на палатката и със скок се озоваваш вътре, споходен от изненадано ахване. Без да губиш и миг, мяташ шурикен срещу Акира. Тя разкъсва гърлото му и той пада назад, а от раната плисва кръв. Мъртъв е само след секунди. На лицето на Джикиу е изписано учудване, примесено със страх, когато процежда през зъби една-единствена дума: „Нинджа!”. Премини на [338](#).

198

Металната звезда изхвърча от ръката ти и се забива право в ръката на магъосника, който се строполява на пода, прекъсвайки заклинанието си. Опитва се да се изправи отново с помощта на Тютчев, който се е върнал при него. Робата му е цялата в кръв. Предвидливата ти атака, която прекъсна магията му, ще ти бъде от полза, ако успееш да оцелееш за по-дълго време. За тази битка увеличавай с 1 точките си удар с ръка, крак или за хвърляне. Касандра надава вик и се нахвърля върху теб. Премини на [121](#).

199

Подминаваш с бяг големия каменен блок, когато светлината на факлата ти осветява някаква рисунка, издълбана в сивата скала. Изобразено е някакво безформено същество със сферични израстъци и множество очи по тялото. Колкото и грубо да е издълбано, имаш усещането за нещо наистина ужасяващо, а сякаш поне едно от всичките му очи се е втренчило в теб. Косата ти настръхва. Под него

се вижда как таласъми му поднасят свои събрата като жертвоприношение. Злокобният ти захлас по олтара приключва, когато чуваш крясъците на насочилата се към теб група от около двайсетина таласъми, облечени в мазни кожени нагръдници и размахващи къси завити мечове. Ако владееш умението Акробатика, премини на [181](#). Ако не, не ти остава друго, освен да се биеш с тях, опрял гръб в каменния блок. Премини на [164](#).

200

Скачаш нагоре. Нинджата не те изпуска от поглед, докато притичва прегърбен от единия до другия край на покрива. Шурикенът с умопомрачителна скорост попита от ръката ти. Хвърли зарове за шурикен. Неговата защита, докато се опитва да го избегне, е 6. Ако го улучиш, премини на [239](#). Ако пропуснеш целта, премини на [250](#).

201

Тичаш с цялата скорост, на която си способен. Познанията ти за природата ти помагат да не оставяш никакви следи след себе си и скоро успяваш да заблудиш преследвачите си. Отправиш се към долината на Реката на гарвана. Премини на [135](#).

202

Магическите струите от киселина се усукват като водни змии и те обливат от главата до петите. Болката е умопомрачаваща, а кожата ти сякаш се свлича от тялото. Загърчваш се в агония, докато гледаш как Тютчев пристъпва в киселинната локва, без тя да му причини ни най-малка вреда. Късно осъзнаваш, че всъщност е била илюзия, с която са те измамили. Мечът му те пронизва право в сърцето. Сега нищо не може да ги спре да използват знанието от Скрижалите на Кетсун, за да разпространят хаос по земите на Орб.



203

Хвърли зарове за шурикен. Защитата на първия ездач таласъм срещу металната звезда е 6, докато се опитва да я спре с малкия си кръгъл щит, направен от изсушена кожа. Ако го улучиш, може да си отбележиш, че е загубил 3 точки издръжливост. Неговата самоделна пика е отпусната безвредно надолу, но защитата ти, докато се опитваш да отбиеш встрани тази на другия таласъм, е 6. Ако не успееш, ударът от нея те изтласква назад и губиш 6 точки издръжливост. Ако все още си жив, приготви се за битка. Премини на [246](#).

204

Ръката ти се забива право в артерията на гърлото му и силата от удара убива младия магьосник почти веднага. Поставяш Сълънцезвездния пръстен на пръста си и се отправяш надолу по хълма точно докато облеченият в бяло жрец излиза кашляйки от жълтата мъгла. Той не е в състояние да те догони и успяваш да се измъкнеш между хълмовете, водещи към Реката на гарвана. Премини на [144](#).

205

Веднага се хвърляш встрани и малка перната стреличка се забива в стената зад теб. Настръхваш, подушваш добре позната ти миризма на отрова от риба-паяк. Другият нинджа прескача сандъка и вече е само на няколко крачки от теб. Надава боен вик и с бързо умело движение късият меч на гърба му се озовава в ръцете ти. Застава с едната си страна към теб, десният крак изнесен напред, левият крак изпънат, с коляно почти опряно в пода, насочил меча си с изпънати ръце право към гърлото ти. Започвате внимателно да се обикаляте. Премини на [22](#).

206

Убиваш четирима от нападателите си със смъртоносни комбинации от ритници и удари с ръка, но скоро си обграден отвсякъде и чукът на един от тях те праща в безсъзнание. Свестяваш се, овързан с въжета в стаята за мъчения, а в малката пещ се

нагорещяват окови. Владееш ли изкуството да се изпълзваш? Ако да, премини на [328](#). Ако не, премини на [344](#).

207

Докато Мардолх размахва многобройните си ръце във въздуха, извадил нокти, ти отскачаш и бързо нанасяш в брадичката му удар „ухапване от кобра”.

МАРДОЛХ

Зашита срещу удар с ръка «ухапване от кобра»: 7

Издръжливост: 30

Щети: 2 зара

Ако победиш, премини на [210](#). Ако Мардолх е все още жив, опитва се да те докопа, преди да си отскочил. Защитата ти е 6. Ако оцелееш, може да използваш удар с крак «тигров скок» ([166](#)), удар с ръка «железен юмрук» ([173](#)) или отново да опиташ «ухапване от кобра» (върни се в началото на настоящия епизод), или ако си играл книга 1 *ОТМЪСТИТЕЛ!* и си научил удар с крак «вършачка на Куон» ([156](#)).

208

Не може да съперничиш на съществата от дълбините нито с бързина, нито със сила в подводен двубой. Нарвалът те пронизва с острия си рог тъкмо когато се опиташ да го сграбчиш за него. Умираш на секундата, а Скрижалите на Кетсун са загубени завинаги.



Металната звезда изсвистява във въздуха, но Касандра ловко я отбива с меча си в дървената рамка на вратата. Рефлексите ѝ са като на пантера. Тютчев и Таум се отправят към теб. Премини на [121](#).

Току-що победи Мардолх, Син на Нил. Той не е мъртъв, но докато се готвиш за поредната атака, очертанията му започват да се размиват във въздуха. Части от тялото се откъсват и буквально се разстилат в нищото пред очите ти. Всяко парченце остава след себе си странна чернота, която почти заслепява. Мардолх се завръща обратно парче по парче в Нищото, а Нищото сякаш се опитва да си проправи път към Орб. Мигове по-късно от свръхестественото изчадие не е останало нищо друго освен черна сянка. Явно току-що неволно си отворил портал от Нищото към Орб, но няма какво да направиш. Нещо се раздвижва в сенките на подземието на храма. Решаваш, че няма да търсиш наградата си от жриците на Илустра. Този, който следва Пътя на тигъра, няма нужда от злато, освен ако не го дари на бедните. От Мардолх е останало само петно черна отрова. Тя е най-смъртоносната от всички отрови, познати в Орб. Внимателно я събиращ от пода със стъкленица. Запиши си в дневника, че притежаваш отрова „кръвта на Нил“. Отиваш до тежката дъбова врата и най-сетне успяваш да я отвориш, избивайки една от камите на Касандра, които е използвала, за да я препречи. Пъхаш оръжието в дрехите си и внимателно се отправяш към стълбището. Премини на [395](#).

Използваш умението си за престорена смърт. Тялото ти се вкочанява и изстива, когато концентрираш съзнанието си, да забавиш метаболизма си. Така ще можеш да издържиш и по-дълго без кислород. Ужаса от рова те влачи в подводна пещера. Когато тялото ти изстива, усещаш как смукалата му се отпускат и ти отново си свободен. Водното течение се опитва да те изтласка навън, но ти долавяш присъствието на Ужаса, който обикаля наоколо. С усилие на волята караш сърцето си отново да забие нормално. Протягаш се и опипваш глиnestия свод на пещерата. Трескаво дълбаеш глината,

докато накрая пробиваш малка дупка, през която дадишаш. След няколко минути я разширяваш дотолкова, че да можеш да се проврещ през нея. Озоваваш се на тревата – пещерата на Ужаса е била под външния бряг на рова. Измъкнал си се от Кулата на утоленото сърце, поне засега! Докато лежиш и се мъчиш да си поемеш дъх, чуваш лай на хрътки следоторсачи и вой на Бойни псета. След теб има потеря! Имаш три избора:

Да побегнеш към планината Таласъмен зъб, която се издига пред теб ([336](#)).

Да побегнеш на юг към Звездното море ([362](#)).

Да заобиколиш Кулата на утоленото сърце и да се насочиш към Друат Гленан ([409](#)).

212

Внимателно, но бързо плъзваш вратата, пристъпяш вътре и я затваряш безшумно, пристъпвайки в сенките. Цари мъртвешка тишина и е тъмно като в рог. Сетивата ти се мъчат даоловят движение, шум или миризма. Заставаш, а косъмчетата по тила ти настръхват, когато усещаш, че не си сам в помещението. Поглеждаш нагоре и се сепваш. Там виси фигура, използвайки така познатите ти котки, неизменен инструмент на нинджа. Облечен е точно като теб, с изключение на закривения меч нинджато, затъкнат в ножница на гърба му. Внезапно той се пуска и приземявайки се, хвърля шурикен по теб. Имаш ли умението Улавяне на стрели? Ако да, премини на [285](#). Ако не, премини на [296](#).

213

На сутринта се будиш с мъка. Тялото ти е покрито с черни подутини. Явно си хванал чума в пещерите на таласъмите и сега потъваш в трескав кошмар. Сънуващ, че стоиш безпомощен пред портите на Каменния храм, обкръжен от всички убити от теб врагове. Три денонощия си на ръба между живота и смъртта. Когато накрая треската ти преминава, се чувствува слаб и крайниците ти треперят. Заради изгубените сили извади 1 от точките си за удар с крак. Отпочиваш си отново и изкачваш следващия хълм с надеждата да зърнеш Безбрежното море, но то е отвъд хоризонта. Ще се насочиш

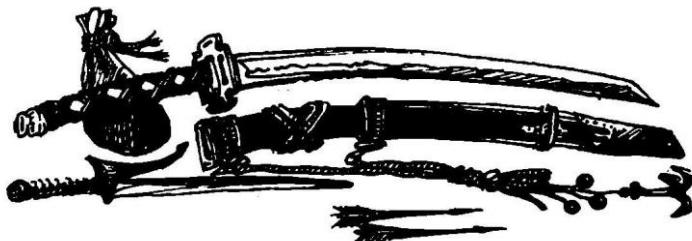
ли на югозапад през тежкия горист терен ([44](#)), или през лекия, но открит терен на запад ([32](#))?

214

Рязко раздираш платата на палатката. Посрещат те удивени възклициания. На езика ти има отровна игла и ти я изплюваш по Акира без колебание. Тя пронизва гърлото му и очите му първо се разширяват от изумление, а после се оцъклят, когато отровата започва да действа. Свлича се на пода в агонизирани гърчове. Лицето на Джикиу е застинало в смесица на изненада и ужас.

– Нинджа! –изплюва думата той със злост и омраза.

Премини на [338](#).



215

Насочваш меча към тях и го пускаш с надеждата, че ще атакува противниците ти, но той просто пада и се забива в пода. Един таластвъм се спуска и го грабва. Решаваш да им го оставиш, защото така или иначе за теб е безполезен, и побягваш по следващия тунел. Премини на [237](#).

216

Чудовището вече няма да тероризира селяните. Оглеждаш за други следи, но намираш единствено утъпкана от О-Бакемоно пътека, която свършва пред камъните, сякаш чудовището е минало направо през тях. Забелязваш, че покрай стъпките на О-Бакемоно тревата е изорана, сякаш то е влячило нещо продълговато, около половин метър широко. Следите на мистериозния предмет също изчезват в скалата. Започваш да опипваш камъните за таен проход. Накрая откриваш едва различима пукнатина, която очертаava врата. В скалата

има издълбан малък символ. Развълнуван прокарваш пръст по него и вратата започва да се отваря с трополене. Внезапно блясва светкавица, а ти се премяташ назад със скоростта на нападаща богомолка. Огнена вълна се излива от символа – друг на твоето място сега щеше да бъде овъглен. Но и ти не си се измъкнал леко. Губиш 3 точки издръжливост. Ако все още си жив, влизаш в зейналата пещера, която се стеснява в коридор, осветяван от факли. Премини на [293](#).

217

Ритникът ти поваля младия магьосник и ти се приземяваш до проснатото му тяло, готов да нанесеш фаталния удар. Пъстрото му като есенна шума наметало носи символ с пет златни стрели, насочени навън от центъра. Този знак крие магическа сила, от която магьосникът черпи. Ще отнеме само миг да го довършиш и да откраднеш сияещия Слънцезвезден пръстен. Ако това е желанието ти, премини на [204](#). Или можеш отново да го запиташи какво става тук, докато лежи безпомощен, предупреждавайки го, че всеки опит да направи заклинание ще значи смърт. Премини на [176](#).

218

Малка стреличка се забива в плътта ти, точно между очите, преди да успееш да мигнеш. Имаш ли умнието Имунитет срещу отрови? Ако да, премини на [244](#). Ако не, премини на [256](#).

219

Войникът опитва да те посече с дългия си меч. Защитата ти, докато се опитваш да се превъртиш назад, е 9. Ако все още си жив, можеш да се приближиш и да опиташи удар с ръка «тигрова лапа» ([233](#)) или удар с крак «крилат кон» ([101](#)).

220

Зад един остьр завой пращащата ти факла осветява дървена врата в дясната стена. Проверяваш я за капани, преди да я отвориш внимателно. От нея, виеики се стръмно надолу, води тунел. Въздухът е застоял и не долавяш никакво движение. Ще го изследваш ли ([90](#)), или ще продължиш по главния тунел ([76](#))?

221

Изваждаш Кристала, подарък от принца на Морските елфи, задето спаси живота му, и го разбиваш в пода. Пръска се, оставяйки малка синя капка, която набъбва до огромна фигура, извисила се като приливна вълна. Воден елемент. Заповядваш му да нападне Мардолх и той се излива напред, бълсайки адското изчадие, както бурята връхлита скалите. Помещението се тресе и Мардолх тръпне под могъщите атаки на елементала, но четирите му ръце вършеят в ответни удари. Битката кипи, но е ясно, че Сина на Нил е твърде силен за водното създание. Накрая елементалът се пръска в буря от малки капчици по пода и стените. Мардолх се извръща към теб. Ще трябва да разчиташ на бойните си умения. Премини на [301](#), но си отбележи, че Мардолх е тежко ранен в титаничния сблъсък. Скорпионовата му опашка увисва безпомощно – изчадието е изгубило 14 точки издръжливост.

222

Решаваш да зарежеш гнусно издутата морава торба и продължаваш по пътя си. Премини на [21](#).

223

Нарвалът се извърта в последния момент и ти виждаш кристален кинжал, забит в гърба му, близо до дихателния отвор. Хващаш се за един от плавниците му и го яхваш, а той се понася с невероятна скорост. Измъкваш кинжала и го пускаш на дъното. Той продължава напред, щастлив, че е бил избавен от болката, а може би дори не те усеща. Тритонът скоро се изгубва от погледа ти. Премини на [264](#).

224

На сутринта кръстосваш крака в обора и потъваш в мисли за напредъка на мисията си досега, благодарен, че най-сетне си стигнал Безбрежното море. Трябва да решиш дали да изчакаш двадесет дни за „Грабителят на Юга”, търговският кораб на варварите, или да опиташ късмета си в Уоргрийв Аббас. Ако решиш да изчакаш, премини на [193](#). Ако потеглиш за Уоргрийв, премини на [179](#).

225

Все още си високо над двора, когато още две арбалетни стрели се забиват в теб, едната в крака ти, а другата в китката. Изпускаш се от стръмната стена и политаш към смъртта си.



226

Застинал си в очакване, готов да нападнеш всекиго, който мине през вратата. Притихнал си като мишка, а по гръбнака ти преминават тръпки, дишаш плитко и безшумно. Нищо друго не се чува, освен тихия ромон на фонтана в двора и песента на щурците. Внезапно зад теб се разнася раздиращ звук. Пристъпяш напред, но острие на меч разсича стената и те порязва по ребрата, пръскайки кръв. Губиш 3 точки издръжливост. Ако все още си жив, изохкваш и се завърташ. За един кратък миг острието проблясва като вода, обвито в късове мрак, и изчезва. Можеш да скочиш и да се покатериш на покрива, ограждащ вътрешния двор ([334](#)), да отвориш вратата и да се претърколиш в стаята ([322](#)) или да забиеш ритник «крилат кон» през стената, около педя над дупката от меча ([308](#)).

227

Дори не усещаш плисналата върху ти киселина, било е просто илюзия. Замахваш към Тютчев, но черното му наметало го кара да изглежда по-близо, отколкото е и пропускаш, а той отстъпва назад бързо като котка. Завърташ се към Касандра и острието ѝ те пропуска на милиметри. Премини на [121](#).

Първият таласъм се опитва да те набуши на копието си. Защитата ти е 6, докато се опитваш да го отклониш, а сетне те напада и вторият таласъм. Ако се провалиш, ударът те запраща на земята и губиш 6 точки издръжливост. Ако все още си жив, изправяш се и се подготвяш за битка. Премини на [246](#).

Един от пазачите се намръщва, казва ти да изчакаш и след това влиза вътре. Изминава един напрегнат момент и той се показва. Кимва и отсича:

– Влизай тогава!

Пристигаш вътре. Палатката е просторна, осветена от няколко фенера и пълна с принадлежности на командир на поход. Двама мъже са вперили поглед в голямата карта на масата. Единият е едър, с арогантна осанка, а другият – висок и слаб и необично извит лък виси на гърба му. Поглеждат те мимоходом и едрият казва:

– Един момент – с мек, плътен глас, а после се обръща към събеседника си: – Не, Акира, трябва да е през прохода.

Другият отвръща:

– Но, господарю Джикиу, Киямо със сигурност очаква точно това.

И дискусията им продължава в този дух.

Ще хвърлиш ли шурикен по Джикиу ([259](#)), ще изплюеш ли отровна игла по него, ако владееш умението ([269](#)), или ще изчакаш по-добра възможност, може би Акира да напусне помещението ([282](#))?

Жълтото кълбо избухва в гърдите ти със силата на «железен юмрук», нанесен с вътрешна сила. Губиш 9 точки издръжливост. Ако все още си жив, можеш да го нападнеш, докато насочва пръстена към теб още веднъж ([290](#)), или да се гмурнеш в облака жълт газ, където той няма да може да те вижда ([330](#)).

231

Насочваш пръстена към изчадието от Нищото и изкрештяваш:
- Рахелиос!

Сияещият Слънцезвезден пръстен се пръска в лицето ти. Губиш
4 Издръжливост. Магьосникът изглежда ти е казал грешна
задействаща дума. Но ако все още си жив, забелязваш, че целта ти е
постигната. Звездата е пробила голяма дупка в гърдите на Мардолх и
е изпепелила скорпионовата му опашка. Противоестественото
изчадие реве оглушително, надвесвайки се над теб. Сега ще ти се
наложи да прибегнеш до бойните си умения. Обърни на [301](#), но си
отбележи, че Издръжливостта на Мардолх е намаляла с 12.



232

Изненадваш Касандра, като се плъзваш с краката напред по
под и с ножица поваляш бързата като пантера жена. Докато тя се
мъчи да се извърти, ти скачаш отгоре и я приковаваш към студения
под с юмручен удар в слепоочието. Тя изкрештява и се отпуска.
Превърташ се и скачаш на крака, за да посрещнеш атаката на Тютчев.
Премини на [281](#).

233

Пазачът се опитва отново да те промуши, а ти се възползваш от
по-високата си позиция, за да забиеш длан във врата му.

СТРАЖ ОТ КУЛАТА

Зашита срещу удар с ръка «тигрова лапа»: 5

Издръжливост: 12

Щети: 1 зар

Ако си го убил, премини на [249](#). В противен случай трябва да опиташ да избегнеш върха на меча му. Защитата ти е 8. Ако все още си жив, можеш да опиташ удар с крак «крилат кон» ([101](#)) или отново удар с ръка (върни се в началото на този епизод).

234

Когато се приготвяш да лягаш, опалът на пръстена изведнъж засиява. Сякаш се уголемява, докато не изпълва цялото ти полезрение. Образът в него се избистря, сякаш мъгла е била издухана от него. Появява се белязаното лице на съветника на Улрик Скарсанг, с татуировката на водовъртеж на бузата си. Веждите му са свъсции в усилие, а очите му се стрелкат наляво-надясно.

– Къде си страннико? – чуваш го. – Защо не мога да те видя? Бокалът на Виденията трябва да те разкрие. Ти си той, който уби Манс, Влъхвата на смъртта, нали? Къде си?

Накрая той се отказва и опалът се замъглява отново. Шокиран си, че съветникът е следовник на Немезида, и решаваш да прекараш нощта скрит между скалите, на един крайбрежен хълм. Утринта е ясна и ветровита. Трябва да решиш дали да изчакаш 20 дни „Грабителят на Юга”, варварският търговски кораб, или да опиташ късмета си в Уоргрийв Аббас. Ако избереш да останеш, премини на [193](#). Ако решиш да потеглиш за Уоргрийв, премини на [179](#).

235

Отдалечаваш се на няколко километра от планините Таласъмен зъб, преди да спреш за почивка след тежките си премеждия. Спиш цяло дененощие, преди да те разбуди лек дъжд. Започва прекрасен летен ден. Можеш да си възстановиш до 4 точки издръжливост. Звездното море сияе от слънчевите лъчи на юг и ти решаваш да се насочиш на запад към Безбрежното море. Така ще избегнеш прекосяването на Човешките предели, където те дебнат много врагове. Единствените създания, които привличат вниманието ти, са няколко джуджеподобни създания на далечен хълм. След двудневен преход оставяш гората зад гърба си и се закатерваш към редица

конични хълмове. Накрая на деня забелязваш грозни черни подутини по гърдите си. Няма какво да сториш и продължаваш пътя си. Премини на [415](#).

236

С последни искрици на свободна воля се потапяш в транс. Медитацията на нинджите от Острова на безметежните сънища забавя метаболизма и съзнанието ти се изпълзва от физическия свят. Вече не си подвластен на хипнотичната магия. Някъде далеч чуваш писък, насилен с омраза. После усещаш леко, но изненадващо горещо докосване до крака си. Незабавно се пробуждаш. Премини на [287](#).

237

Побягваш отново с нозе натежали от умора. Оставил си два остри завоя зад гърба си, когато достигаш до проход в подножието на грубо издълбани стъпала, който води някъде в мрака. Спираш да си поемеш дъх, но друга група таласъми се появява горе на стълбите. Без да се замислиш, се гмурваш в мрака, проклинойки неизвестния създател на тези гнусни твари. Пътят изглежда прави обратен завой и се спуска стръмно надолу. Вече си напълно объркан от лабиринтоподобните таласъмски тунели. Намираш се дълбоко в недрата на планината, когато спират да се чуват преследвачите. Зад поредния завой факлата ти осветява отблъскваща и ужасяваща гледка. Премини на [174](#).

238

Ако знаеш със сигурност що за създания обитават тези пещери, премини на [199](#). Ако не си сигурен, премини на [188](#).

239

Шурикенът ти се забива в рамото му и той изпъшква от болка. Ръката му поддава и той пада, но успява да се превърти във въздуха, вадейки звездичката. Приземявайки се на крака, я запраща обратно към теб. Прилякаш и шурикенът с бръмчене отлита към хартиената стена, раздира я с рязък звук и изчезва в нощта. Известно време се взирате един в друг, докато ветрецът свири нощната си песен през дупката в стената, като ехо от предшестващия сблъсък. С вик той се

пресяга за меча си и с невероятна бързина го изважда. Стои извърнат с една страна към теб, изнесъл десния си крак напред, прегънал левия в коляното и с изпънати под прав ъгъл от тялото си ръце е насочил върха на меча към гърлото ти. Двамата започвате предпазливо да обикаляте в кръг. Отбележи, че е изгубил 3 точки издръжливост от шурикена ти. Премини на [22](#).

240

Освобождаваш се от ужасното жило, но отровата е толкова силна, че губиш 5 точки издръжливост. Ако все още си жив, премини на [301](#).

241

Очите на младия магьосник се присвиват. Оглежда облеклото ти.

– Никога няма да дам Сънцезвездния камък на следовник на Торемалку Убиеца.

За Торемалку ти е известно, че е бог на убийците. Уверяваш магьосника, че презираш следовниците му. Премини на [151](#).

242

Един от тях казва:

– Чакай тук – и изчезва в палатката. Миг по-късно просвистява стрела и се впива в гърдите ти. Залиташ назад и се сриваш на пода, а животът се изцежда от теб. Висок слаб мъж с необичайно извит лък пристъпва напред.

– Аз съм Акира. Какво съобщение съм ти възложил, а, куче? – присмива ти се той. Думите му са последното, което чуваш.



Забиваш юмрук в черепа на едното бойно псе, размазвайки го, но второ сграбчва китката ти с челюстите си. Докато се мъчиш да го отскубнеш от себе си, си повален на земята от трето, което разкъсва гръкляна ти.

Хрътките следотърсачи изчакват бойните псета да оглозгат черепа ти, преди да вземат своя дял.



Разпознаваш острата миризма на отровата от риба-паяк, но знаеш, че тялото ти може да се пребори с нея. Дори и така, вълна от болка и пориви за гадене те заливат и карят да залитнеш. В този момент противникът ти с победоносно възклицание хвърля шурикен. Отчаяно се мъчиш да се извъртиш, но той се забива в бедрото ти. Изгубваш 3 точки издръжливост. Ако все още си жив, поривите на гадене отминават и ти оставаш на крака, измъквайки шурикена от бедрото си. Другият нинджа те гледа с изумление, но в очите му проблясва разбиране и чуваш приглушено:

– Разбира се – тихо, като въздишка.

С вик вади меча мълниеносно. Застава странишком, изнесъл десния си крак напред, прегънал левия в коляното и с изпънати под прав ъгъл от тялото си ръце е насочил върха на меча към гърлото ти. Двамата започвате предпазливо да обикаляте в кръг. Премини на [22](#).



245

Ударите ти разколебават атакуващия Морски чакал, но друг сключва челюсти около крака ти и те разтърсва като парцалена кукла. Кръвта ти ги влудява и те раздират безмилостно плътта ти, докато нанасяш отчаяни удари, за да се защитиш. Не можеш да се сравняваш с тях, когато са в стихията си, и те разкъсват на парчета. Скрижалите на Кетсуин ще останат изгубени навеки.



246

Ще нанесеш удар с ръка ([258](#)), удар с крак ([273](#)) или ще опиташ да събориш един от таласъмите от седлото с хвърляне ([299](#))?

247

С небивала бързина, отчаян потапяш острието на кинжала на Касандра в Кръвта на Нил, взета от Мардолх. Човешките ръце на Хання напразно се опитват да спрат удара ти, но за теб е без значение къде ще уцелиш и острието раздира предмишницата ѝ. Въздействието е мигновено. Хання пищи в агония, а писъкът ѝ сякаш оттеква в небитието. Обръчите на змиеподобното ѝ тяло се отпускат за миг. Това ти позволява да се освободиш със скок, преди да се сърчат отново в жестока конвулсия, докато Хання умира. Отстъпваш от димящото тяло и отиваш при момичето, освобождавайки я от оковите. Отвеждаш я обратно в селото, при семейството ѝ. Когато ви виждат да се задавате, цялото село излиза да ви посрещне, крещейки приветствия и благодарности. Умоляват те да останеш за вечерното празненство в твоя чест, но ти им отказваш. След като хапваш набързо, потегляш към палата на лорд Киямо, а благословиите и

благодарностите още ехтят в ушите ти, докато се отдалечаваш.
Премини на [350](#).

248

Касандра се взира в очите ти, търсейки издайническо трепване, за да предугади удара ти, миг преди да го нанесеш. Кракът ти се стрелва към коляното ѝ и продължава движението си към слепоочието, но тя се досеща, че пъrvата атака е само финт. Нейният меч проследява траекторията ти и те блокира със скоростта на пантера. Кракът ти е срязан зле и изтръпва от ледената захапка на меча ѝ. Губиш 6 точки издръжливост. Ако си все още жив, Тютчев се хвърля отгоре ти, принуждавайки те отчаяно да опиташ да блокираш вихрените удари и на двама им. Имаш чувството, че острите тата на мечовете летят към теб от всички посоки. Майсторството им е такова, че все едно се биеш не с двама, а с десет. Тютчев финтира с посичане и обръща ъгъла на атаката към хълбока ти. Твоята защита срещу тази майсторска атака е само 6 и не можеш да блокираш. Ако се провалиш, фонтан кръв шурва от хълбока ти. Губиш 7 точки издръжливост. Ако все още си жив, можеш да опиташ престорена смърт, ако владееш това умение ([317](#)), или да продължиш да се защитаваш, доколкото ти стигат силите ([331](#)).

249

Вратът на пазача се прекършва със задоволителен пукот. Трупът му се търкува надолу по стълбището като парцалена кукла. Телохранителят на Управителя, горящ от желание за бой гигант, го прегазва в устрема си нагоре по стъпалата. Ще се втурнеш ли по покрива на крепостта, опитвайки огромен скок с надеждата да прескочиш стената и да се приземиш в рова ([34](#)), или ще останеш да се сражаваш ([161](#))?

250

В момента, в който фигурата, със сигурност друг нинджа, забива котките си в тавана, твоят шурикен потъва в меката мазилка, където беше противникът ти преди миг.

Внезапно той се пуска от тавана и докато прави салто във въздуха, изстреля към теб шурикен, почти същия като твоя. Фигурата

се приземява на крака, издишвайки леко. Имаш ли умението Улавяне на стрели? Ако да, премини на [285](#). Ако не, премини на [296](#).

251

Нахвърляш се върху гротескния звяр, ранявайки го, но четирите му ръце се сключват около теб и гигантската скорпионова опашка се стрелва напред, впивайки жило в рамото ти. Черната отрова, която впръска е Кръвта на Нил, най-силната позната отрова. Ако притежаваш Имунитет към отрови, обърни на [240](#). В противен случай смъртта ти настъпва почти мигновено. Ти беше победен от Мардолх, Син на Нил, един от най-могъщите обитатели на Орб.



252

Тунелът продължава надолу и се появяват стъпала. Те бързо те отвеждат в пещера с грубо одялана квадратна скала в средата. Зад нея се шири пропаст, тъй дълбока, че светлината от факлата ти не може да достигне дъното ѝ. Друг тунел извежда от пещерата. Ако желаеш да проучиш скалата, премини на [238](#). Ако предпочиташ да напуснеш колкото се може по-бързо, премини на [220](#).

253

Кралят на таласъмите се срива, разперил ръце и крака, а Танцуващия меч издрънчава на пода. Прибиращ го, а внезапно пещерата се изпълва с полудели от бяс таласъми.

Ще побегнеш ли в следващия проход ([237](#)), или ще опиташ да използваш Танцуващия меч срещу тях ([215](#))?

254

Касандра се взира в очите ти, търсейки издайническо трепване, за да предугади удара ти, миг преди да го нанесеш. Юмрукът ти се стрелва към слепоочието ѝ, но върхът на меча ѝ просвистява нагоре, посрещайки ръката ти. Реакциите ѝ са като на пантера – нейната защита срещу твоя «железен юмрук» е 8. Ако я уцелиш, мощта на удара ти я поваля в безсъзнание и тя се строполява в краката ти като чувал с картофи ([281](#)), докато Тютчев се готови да те атакува. Ако тя успее да те блокира, скоростта на контраатаката ѝ е умопомрачителна. Губиш 5 точки за издръжливост, когато леденият огън на руническия ѝ меч те обгаря. Ако все още си жив, можеш да опиташ престорена смърт, ако владееш това умение ([317](#)), или да продължиш да се защитаваш, доколкото ти стигат силите ([331](#)).

255

Докато прилякаш, една плочка в пода потъва от тежестта на крака ти, последвана от прищракване в стената отляво. Имаш ли умението Улавяне на стрели? Ако да, премини на [186](#). Ако не, премини на [196](#).



256

С ужас разпознаваш острата миризма на отрова от риба–паяк. Учудващо, осъзнаването на неизбежната смърт те потапя в безмерен покой. Отровата пльзва като пипала в теб и ти се свличаш на колене. Загърчваш се спорадично, чакайки тихо края. През изпепеляващата

пелена от болка чуваш приближаващите стъпки на своя противник, последвани от думите му:

– Аз съм нинджа и следвам Пътя на скорпиона. Сега е безспорно, че Пътя на скорпиона засенчва Пътя на тигъра, тъй както мощта на Немезида превъзхожда тази на Куон. Но ти посрещаш смъртта с чест и затова ще облекча пътя ти. – С тези думи той отсича главата от раменете ти с един замах на меча си.

Поне ти беше спестена ужасната агония на отравянето.



257

Младият магьосник се колебае и накрая казва:

– Отстъпи. Ти си убиец, а пък... ъм, нямам никаква отрова, аз съм т-т-тавматург¹, за какво ми е притрябвала? Не искам проблеми със следовник на Торемалку Убиетца, ъм... Великия! – Той ти се усмихва побледнял, насочвайки пръстена още веднъж към теб.

Знаеш, че Торемалку е бог на убийците. Ще му кажеш ли, че почиташ Куон Изкупителя ([266](#)), или че не си убиец ([151](#)), или ще го нападнеш, преди да е направил заклинание ([290](#))?

258

Таласъмите вече размахват късите си мечове, удобни за намушкане, докато ездитните им плъхове се мъчат да впият огромните си резци в краката ти. Надвесваш се над един от плъховете и устремяваш към него «железен юмрук». Можеш да избереш кой

¹ Тавматург – докоснат от бог чудотворец. – Б.пр.

таласъм или плъх да удариш, но внимавай, тези таласъми са подли противници.

	Първи таласъм	Втори таласъм	Първи плъх	Втори плъх
Издръжливост	7	8	9	9
Зашита	6	6	5	5
Щети	1 зар	1 зар	1 зар	1 зар

Ако победиш всички, премини на [313](#). Ако трима или повече са още живи, твоята защита срещу тях е 6. Ако докато прилякаш и финтираш, срещу теб има двама или по-малко, твоята защита е 8. Те атакуват поотделно и ти е позволено да блокираш само веднъж. Ако оцелееш, можеш да нанесеш удар с ръка отново (върни се в началото на този епизод) или ритник ([273](#)).

259

С главозамайваща скорост шурикенът изхвърча от ръката ти към гърлото на Джикиу. Прицелът ти е точен, но пораженията незнайно как са незначителни – само тънка резка на врата му. В този момент Акира поставя стрела в тетивата, а Джикиу започва да вика стражата. Избягваш първата стрела на Акира, но стражите те притискат. Въпреки че ги разпръскваш със серия от ритници и юмруци, следващата стрела се впива във врата ти и върхът ѝ щръква от другата страна. Жivotът ти изгасва в локва кръв.



260

Внимателно изсипваш взривната смес, докато той гледа на другата страна и бързо се прикрива зад сандъка, вадейки кремъка и огнивото си. Кремъкът изчаква и фигурата се завърта към теб. Вадиш искра, а той се извръща в момента, в който присвиваш очи и ръката ти намира шурикена. Ослепителна светкавица озарява стаята. Хвърляш шурикена. Премини на [239](#).

261

Твърде късно осъзнаваш колко труден ще е този ритник. Пазачът се носи нагоре по стълбите, прикрит зад щита си, и е невъзможно да нанесеш успешен удар с крак в долната част на тялото му от по-високата си позиция. Опитваш въпреки всичко, но той просто поема удара с щита си и устремът му те поваля. Други пазачи вече го настигат по покрива и скоро ще бъдеш обкръжен. Ще се втурнеш ли по покрива на крепостта, опитвайки гигантски скок с надеждата да прескочиш стената и да се приземиш в рова ([34](#)), или при първа възможност ще използваш умението Престорена смърт, ако го владееш ([178](#)), или пък ще хвърлиш взривна смес в тлеещия мангал, ако имаш останала ([192](#)), или ще се биеш ([206](#))?

262

Безсилен си, когато и последните късчета от волята ти отлитат, а съзнанието ти е поробено безвъзвратно. Спомените ти са ограбени, нямаш мисли. Ти си неин роб и сега ще опустошаваш селото много по-ефективно от О-Бакемоно. Ти си този, който ще връчи Скрижалите на Кетсуин на следовниците на Вайл.



Разпознаваш острата миризма на отровата от риба–паяк, но знаеш, че тялото ти може да се пребори с щетите. Дори и така, вълна от болка и пориви за гадене те заливат и карат да залитнеш. В този момент твоят противник, изсъсквайки победоносно, хвърля шурикен. Отчаяно се мъчиш да се извъртиш, но той се забива в бедрото ти. Изгубваш 3 точки издръжливост. Ако все още си жив, поривите на гадене отминават и оставаш прав, измъквайки шурикена от крака си. Другият нинджа те гледа с изумление, но в очите му проблясва разбиране и чуваш приглушено:

– Разбира се – тихо, като въздишка.

Възползваш се и нападаш отново. Ще опиташ ли ритник «двузъба мълния» (55), или «тигрова лапа» (304), или отново ще опиташ да го хвърлиш с «водовъртеж» (87)?

Нарвалът те понася през морските дълбини, подминавайки пасажи от риби–демони, а въздушната сфера около главата ти позволява да дишаш нормално. Разтваряте рееща се във водата зелена стена от гигантски морски краставици* и пред вас се ширва безкрай от златен пясък. Нарвалът кръжи над гигантска мида, която е хванала в капан красив морски елф със синя кожа. Водата побелява от пелена въздушни мехурчета, а към вас се изстрелва глутница от Морски чакали. Без да губи време, елфът заговаря на нарвала, който се устремява през тях и забива рог в мидата. Морският елф се освобождава и те сграбчва за дрехите, дърпайки те към повърхността, далече от връхлитящите Морски чакали. Ще заплуваш ли с него (375), или ще се освободиш и заплуваш сам нагоре (392)?

**Морската краставица е мекотело от клас Holothuroide, а не растение. Вероятно авторите грешат. – Б.пр.*

Арбалетната стрела от третата ръка на статуята изхвърча със свистене, улучва те в гърба и се впива в сърцето ти. Падаш на мраморния под в храма и съзнанието ти започва да гасне. Мандрейк застава над теб и отбелязва:

– Хонорик ще остане доволен. Той още е жив, нинджа, и аз току-що спечелих 5000 жълтици. Много мило от твоя страна да наминеш, въпреки че ми се искаше да се пошляя из градините на манастира на Куон този следобед.

Умираш в краката му. Мандрейк ще продаде Свитьците на Кетсун на Хонорик, ако той действително е жив, на цената на два царски откупа. Ти се провали.



266

Магьосникът, чието зелено наметало носи символ на пет златни стрели, сочещи навън от центъра, казва:

– Ако наистина си следовник на Куон Изкупителя, ще помогнеш на другарите ми в борбата им срещу духа на Варварския главатар. Но на мен ми приличаш повече на у-у-убиец.

Той примиగва нервно. Ще изпълниш ли заръката му, влизайки в облака жълт газ ([397](#)), или ще го нападнеш, защото подозираш, че те мами ([290](#))?

267

Съветникът с изпитото лице се обръща към варварския главатар и го пита дали да използва Бокала на предсказанията. Улрик кима и остроносият мъж напуска залата. Ти зачакваш нервно. Притежаваш ли пръстен с опал от *ОТМЪСТИТЕЛ!*? Ако да, премини на [118](#). Ако не, премини на [110](#).

268

Кракът ти устремно се забива в черепа на първото бойно псе и го размазва, преди то да успее да се добере до гърлото ти, но тутакси си връхлетян от другите три вкупом. Извърташ се, риташ, отскачаш. Движенията ти се сливат в едно, докато се мъчиш да надвиеш хъртките. Още една рухва под смазващите ти удари, но не и преди да успее да впие зъби в крака ти – губиш 4 точки издръжливост. Ако все още си жив, трябва да избереш кое от псетата да атакуваш.

	Първо псе	Второ псе
Защита срещу ритник:	6	6
Издръжливост:	14	12
Щети:	1зар+1	1зар+1

Ако победиш, премини на [353](#). Ако бойните псета са все още живи, едното се хвърля към гърлото ти, докато другото сключва челюсти около китката ти, ако все още не го е направило. Защитата ти срещу първото е 8 или 6, ако другото вече е сграбчило ръката ти. Ако това е втори рунд, то приеми, че второто вече е захапало ръката ти и губиш 2 точки издръжливост, докато то се мъчи да те събори на земята. Няма да отпусне захапката си, докато един от вас не загине. Ако то все още не те е захапало, защитата ти срещу него е 7. Ако оцелееш, продължи битката от началото на епизода.

269

С невероятна скорост изплюваш отровна игла в гърлото на Джикиу. Прицелът ти е точен, но пораженията незнайно защо са незначителни – във врата му остава само малка точка. В този момент Акира поставя стрела в тетивата, а Джикиу започва да вика стражата. Избягваш първата стрела на Акира, но стражите те притискат. Въпреки че ги разпръскваш със серия от ритници и юмруци, следващата стрела се впива във врата ти и върхът ѝ щръква от другата страна. Жivotът ти свършва наред локва кръв.



270

Бързо се упътваш покрай отвора, заслонявайки пламъка на факлата с тялото си. Ушите ти долавят орда същества в голяма пещера в скалата – поне така ти се струва от екота от другата страна. Забързваш надолу по тунела. Премини на [252](#).

271

Втурваш се от вратата надолу по стръмните стъпала, а арабалетната стрела на един от пазачите изсвирва над главата ти, но ти се шмугваш по стълбите, далеч от погледа му. Стълбището се вие стръмно надолу под крепостта, а стените са просмукани от влага. Тракане на вериги те кара да притихнеш, когато приближаваш стая, осветена от мангал с разпалени въглени. Младо момче, оковано за стената, се ококорва, като те вижда, но не казва нищо. Намираш се в залата за мъчения на Кулата на утоленото сърце. Вещерски стол за мъчения¹ виси над басейн с вода, стигащ до другия край на залата. Един мъж е прикован на обкована с шипове маса и стene немощно, докато кошмарен изтезател завърта механизма за пореден път, разпъвайки покритите с белези крайници на нещастника до скъсване. Изтезателят е затъкнал голяма брадва в колана си. По мускулестия му гръб се стичат вадички пот от топлината на мангала. На китките си има тежки кожени предпазители, обковани с рапиди, а лицето му е скрито под черна качулка. Извърта се към теб, предупреден от

¹ Вещерският стол е средновековен уред за мъчения, в който са окованвали жертвата и потапяли под водата. – Б.пр.

виковете на преследващите те пазачи. Сега си хванат в капан между тях.

Можеш да се гмурнеш в басейна и да заплуваш към отсрещната стена ([153](#)), да атакуваш мъчителя ([138](#)), да му се предадеш ([124](#)) или да отправиш гореща молитва за спасение към Куон Изкупителя ([107](#)).

272

Застинал си в очакване, готов да нападнеш всекиго, който мине през вратата. Притихнал си като мишка, а по гръбнака ти преминават тръпки, дишаш плитко и безшумно. Нищо друго не се чува, освен тихия ромон на фонтана в двора и песента на щурците. Внезапно зад теб се разнася раздиращ звук, когато меч разсича стената вдясно от теб, пропускайки те на милиметри. За един кратък миг острието проблясва като вода, обвito в късове мрак, и изчезва. Можеш да скочиш и да се покатериш на покрива, ограждащ вътрешния двор ([334](#)), да отвориш вратата и да се претърколиш в стаята ([322](#)) или да забиеш ритник «крилат кон» през стената, около педя над дупката от меча ([308](#)).

273

Таласъмите вече размахват къси мечове, удобни за намушковане, докато ездитните им плъхове се мъчат да впият огромните си резци в краката ти. Отскачаш високо с ритник «тигров скок». Можеш да избереш кой таласъм или плъх да удариш, но внимавай, тези таласъми са подли противници.

	Първи таласъм	Втори таласъм	Първи плъх	Втори плъх
Издръжливост	7	8	9	9
Защита	6	6	5	5
Щети	1 зар	1 зар	1 зар	1 зар

Ако победиш всички, премини на [313](#). Ако трима или повече са още живи, твоята защита срещу тях е 6. Ако докато приклекаш и финтираш, срещу теб има двама или по-малко, твоята защита е 8. Те атакуват поотделно и ти е позволено да блокираш само един от тях. Ако оцелееш, можеш да нанесеш удар с крак отново (върни се в началото на този епизод) или ръка ([258](#)).



274

Магическа стрела от третата ръка на статуята излита със свистене и се забива в рамото ти. Губиш 5 точки издръжливост. Ако си все още жив, изхвърчаш на улицата и благодарение на свръхестественото си чувство за ориентация, намираш пътя към манастира на Куон. Премини на [42](#).

275

Юмрукът ти се устремява към главата на широкоплещестия Крал на таласъмите, докато Танцуващия меч едва не разцепва твоята.

	КРАЛЯТ НА ТАЛАСЪМИТЕ	ТАНЦУВАЩ МЕЧ
Защита срещу «ухапване от кобра»:	8	-
Издръжливост:	10	-
Щети:	1 зар	1 зар + 2

Трябва да се защитаваш не само срещу Краля на таласъмите, но и срещу Танцуващия меч. Ако убиеш Краля, премини на [253](#). Ако той оцелее, защитата ти срещу него е 7, а срещу Танцуващия меч 6. Можеш да блокираш само едната атака. Ако все още си жив, можеш отново да нанесеш удар с ръка (върни се в началото на епизода) или да опиташ ритник «двузъба мълния» ([306](#)).

С нечовешко усилие на волята, на което си способен благодарение на години безпощадни и упорити тренировки, успяваш да отвърнеш очи от ужасното зелено видение и поглъщащата му ума магия. Дочуваш изпълнен с гняв писък и се залюляваш, а умствените ти сили сякаш са изцедили и физическите. В този миг усещаш как нещо горещо пролазва по крака ти. Премини на [287](#).

Арбалетната стрела на един от пазачите изсвистява над главата ти, докато изскочаш през отворената врата. С пета закачаш една малко по-издадена плоча и зад гърба ти се чува двойното щракване на капан, но ти вече си се шмугнал по стълбите. Стълбището се вие стръмно надолу под крепостта и стените са просмукани от влага. Тракане на вериги те кара да притихнеш и да си нащrek. Стигаш до стая, осветена от мангал. Младо момче, което е оковано за стената, се ококорва, като те вижда, но не казва нищо. Озовал си се в залата за мъчения на Кулата на утоленото сърце. Вещерски стол на мъченията* виси над един вир, стигащ до другия край на залата. Един мъж е прикован на обкована с шипове маса и стene немощно, докато широкоплъщест изтезател върти някакъв механизъм, разпъвайки до скъсване покритите с белези крайници на нещастника. Изтезателят е затъкнал голяма брадва в колана си. По мускулестия му гръб се стичат вадички пот от топлината на мангала. На китките си има тежки кожени предпазители, обковани с рапиди, а лицето му е скрито под черна качулка. Извърта се към теб, предупреден от виковете на преследващите те пазачи. Сега си хванат в капан между него и тях.

Можеш да се гмурнеш в басейна и да заплуваш към отсрещната стена ([153](#)), да го нападнеш ([138](#)), да му се предадеш ([124](#)) или да отправиш гореща молитва за спасение към Куон Изкупителя ([107](#)).



278

Загърбваш Мандрейк и статуята на божеството и побягваш към вратата. Изпитай съдбата си, но извади 2 от това хвърляне, защото се намираш в храма на Торемалку Убиеща, където късметът лесно може да ти изневери. Ако съдбата ти се усмихне, премини на [274](#). Ако ти обърне гръб, премини на [265](#).

279

С игла в ръката пробождаш грапавата кожа на Морския чакал, който те напада. В същото време друг сключва челюсти около крака ти и те разтърска като парцалена кукла. Губиш 5 точки издръжливост. Ако все още си жив, първият чакал се разтриса в агония и ти разриваш останалите, за да ги държиш по-далеч от себе си. Оставят те да доплуваш до брега. Премини на [417](#).

280

Монасите те обграждат и предусетил атаката ти, монахът, в който се целиш, се хвърля на пода. Виждайки това, ти се извърташ изненадващо и изплюваш отровна игла по друг от тях. Прескачаш свличащото се тяло, докато отровата отнема живота му, и стигаш до вратата, преди те да успеят да те спрат. Побягваш през градската порта към една ябълкова градина и се спотаяваш между дърветата. Опитвайки се да заблудиш преследвачите, решаваш да се отправиш на север, към планината Таласъмен зъб. Надяваш се, че те ще приемат тази посока като най-малко вероятна за бягство. Приближавайки планината, чуваш кучешки лай. Премини на [336](#).

281

Докато Касандра се строполява на пода, Тютчев кръжи около теб, засипвайки те с ураган от удари. Отново и отново парираш острието му, което се опитва да се впие в теб отляво и отдясно, отгоре и отдолу. В един момент той замахва престорено към краката ти, а после сменя посоката и насочва меча към гърдите ти. Защитата ти, докато се опитваш да го блокираш с железния си ръкав, е 7. Ако не успееш, острието пронизва дробовете ти и губиш 8 точки издръжливост. Ако си все още жив, отскочаш назад, докато Касандра се изправя олюлявайки се. Готовиш се да започнеш серия от ритници и

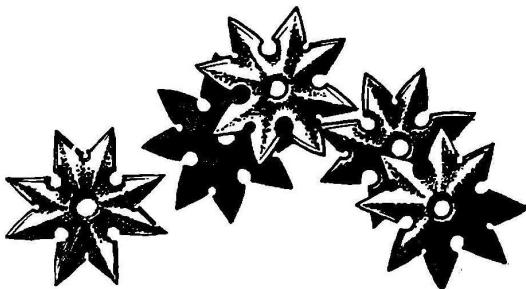
юмруци, когато стената отляво се срутва с гръм и стаята се изпълва с прах. Премини на [404](#).

282

Докато чакаш, изострените ти сетива долавят нещо необичайно в Джикиу. Очертанията на главата му за момент се размиват в чудовищен демоничен образ. Дали това просто е игра на слабата светлина, или Джикиу не е това, за което се представя? Тогава Акира проговоря:

– Нека продължим, след като чуем съобщението на Дай-Бакемоно.

Той те поглежда очквателно, а шията му е идеално оголена към теб. Ще хвърлиш ли шурикен към гърлото на Акира ([324](#)), или ще изплюеш игла, ако владееш това умение ([315](#)), или пък ще хвърлиш шурикен по Джикиу ([259](#)), а може би ще изплюеш игла по Джикиу, ако владееш умението ([269](#))?



283

Улрик Скарсанг изглежда удовлетворен, но съветникът казва:

– Трябва ли да допуснем сред нас човек, на чиято съвест тежи чужда кръв, предводителю? Може би е обзет от мания за безсмислени убийства.

Той продължава да те разпитва и му казваш, че идваш от изток, но нищо повече. Накрая Улрик те осведомява, че единственият съд, плаващ далеч на юг от Улриков пристан, е собственият му търговски кораб „Грабителят на Юга“. Но той нямало да се върне в пристанището в идните две десетдневия. Скарсанг ти казва, че си добре дошъл да плаваш безплатно с нея на юг, ако можеш да си

позволиш да изчакаш толкова време, и с това изглежда, че срещата ви приключва. Тръгваш си и намираш подслон за през нощта в яслата на стар, изоставен краварник. Имаш ли пръстен с опал от книга 1 **ОТМЪСТИТЕЛ!?** Ако да, премини на [234](#). Ако не, премини на [224](#).

284

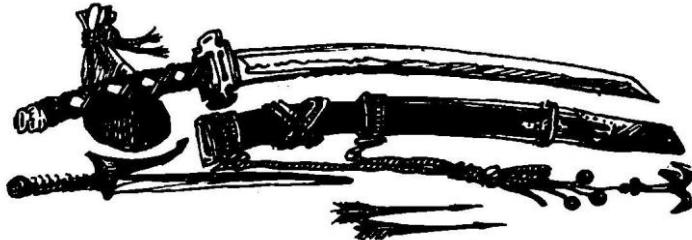
Въртиш се, отбягваш челюстите и вършееш с ритници, докато Бойните псета се мъчат да те докопат за гърлото.

	Първо псе	Второ псе
Защита срещу ритник:	6	6
Издръжливост:	14	16
Щети:	1зар+1	1зар+1

Ако победиш, премини на [353](#). Ако бойните псета са все още живи, едното се хвърля към гърлото ти, докато другото те захапва за китката ти. Защитата ти срещу първото е 8 или 6, ако другото вече е сграбчило ръката ти. Ако това е втори рунд, тогава приеми, че второто вече е захапало ръката ти и губиш 2 точки издръжливост, докато то се мъчи да те събори на земята. То няма да разхлаби хватката си, докато един от вас не загине. Ако то все още не те е захапало, защитата ти срещу него е 7. Ако оцелееш, продължи битката от началото на епизода.

285

Шурикенът лети към теб, но времето сякаш се забавя, докато с едно прецизно движение хващаш звездичката във въздуха и я мяташ обратно към противника си. Зениците му се разширяват от учудване. Той с вик измъква меча си с две ръце и с мълниеносно движение отбива шурикена встрани. Звънва целувката на стомана в стомана, шурикенът изижкува и рязко раздира хартиената стена, отлитайки навън. Известно време се взирате един в друг, докато ветрецът свири нощната си песен през дупката в стената като echo от предшестващия сблъсък. Той стои извърнат странишком към теб, изнесъл десния си крак напред, прегънал левия в коляното и с изпънати под прав ъгъл от тялото си ръце е насочил върха на меча към гърлото ти. Двамата започвате предпазливо да се обикаляте. Премини на [22](#).



286

Входът води към огромна пещера. На около двайсетина метра гори огън и на светлината му можеш да различиш дузина тъмни силуети, с изкривени крайници, които бърборят и се дърлят помежду си. Това са таласъми, но са твърде много, за да определиш точния им брой в мрака на пещерата. Отдръпваш се назад, но една дребосъчка с остьр поглед изписква и те посочва. Майка ѝ се завърта да я усмири с шамар, но забелязва отблъсък от факлата ти, докато се опитваш да се измъкнеш. Скоро зад теб отеква врява. Премини на [252](#).

287

Вдигаш поглед – Хання те връхлита, увивайки тялото си около теб – обръчи плът, дебели колкото торса ти, и те издига във въздуха. Със съскане разтваря паст и устните ѝ се отдръпват, за да разкрият остри зъби, докато се приготвя да те притегли в обятията на смъртта. Навитите около теб обръчи те изгарят с адски пламъци, овъгливат те. Губиш 3 точки издръжливост. Ако все още си жив, изключваш мисълта за болката от съзнанието си и се приготвяш за атака. За щастие, ръцете ти са все още свободни.

Може да изплюеш отровна игла в лицето ѝ, ако владееш умението ([360](#)), или да бъркнеш в дрехите си за кинжала на Касандра, напоен с отрова Кръвта на Нил, ако го имаш, и да го забиеш в Хання ([247](#)), или с вътрешна сила, ако имаш останала, да пометеш брадичката ѝ с удар с ръка «железен юмрук» ([298](#)).

288

Пристигаш в страни, пропускайки телохранителя на иконома покрай себе си и с един удар го просваш по лице, а ризницата му издрънчава в камъните. Само е зашеметен, но останалите пазачи

мислят, че си го убил с един удар. Един от тях зърва тялото на Яемон на покрива и се паникьосва. Докато крачиш към тях, той се обръща срещу другарите си и опитва да пробие път обратно с меча си. Ти продължаваш надолу по стълбището, докато те отстъпват, за да се прегрупират, пазейки се от хаотичното острие на другаря си. Бързаш по петите им, но последният от тях се хвърля по лице на пода, когато стигаш подножието на каменното стълбище. Има порта в другия край на залата, но останалите пазачи вече те очакват в боен ред. Убил ли си изтезателя в подземието на крепостта в книга 1 *ОТМЪСТИТЕЛ!*? Ако да, премини на [302](#). Ако не или не си играл книга 1 *ОТМЪСТИТЕЛ!*, премини на [314](#).

289

Хардред те въвежда в манастира и ти му разказваш случилото се. Става му ясно, че Мандрейк, майстор на маскировката, е нает да те убие. Без да губиш време, забързваш с въоръжен ескорт към пристанището, където лъскавият търговски кораб „Крилатата змия“ чака на котва. Хардред ти дава пет шурикена като прощален подарък и ти обещава да се моли за теб всеки ден. Казва ти, че корабът ще те отведе в Лемне, на Острова на изобилието. Там повечето почитат Ео, бог на мира и благоденствието. Благодариш на Хардред и на Куон, преди да се разположиш на долната палуба. Премини на [84](#).

290

Докато скачаш към него, той отстъпва в ужас, но от пръстена му изхвърча жълта звезда. Защитата ти срещу нея, устремена към гърдите ти, е 7. Ако не успееш да я избегнеш, премини на [230](#). Ако успееш да отстъпиш встрани, скачаш във въздуха и неговата защита срещу летящия към него «крилат кон» е само 5. Ако кракът ти го порази, премини на [217](#). Ако се изплъзне от обхватата ти, опитай пак (върни се в началото на епизода).

291

Смело заявяваш, че си нинджа, опитен убиец и предлагаш да обмените опит. Ръката на Мандрейк се придвижва по олтара и шум отгоре те кара предвидливо да се гмурнеш вляво, усещайки че това е капан. И не напразно, огромна мрежа се спуска над мястото, където

стоиш, впримчвайки те. Безпомощно гледаш как статуята на бога на убийците Торемалку оживява. Надвесва се над теб и кутията с проклятия в четвъртата ѝ ръка се отваря. Заразен си с всяка позната на хората болест и загиваш за по-малко от минута, но не и преди да чуеш последните думи на Мандрейк:

– Хонорик ще остане доволен. Той още е жив, нинджа, а аз току-що спечелих 5000 жълтици. Много мило от твоя страна да наминеш, въпреки че ми се искаше да се пошляя из градините на манастира на Куон този следобед.

Умираш в краката му и Мандрейк ще продаде Свитьците на Кетсун на Хонорик, ако той действително е жив, на цената на два царски откупа. Ти се провали.



292

Морският чакал се сгърчва в агония и пада сред коралите, а останалите се разпърьсват и скоро се изгубват в зелената мъгла сред дълбините. Плуваш към повърхността, но нещо огромно се носи бързо към теб. Това е кит с двуметров рог на челото. Ако се опиташ да го сграбчиш за рога и след това да го изриташ в огромното око, премини на [208](#). Ако предпочиташ да изчакаш, да видиш какви са намеренията му, премини на [316](#).

293

Накрая тунелът те извежда в широка зала. В средата ѝ гори огромен огън. На отсрещната стена има грубо издялан олтар, покрит с множество черни парцали, облепен с черни свещи, а на него е поставен идол, висок около метър, образ на скверен хиbrid между

човек и насекомо. Накуп в ъгъла са струпани вещите на селяните, които са имали някаква стойност. Точно пред теб, за един кол е оковано младо момиче, дъщерята на земеделеца. Сълзите ѝ са размазали по лицето ѝ мяръсотията от подземието. Нищо друго не привлича вниманието ти. Докато пристъпваш вътре, девойката те вижда и очите ѝ се разширяват от учудване и надежда. После обаче изкрешява предупредително и посочва с глава вдясно от теб. Правиш кълбо напред и бързо се изправяш на нозе. Пред очите ти се разкрива чудовищна гледка. Огромна седемметрова змия, дебела поне половин метър, с торс на жена, очите ѝ – зелени и светещи, а лицето ѝ – изкривено и зло, обрамчено с дълги, спълстени кичури черна коса. Остри зъби се подават изпод алените ѝ устни – това е Хання, вещица, преклонила се пред демон от Ада и възнаграден със змийско тяло. Докато се съзвезмаш от шока, тя изписва фигури с ръце и мълви могъщи заклинания. Очите ѝ сякаш се разширяват и заблестяват още по-силно и ти откриваш, че е невъзможно да отвърнеш поглед. Погледът ѝ те обгръща и изпива душата ти, потапяйки те в зелен безкрай, за да се превърнеш в неин роб навеки. Отчаяно се мъчиш да възвърнеш контрол над съзнанието си. Ако владееш Престорена смърт и желаеш да я използваш, премини на [236](#). В противен случай си в ръцете на съдбата. Ако съдбата ти се усмихне, премини на [276](#). Ако съдбата ти обърне гръб, премини на [262](#).

294

Достигаш дърветата в момента, когато псетата те догонват. Приличат на черни вълци, със зловещи, обковани с шипове нашийници и нокти, под силени със стомана.

Ще ги посрещнеш с ритници ([268](#)) или юмруци ([243](#)), когато се хвърлят към теб?

295

Стрелата от арбалета се забива дълбоко в рамото ти. Губиш 5 точки издръжливост. Ако си все още жив, се мъчиш да овладееш болката, когато чуваш виковете на пазача, с които привлича вниманието на останалите преследвачи. Ще опиташ ли да избиеш един от прозорците и да скочиш през него ([183](#)), или ще продължиш по стълбата към двора ([225](#))?



296

Опитваш се да се извъртиш настрана, но шурикенът се впива в хълбока ти и по него преминава вълна на болка. Губиш 3 точки издръжливост. Ако си все още жив, го чуваш да се провиква, докато с две ръце мълниеносно вади меча си. Стои извърнат с една страна към теб, изнесъл десния си крак напред, прегънал левия в коляното и с изпънати под прав ъгъл от тялото си ръце е насочил върха на меча към гърлото ти. Двамата започвате предпазливо да се обикаляте. Премини на [22](#).

297

Главата на разбойниците лежи жестоко разкривен. Останалите, ужасени от силата ти, са си плюли на петите и скоро се изгубват от поглед. Докато оглеждаш трупа, нещо привлича вниманието ти в плата върху щита му. Там е изображен черният гарван на северните Грабители, но ти го разкъсваш, разкриваш сребърен меч, увиснал на сребърна верижка, увит в черен самур. Тези мъже не са били разбойници. Убил си още един капитан от Легион на Меча на обреченост. Претърсваш тялото му и откриваш още нещо, калем със заповедите му – да претърси земите между Дуароухейм, в земите на джуджетата и Харит-Свраков и да залови или убие всеки нинджа там. Прибираш калема и продължаваш пътя си към долината на Реката на гарвана. Премини на [21](#).

С дълбок, гърлен вик забиваш юмрук в лицето ѝ, придавайки му невероятна мощ с вътрешната си сила. Главата ѝ отхвръква назад с хрущене и вратът на Хання се пречупва като съчка. Очите ѝ се взират нагоре безжизнено. Но пръстените ѝ продължават да се свиват, горейки с отвъден огън. Ребрата ти се натрошават, а облеклото ти пламва. Впримчен, ти се опичаш жив. Поне успя да убиеш Хання и да спасиш селото.



Хвърляш се встрани и сграбчваш ремък от бронята на първия таласъм, докато той язди покрай теб. Опитваш се да го изхвърлиш от седлото с леко видоизменен «водовъртеж». Изненадал си го и защитата му е само 4. Ако успееш да го хвърлиш, ще имаш време да го пратиш в безсъзнание с удар с ръка «тигрова лапа», срещу който защитата му е 6. Ако успееш, той изпада в несвист. Независимо дали си успял да го хвърлиш, сега можеш да опиташ удар с ръка ([258](#)) или удар с крак ([273](#)).



300

Изобщо не усещаш киселината, която плисва отгоре ти – било е илюзия. Замахваш срещу Тютчев, но магическото му черно наметало го кара да изглежда по-близо, отколкото е в действителност. Пропускаш и той се дръпва назад, бърз като котка. Докато тръгва отново към теб, размахал меча си, лявата страна на пещерата се срутива гръмовно. Стаята се изпълва с прахоляк. Премини на [404](#).

301

Чудовището те напада с мощните си ноктести лапи. Решаваш, че е безсмислено да опитваш хвърляне при многобройните му крайници. Ще използваш ли удар с ръка «железен юмрук» ([173](#)), удар с крак «тигров скок» ([166](#)) или ако си играл книга 1 *ОТМЪСТИТЕЛ!* и си научил «вършачката на Куон», ще се спреш на нея ([156](#))?



302

Срещуположната врата води надолу към подземието на замъка, където по-рано тази вечер уби Главния изтезател. След помещението за изтезания лежи убитият Древен бог и решетка, която ще те отведе навън след градинския ров. Помниш добре, че част от плочките активират капани със стрели, затова използваш ритник «крилат кон», за да ги премахнеш и с едно движение да отвориш вратата. Когато минаваш през нея, един от войниците стреля по теб с арбалет. Ако имаш умението Избягване на стрели, успяваш да отклониш стрелата с металната пръчица в ръкава ти. Ако не, стрелата се забива странично в теб и губиш 6 точки издръжливост, но успяваш да преминеш и да се

спуснеш надолу по стълбите. Войниците те последват до стаята за мъчения. Столът за мъчения все още виси над водата, а трупът на убития изтезател все още плува с лице надолу в ледената вода. Гмурваш се и заплуваш в посока на тунела, от който дойде по-рано. Скоро достигаш до отвора, но с изненада откриваш, че тунелите са два, въпреки че на идване беше забелязал само един. Кой да бъде?

Ще заплуваш през по-широкия тунел вляво ([320](#)) или през по-тесния вдясно ([332](#))?

303

Факлата ти едва-едва осветява грубо изсечените и напукани стени на тунела. Явно са били необходими стотици чукове, за да ги прокопаят, но след това никой не се е опитал да ги заглади. След малко острят ти слух долавя шум от отдалечени гласове, а остри миризма на изпражнения изпълва ноздрите ти. Отпред в стената на коридора има дупка, от която блика светлина. Пропълзяваш до нея. Ако искаш да надникнеш през отвора, премини на [286](#). Ако предпочиташ да преминеш бързо покрай нея, премини на [270](#).

304

Той замахва към гърдите ти, но успяваш да уловиш с лявата си ръка неговата, стисната меча, а с дясната да нанесеш саблен удар във врата му.

НИНДЖА

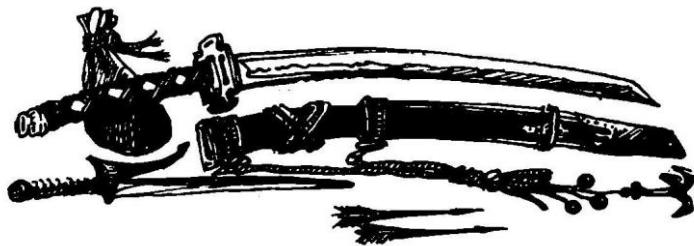
Зашита срещу удар с ръка «тигрова лапа»: 6

Издръжливост: 19

Щети: 1 зар + 2

Ако точките му издръжливост достигнат 0 или по-малко, премини на [13](#). Ако са повече, той се завърта и прави лъжливо движение към главата ти, след което с широк замах на меча се опитва да те посече от лявото рамо чак до дясното бедро. Защитата ти, докато се опитваш да се претърколиш встриани, е 7. Ако оцелееш, атакуваш отново с ритник «двузъба мълния» ([55](#)), хвърляне «водовъртеж» ([87](#))

или отново удар с ръка «тигрова лапа» (върни се в началото на този епизод).



305

Звуците от повръщане продължават, докато пристъпваш напред. Младият магьосник се разтреперва от страх, когато те вижда целия в черно и бавно вдига към теб ръка, на която блещука диамантен пръстен. Ще се хвърлиш в атака ([290](#)), ще му кажеш, че си последовател на Куон Изкупителя ([266](#)), ще му кажеш, че не си му враг ([257](#)) или ще му заповядаш да ти даде пръстена ([241](#))?

306

Кракът ти улучва Краля на таласъмите два пъти, веднъж в корема и веднъж в главата, а Танцуващия му меч почти те пронизва в гърдите.

	КРАЛЯТ НА ТАЛАСЪМИТЕ	ТАНЦУВАЩ МЕЧ
Защита срещу «ухапване от кобра»:	7	-
Издръжливост:	10	-
Щети:	1 зар	1 зар + 2

Трябва да внимаваш, докато се защитаваш от Танцуващия меч. Ако убиеш Краля на таласъмите, премини на [253](#). Ако той оцелее, защитата ти срещу него е 7, а срещу Танцуващия меч е 6. Може да блокираш само едната атака. Ако оцелееш, можеш да опиташ отново удар с крак (върни се в началото на този епизод), или да използваш удар с ръка «ухапване от кобра» ([275](#)).

Събуждаш се и виждаш на лунната светлина очертанията на надвесена над теб гологлава фигура. Преди дори и да се опиташ да помръднеш, той безмълвно те халосва с абаносовия си жезъл и след като взема Скрижалите от Кетсун, ти прерязва гърлото. Това е убиец, изпратен от монасите на Алената богомолка, и безшумно успява да си свърши работата. А ти се провали.



Вдигаш левия си крак и с вик го стоварваш през хартиената стена. Улучваш някого от другата страна, който надава вик на болка и изненада. На пода се строполява тяло. Отваряш вратата и се претъркулваш напред през нея. На фона на лунната светлина виждаш изправящ се силует на известно разстояние пред теб. Застивате и се втренчвате един в друг – само късовете от хартиената стена съскат по пода, подети от ветреца, сякаш още ехти ударът ти. Твойт противник е облечен точно като теб, но носи къс меч на гърба си. Отбележи си, че е изгубил 3 точки издръжливост от удара ти «крилат кон». С вик той се затичва към теб и с бързо движение изважда меча си. Спира пред теб с изнесен напред десен крак, левият леко преъгънат и под прав ъгъл спрямо тялото му и с изпънати напред ръце насочва оръжието си към теб. Започвате да се обикаляте предпазливо. Премини на [22](#).

Току-що си убил един от така наречените „бесмъртни“, като така си отървал Орб от едно от съществата, които бродят по земите му още от времето преди хората да пристигнат от звездите. Преминаваш покрай останките му, дишайки тежко, и се отправяш към тесния тунел, в чийто край се натъкваш на отвор нагоре, преграден с решетка. Използвайки стената за опора, успяваш с крака да повдигнеш решетката и да освободиш пътя си нагоре. Озоваваш се на поляната край блатото. Успя засега да се измъкнеш от Кулата на утоленото сърце. Докато се колебаеш в каква посока да поемеш,чуваш вой на хрътки и лай на бойни кучета. Ще избягаш ли далеч от замъка в планината Таласъмен зъб, която се извисява над теб ([336](#))? Ще се насочиш на юг към Звездното море ([362](#)) или ще се отправиш към град Друат Гленан ([409](#))?

Хватката на Ужаса от рова отслабва и ти успяваш да отблъснеш жилавата плът и бързо да заплуваш към повърхността, докато дробовете ти горят. Успяваш със сетни сили да се измъкнеш на брега на рова. Засега успя да се измъкнеш от Кулата на утоленото сърце. Докато лежиш и пъхтиш в мрака, дочуваш вой на хрътки и лай на бойни кучета. Издирват те! Ще избягаш ли далеч от замъка в планината Таласъмен зъб, която се извисява над теб ([336](#))? Ще се насочиш на юг към Звездното море ([362](#)) или ще заобиколиш крепостта и ще се отправиш към град Друат Гленан ([409](#))?

Когато пресичаш портата на пристанището, група монаси от Алената богомолка се насочват към теб. Те са десетима и са последователи на Вайл, злият брат на твоя собствен бог Куон. До тях е достигнала вестта, че си убил Яемон, Великия магистър на Пламъка. Всеки от тях е готов да умре, но да отмъсти за неговата смърт и те връхлитат без капчица страх. Ако имаш умението Акробатика и искаш да ги подмамиш към стената на пристанището, след което направиш салто над главите им, право във водата, премини на [381](#). Ако имаш умението Отровни игли и искаш да използваш една от тях, премини на [388](#). Ако не, трябва да се биеш с тях, премини на [83](#).

312

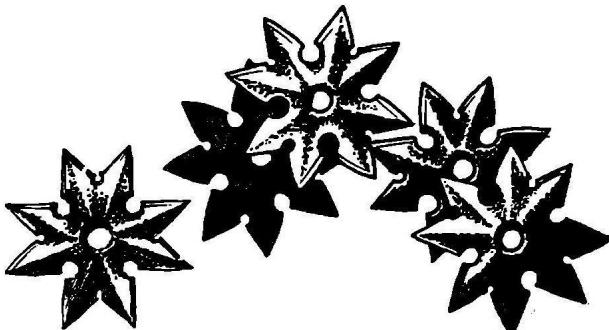
Главният кралски съветник, слаб мъж с набраздено лице, се обръща към теб.

– На колене, куче, пред Великия вожд Улрик Скарсанг, Владетел на Улриков пристан.

Решаваш да им спестиш удоволствието да те видят коленичил и премятайки се над главите на зяпачите, изчезваш от голямата зала, преди бавните варвари да успеят да разберат какво се случва. Скоро Улриков пристан е далеч зад гърба ти и първо се отправяш на юг, а после свиваш на запад през пустите земи преди Уоргрийв Аббас. Премини на [131](#).

313

Докато поваляш и последния от нападателите, ордата от таласъми, която все още те преследва, вече е скъсила разстоянието. Не можеш да възвърнеш шурикена си, ако си използвал такъв, и подновяваш своя бяг, въпреки че дробовете ти изгарят от усилието, а краката ти вече едвам те държат. Тунелът навътре е осветен от груби гравирани факли, а когато завиваш за пореден път, изненадваш най-големия таласъм, който някога си виждал. Той бързо прибира жълтиците, които брои, и изтегля дълъг меч, който определено не е таласъмски и е прекалено голям като за него. На главата му стои нащърбена корона и е облечен с плетена метална ризница. Все още не си намерил път навън от пещерите, но зад гърба на Краля на таласъмите започва нов тунел. Ако умееш да изстреляш отровни игли, може да използваш една ([339](#)) или да хвърлиш шурикен, ако ти е останал поне един ([355](#)), или може просто да го нападнеш ([368](#)).



314

Единственият ти възможен изход изглежда е вратата пред теб и се насочваш към нея. Рязко се привеждаш, когато един от пазачите стреля с арбалета си към теб. Хвърли Зарове на съдбата. Ако съдбата ти се усмихне, премини на [277](#). Ако ти обърне гръб, отиде на [255](#).

315

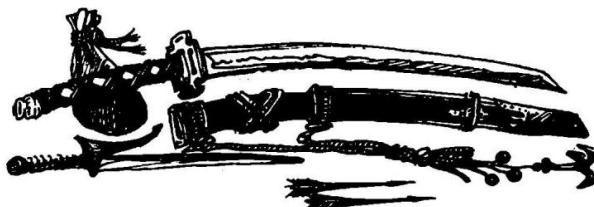
Поставяш иглата под езика си и светкавично я изстрелваш към Акира. Забива се в гърлото му, а очите му се разширяват от изненада и след това изцъклят, когато отровата започва да действа. Свлича се с гърчове на пода. Лицето на Джикиу е замръзнато от изненада и страх, когато промълвява една-единствена дума, пропита с омраза и злоба: „Нинджа!”. Премини на [338](#).

316

Нарвалът се завърта настани и за миг виждаш забит в гърба му кристален кинжал, близо до дупката, през която диша. Хващащ се за една от перките му и се мяташ на гърба му, докато той се носи през морето с невероятна скорост. Издърпваш кинжала и го хвърляш в морето. Китът продължава да плува, може би без да те усеща върху себе си или пък благодарен ти за стореното. Премини на [264](#).

317

Свличаш се безжизнен на пода, неестествено изкривил крак, и спираш дишането си. В мазето се възцарява мълчание, докато те проверяват за признания на живот. След около минута Касандра дори доближава огледало до устните ти. Дишането ти е толкова незабележимо, че дори не предизвиква кондензация върху стъклото и Касандра заявява, че си мъртъв с победоносна нотка в гласа. Изритва те за последно, а след това излиза, затръшивайки вратата. Опомняш се мигом и светкавично скачаш на крака. Премини на [404](#).



Със стържене каменната врата–капан се връща на мястото си. Палиш факла и на светлината ѝ виждаш, че си в тесен тунел. Покатерваш се върху вратата, но тя е прекалено тежка, за да я поместиш. Не ти остава нищо друго, освен да навлезеш в тунела, който води надолу в дълбините на планината Таластьмен зъб. Премини на [303](#).



Пристигаш бавно напред. Докато очите ти свикнат с тъмнината, осъзнаваш, че младият мъж ти се е изпълзнал, но гледката, която се разкрива пред очите ти, кара дъхът ти да спре. Това, което отвън прилича на изоставен склад, всъщност е храм на Торемалку Убиец – техният бог. Всичко е в злато и сребро, а върху изваян олтар, осветен от слабата светлина на свещник, има пръснати монети. В средата на тъмната зала е поставена статуята на бога. Облечена е в елек от черна кожа и тесни черни велурени панталони, а на главата ѝ има качулка на палач. И той има четири ръце, подобно на Сина на Нил. Едната държи кама, от която се стича бяла отрова, в другата стиска лилава нефритена чаша с отрова, с третата държи арбалет с инкрустирани сребърни думи на него – „ВСЕКИ ЧОВЕК”, а в последната има кутия с проклятия. Докато разглеждаш статуята, от коридора пристигва мъж, облечен сходно на нея, и се представя като Мандрейк. За твое учудване той има открито добродушно лице, обрамчено от дълга, пясъчноруса коса. Ако се чувствуваш достатъчно



спокоен, за да разговаряш с Мандрейк, премини на [291](#). Ако воден от страха решиш, че е по-добре бързо да напуснеш този храм, премини на [278](#).

320

За около минута преплуваш подземния тунел, който води към тъмна пещера. Отново те посреща миризмата на гниеща плът и ти пресичаш помещението, заобикаляйки мъртвото тяло на Древния бог. Накрая достигаш до дупката, през която хранят съществото. Изкатерваш се нагоре, хващащ се за решетката, запречила дупката, и се провираш през нея. Строполяваш се на тревата, за да си поемеш гълътка въздух – успя да се измъкнеш от Кулата на утоленото сърце, поне засега. Докато се двоумиш накъде да поемеш, дочуваш вой на хрътки и лай на бойни кучета. Ще избягаш ли далеч от замъка в посока планината Таласъмен зъб, която се извисява над теб ([336](#))? Ще се затичаш на юг към Звездното море ([362](#)) или ще се отправиш към град Друат Гленан ([409](#))?

321

Пристигваш напред, за да нанесеш удара си, а в отговор звярът навежда глава и те атакува с яростен рев. Нямаш друга възможност, освен да се вкопчиш в битка.

ДРЕВЕН БОГ

Зашита срещу удар с ръка «железен юмрук»: 5

Издръжливост: 22

Щети: 2 зара + 2

Ако победиш, премини на [309](#). Ако това древно същество е все още живо, то се опитва да те изкорми с рога си, застанало на четири крака. Защитата ти е 7. Ако оцелееш, може да използваш удар с крак «крилат кон» ([333](#)), хвърляне «драконова опашка» ([349](#)) или отново «железен юмрук» (върни се в началото на този епизод).

322

Светкавично се спускаш напред, бълсваш вратата и се претъркулаваш вътре. Докато се изправяш, с периферния си поглед долавяш движение до себе си. Извито острие, което отразява лунната светлина откъм двора, се стрелва към теб. Реагираш инстинктивно и вдигаш лявата си ръка в опит да отклониш оръжието. Хвърли зарове за Блок. Защитата ти за този блок е 6. Ако успееш да блокираш острието, премини на [367](#). Ако не, премини на [378](#).



323

Докато изкачваш лесно градската стена, започвайки от един подпрян на нея стар изгнил фургон, дочуваш шепот от сенките под себе си. Оглеждаш се, когато си вече на върха, и виждаш млада жена с изрисувано като на котка лице. Усмихва ти се загадъчно и след това се обръща и потъва обратно в улиците на града. Спускаш се по външната стена и се отдалечаваш от града. Не си много далеч от него, когато забелязваш от западната му порта да излизат група ездачи. Решаваш да поемеш към планината Таласъмен зъб. Докато се провираш през гъстата гора, знаейки, че така ще забавиш конете им, лаенето на кучетата зад теб ти показва, че мъжете, които си видял, преследват точно теб. Глутницата е все по-близо по петите ти, затова се затичваш към скалистите зъбери на планината, където да не могат да те последват и където ще успееш да избягаш на запад през превала. Премини на [336](#).

324

С невероятна бързина запращаш шурикен срещу Акира, който разкъсва гърлото му, и той пада мъртъв по гръб, наслед фонтан от кръв. Изненада и страх сковават лицето на Джикиу, но той успява да процеди със злоба и омраза: „Нинджа!”. Премини на [338](#).

325

Изваждаш скритата в облеклото ти игла, намазана с отрова на риба-паяк, и я забиваш в една от изпъкналите вендузи, които се опитват да се докопат до лицето ти. В първия миг нищо не се случва, но тъкмо когато тварта се сключва около устата ти, хватката на пипалата омеква и успяваш да се изхлузиш и да заплуваш към повърхността, докато дробовете ти горят от липсата на кислород. Преследван си! Ще избягаш ли далеч от замъка в планината Таласъмен зъб, която се извисява над теб ([336](#))? Ще се насочиш на юг към Звездното море ([362](#)) или ще заобиколиш крепостта и ще се отправиш към град Друат Гленан ([409](#))?

326

Опитваш се да обясниш, че си невинен, но това е без значение. За тях информацията, че ти си го убил, не подлежи на съмнение – или пък не ги е грижа и биха те убили просто за забавление. Мечът на Тютчев се забива в черепа ти и сега нищо не може да им попречи да използват знанието от Скрижалите на Кетсунин, за да сеят хаос и разрушение в Орб.



327

Шурикенът ти разкъсва гръклена на първото псе, но второто е вече при теб. Замахваш с крак, докато то се опитва да прегризе гърлото ти.

БОЙНО ПСЕ

Зашита срещу удар с крак «крилат кон»: 6

Издръжливост: 12

Щети: 1 зар + 1

Ако го убиеш, премини на [353](#). Ако кучето е все още живо, опитва се отново да се докопа до гърлото ти. Защитата ти е 8. Ако оцелееш, решаваш отново да пробваш удар с крак (върни се в началото на този епизод).

328

Убил ли си Главния изтезател в подземията по време на приключението в книга 1 *ОТМЪСТИТЕЛ!*? Ако си го направил, премини на [357](#). Ако не си или не си изиграл *ОТМЪСТИТЕЛ!*, премини на [370](#).



329

Кралският съветник, слаб мъж с набраздено лице, се обръща към теб:

– В името на Великия вожд Улрик Скарсанг ти заповядвам да се представиш и да обявиш какво те води в Улриков пристан.

Ще им разкриеш ли, че ти си Отмъстителя и че се връщаш от Севера, където си отмъстил за смъртта на баща си ([283](#)), или ще откажеш да им разкриеш повече от това, че пътуваш на юг към родните земи ([267](#)).

330

Пристъпваш в облака от жълт газ, преди магьосникът да е изрекъл ново заклинание, и веднага се закашляш, за да не позволиш на отровните изпарения да достигнат дробовете ти, като прилагаш цялата си сила на волята, за да потиснеш гаденето. Огромен прегърбен силует пристъпва бавно от мрака. Това е духът на немъртв главатар и трябва бързо да го атакуваш. Какво ще избереш, удар с ръка ([86](#)), удар с крак ([74](#)) или хвърляне ([53](#)) срещу него?

331

Докато се биеш за живота си, Таум изрича ново заклинание и силуетите на двамата воини-пантери пред теб започват да избледняват и да се размиват във въздуха, като трудно дори различаваш мечовете им. Няма как да устоиш дълго на атаките им, без да ги виждаш ясно, тъй като те са опитни и умели воини. Мечът на Касандра успява да закачи бедрото ти и отново усещаш смразяващ студ. Губиш 4 точки издръжливост. Ако си още жив и ако имаш акробатични умения, премини на [359](#). Ако не си акробат, не ти остава нищо друго, освен да се молиш за милост ([374](#)) или да умреш, предавайки Скрижалите на Кетсун в ръцете на тези, които искат да въдворят хаос в света.



332

Плуваш бързо, но дори след няколко минути над главата ти все още има само стена. Продължаваш да плуваш, благодарен че като млад си се обучавал тъкмо за подобни преходи под вода, когато изведнъж най-после тунелът свършва и ти изплуваш в тъмната нощ на повърхността на блатото. Поемаш бързо въздух и отново се гмурваш, преди да те е забелязал някой от стражите по крепостните стени. Със силни тласъци напредваш в ледената черна вода, когато изведнъж пред теб се изпречва нещо като изгнил клон. Но когато го сграбчваш, за да се придърпаш по него, той изведнъж оживява и изведнъж си обгърнат от гигантски пипала, които те сграбчват в стоманена хватка. Удриш напосоки във водата, докато съществото те дърпа все по-надълбоко. Обучаван си как да се биеш под вода, но не и с невидим гигантски враг като този, който те е сграбчил в момента. Ще удариш ли с ръка ([366](#)), или с крак ([347](#)), или ще се престориш на мъртъв, ако имаш това умение ([211](#)), или пък ако имаш умение Отровни игли, ще забиеш ли една в някое от пипалата ([325](#))?

333

Съществото се опитва да те сграбчи в смазваща прегръдка, но ти се претъркулваш под ръцете му, изправяш се бързо и нанасяш удар с крак „крилат кон”.

ДРЕВЕН БОГ

Зашита срещу удар с крак «крилат кон»: 5

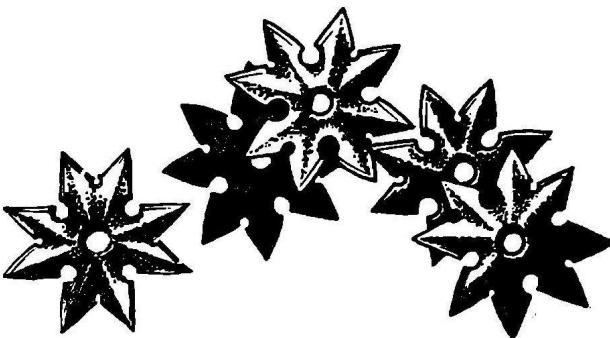
Издръжливост: 26

Щети: 2 зара + 2

Ако го победиш, премини на **309**. Ако не, съществото се опитва да те сграбчи и да те прободе с огромния си рог. Защитата ти е 8, докато се опитваш да отскочиш назад, извън обсега му. Ако оцелееш, може да изprobваш удар с ръка «железен юмрук» ([321](#)), хвърляне «драконова опашка» ([349](#)) или отново ще опиташ удар с крак (върни се в началото на този епизод).

Подскочаш и се хващаш за една от стрехите, като придърпваш нагоре. Вече си на покрива, когато вратата на първата стая се плъзва встрани и една фигура, облечена точно като теб, но с къс меч нинджато на гърба, изскача от нея, претъркулва се на земята и се изправя бързо на крака.

В почти същия миг от ръката му към теб се стрелва шурикен, подобен на твоите. Имаш ли умението Отразяване на стрели? Ако да, премини на [356](#). Ако не – отиди [346](#).



Той замахва към корема ти, но успяваш да отклониш острието, а той продължава с посичащ удар от горе надолу към главата ти. В последния миг успяваш да блокираш острието с лявата си ръка, като ударът за малко не я счупва. Железните пръчки в ръкава ти успяват обаче да издържат на удара, въпреки че звънът от удара е като от ковашки чук. Нинджата приклъква и замахва с умопомрачителна скорост към краката ти, но успяваш да прескочиш острието в последния миг. Точно когато се приземяваш, вдигаш дясната си ръка, за да блокираш удар към врата ти, а после и още един от другата страна. Ударите на стомана в стомана отекват един след друг, огласяйки тихата нощ, а вятырът развява разкъсаните ръкави на облеклото ти. Другият нинджа отстъпва назад, дишайки тежко, насочил лява ръка към теб, пръстите разперени, а дясната, вдигната високо над главата му, стиска меча с острие, насочено право към гърлото ти – стойка, с която да изprobва за пореден път уменията ти. Имаш кратък миг, в който да решиш как да действаш.

Ще хвърлиш ли шурикен ([385](#)), или ако владееш това умение, ще изплюеш отровна игла срещу него ([372](#))?

336

Докато изкачваш скалистите хълмове, забелязваш, че лаят на глутницата се чува по-различно. Явно са ги пуснали свободно подир следата. Придвижването ти е затруднено от скалите, но знаеш, че колкото по-труден става теренът, толкова по-лесно ще се отървеш от преследвачите си. Тъкмо си изкачил една канара, по която пробягват първите лъчи на сивата зора, когато изведенъж земята под краката ти изчезва и пропадаш в тъмен тунел. Премини на [318](#).

337

Не успяваш да си пробиеш път напред и сега тримата, вече отрязали пътя ти за отстъпление, се включват в боя. Те също са опитни воини и не успяваш дълго да устоиш на атаките им от няколко посоки. Падаш пронизан от меча на един от новодошлите и в предсмъртния си миг го чуваш да казва: „Хонорик ще се радва да види това. Успяхме да върнем Скрижалите“.



338

Джикиу надава гневен вик и тогава започва изумителна трансформация. Пред погледа ти той започва да си връща истинския облик. На мястото на мъжа стои демонско изчадие. Има човешки форми, но дотам спира всяка прилика. Кожата му е тъмночервена и обсипана с кафеникави брадавици, краката му са къси, но достатъчно здрави, за да удържат огромното му тяло. Ръцете са огромни и



здрави, с нечовешка мускулатура и завършват с по три ноктести пръста. Главата е массивна и широка, без врат, а устата му е огромна цепка без устни, а от нея стърчат три реда остри зъби. От дъха му се носи зловоние и смрад. Очите му са две дълбоки червени ями, излъчващи омраза и злост. Ужасната гледка те смразява. С един замах то те сграбчва, забивайки нокти в кръста ти. Съществото те повдига без усилие във въздуха, докато ти се мяташ отчаяно, но безрезултатно – силата му е невероятна и то те придърпва към смърдящата си огромна паст.

Ще се опиташи ли да извадиш от облеклото си колбата с Кръв на Нил и да я хвърлиш в устата му ([369](#)), или ако ти е останала, ще използваш вътрешна сила, за да нанесеш удар «железен юмрук» между очите му ([348](#))?

339

Отровната игла излита, без Краля на таласъмите да я забележи, но изведнъж той вдига меча, а тя се удря в една от ръкохватките му и пада на земята обезвредена. Затичаш се и го атакуваши. Премини на [368](#).

340

Ако притежаваш искрящ Слънцезвезден пръстен или пък кристал, който съдържа капка синя вода, може да използваш едно от двете, ако желаеш.

Ако искаш да използваш Слънцезвездния пръстен, премини на [231](#).

Ако искаш да използваш кристала, премини на [221](#).

Ако не ги притежаваш или пък не искаш да ги използваш, не ти остава друго, освен да разчиташ на бойните си умения в схватката с този невидим враг. Премини на [301](#).

341

Използваш отровните парчета на рибата–паяк, като ги разкъсваш на по-малки и ги хвърляш зад гърба си, докато тичаш под лъчите на изгряващото слънце. По звуците зад теб разбириш, че гладната глутница се е сбила за парчетата. Но явно две от бойните псета са оцелели и са отново по петите ти. Стигаш до едно обрасло с

трева възвишение, където се спираш и заставаш да посрещнеш черните вълкоподобни зверове. Имат нашийници с огромни шипове, а ноктите им са остри като бръснач. Имаш време да хвърлиш шурикен, ако имаш поне един ([327](#)). Ако нямаш или пък не желаеш да използваш, трябва да се биеш и с двете животни едновременно ([284](#)).

342

С движение, упражнявано хиляди пъти, отбиваш смъртоносното острие настриани. Човекът, който се е представил за Хардред, зяпва изумен, обръща се и побягва. Последваш го, но в този миг пътят ти е препречен от същия градинар, с когото сутринта бяхте разменили няколко приказки. Той изскача иззад едно от близките магнолиеви дървета, докато на стъпалата на храма истинският Хардред ти жестикулира напрегнато. Затичаш се към него и той те посреща с думите:

– Имам добри новини, тази нощ с вечерния прилив за Тор ще отплава кораб. Гарантирам за капитана. Оглеждаш се, но наоколо няма следа нито от мнимия Хардред, нито пък от градинаря. Премини на [289](#).

343

Продължаваш да вървиш, докато не описваш пълен кръг, озовавайки се пред кръчма „Главите на Хидрата“. Усещаш, че те следят, но във въодушевлението си си готов да се изправиш срещу всекиго. Ако решиш да рискуваш и преди да напуснеш града, да хапнеш в кръчмата, премини на [386](#). Ако предпочетеш първо да се насочиш бързо към портата и да напуснеш града, премини на [194](#).

344

Не успяваш да окажеш съпротива, когато мъжете от Кулата на утоленото сърце поставят и затягат железни пранги на ръцете и глезените ти. Спорят дали да те измъчват до смърт, или да те оставят да висиш в една от железните клетки пред портата. Не можеш да разчиташ твоят бог Куон отново да ти помогне, затова решаваш да извършиш сепуку, самоубийство с чест. Прехапваш езика си и скоро умираш от загуба на кръв.



345

Изчакваш младият мъж да се отдалечи достатъчно напред, вмъкваш се в една странична ковашка уличка и след това се отправяш обратно към неохраняемата порта. Спираш да си поемеш въздух едва когато си отново под сянката на огромния чинар в градината на манастира. Премини на [371](#).

346

Отчаяно вдигаш ръка в опит да отблъснеш шурикена, но той се забива в бедрото ти. Губиш 4 точки издръжливост. Ако още си жив, разтърсва те силна болка, която те принуждава да се пуснеш от ръба обратно на земята. Раненият ти крак обаче поддава и се строполяваш по гръб на улицата. Само след миг нападателят ти се е надвесил над теб с вдигнат високо меч, а в черните му очи блести победоносен пламък. Инстинктивно вдигаш крак и го забиваш в стомаха му, в някакво подобие на удар «тигров скок», но от легнало положение. Ударът го сварва неподготвен, изкарва въздуха му и го изхвърля през хартиената стена зад гърба му. Последваш го бързо с надежда да го довършиш, но когато се претъркулаваш в стаята, той вече се е изправил бързо на крака и се обръща да те посрещне. Заставате за миг и се оглеждате преценявашо, докато внезапен порив на вятъра разпилива разкъсаните парчета хартия със съскане. Отбележи си, че той е загубил 3 точки издръжливост от твоя ритник. Мъжът надава отривист боен вик и с бързо, умело движение късият меч, закачен за гърба му, е вече в ръцете му. Застава с едната си страна към теб, десният крак изнесен напред, левият крак отзад, изпънат настриани с

колоно почти опряно в пода, насочил меча си с изпънати ръце право към гърлото ти. Започвате вниманиително да се обикаляте. Премини на [22](#).

347

Отбелязвай си колко пъти си атакувал Ужаса от рова. Нищо не различаваш в тъмните дълбини, нито пък напипваш слабо място, но нанасяш остръ ритник в еластичната му плът. Под вода силните ритници са нелека задача.

УЖАС ОТ РОВА

Зашита срещу удар с крак: 7

Издръжливост: 17

Щети: няма

Ако успееш да убиеш този Ужас от рова, премини на [310](#). Ако си го атакувал 5 пъти и все още е жив, премини на [100](#). Ако все още не си, без значение дали ритникът ти е бил успешен, или не, може да го удариш с ръка ([366](#)), отново с крак (отиди в началото на този епизод), да използваш отровна игла, ако имаш умението да ги изстрелваш ([325](#)), или да използваш умението Престорена смърт, ако го владееш ([211](#)).

348

С крясък насочваш вътрешната си сила към юмрука си, а той потъва с трясък в главата му. Главата му се отмята назад, усещаш как черепът му се раздробява. Съществото се разтърсва цялото, но остава на крака. Главата му се изправя обратно, смазана и потрошена, със стичаща се от нея жълта слуз. Всяко друго живо същество не би оцеляло след подобен удар, но то не отлепя очи от теб, изпълнени с почти физически осезаема омраза. Водено е от никаква свръхестествена демонична сила, която се присмива на всички природни закони. Нищо не можеш да направиш, когато челюстите му щракват, отхапвайки рамото ти. Милостивата смърт те спохожда, преди то да те е погълнало жив.



349

Плъзгаш се напред, но не успяваш да помръднеш огромните му крака. Вместо това създанието се сгромолясва върху теб, като премазва гръденя ти кош. След това те сграбчва и те нанизва на огромния си рог. Все още се тресеш в предсмъртни гърчове, когато то започва да се храни с вътрешностите ти, разпилени от тялото ти.



350

Пътят лъкатуши нагоре по планината, отвесна пропаст от едната ми страна. Привечер, след поредния завой пред очите ти изниква замъкът на лорд Киямо. Сгущен е в подножието на два хълма, обсипани с великолепни изкуствени градини, и е опасан от висок каменен зид с пръснати по него многобройни стражеви кули. Главната порта е украсена с флагове, изобразяващи фамилния герб на рода Киямо, осветени от последните лъчи на залязващото слънце. Показваш на двамата пазачи от двете страни на входа жетона от

слонова кост и те безмълвно те повеждат навътре в замъка в един обширен вътрешен двор. Там те среща жалка гледка – дворът е изпълнен със стотици уморени кални войници, много от тях тежко ранени.

Отвеждат те в богато украсена зала за гости, където двамата стражи учтиво те молят да изчакаш и след като се покланят учтиво, те оставят. Мъж в бяло кимоно, обсипано с небесносини цветя, влиза след малко при теб. В колана му са затъкнати два меча – един дълъг и един по-къс. Представя ти се като Оникаба, Главен съветник на лорд Киямо, и те осведомяват, че наскоро се е върнал от Острова на безметежните сънища, където е разговорял с Магистъра на Зората. Изглежда на острова знаят, че си спасил Скрижалите на Кетсун и се молят на Куон за благополучното ти завръщане. Въвежда те в продълговата стая, цялата от лакирано дърво, където зад малка масичка, отрупана със свитъци и карти, е седнал с кръстосани крака самият лорд Киямо. От двете му страни край стените стоят самураи. Посочва ти мястото до себе си и когато сядаш, веднага ти сервираят чай. Лордът е мъж на средна възраст със здрави мускулести ръце, закалени от многобройни тренировки с меч. Забелязваш бяла превръзка на лявото му рамо от скорошна рана. Киямо се обръща към теб:

– Славата ти те изпреварва, Отмъстителю. Последователите на Вайл, Немезида и Васч-Ро жадуват за кръвта ти, докато тези на другите богове им се присмиват зад гърба. Всичко, що е добро и непокварено в света на Орб, ликува! Поздравявам те!

Свежда глава почтително, а ти му благодариш, след което Киямо продължава:

– Тук вече е прекалено късно за твоята помощ. Един зъл даймъо, Джикиу, поведе армия от ронини, бандити, таласъми и един Бакемоно, с чиято помощ превзе цялата южна част на острова. На неговата страна се сражаваха жреци на Немезида и монаси на Вайл, с които планираше да атакува Острова на безметежните сънища. Джикиу опита със сила да прекоси планината, но ние бяхме готови и го надвихме. Югът е вече свободен, с това и пътят към Ига. Твоят Магистър изпрати при нас един монах, Горобей, да те посрещне.

Той дава знак на пазачите си, които се отдръпват, за да пропуснат влезлия монах. Разпознаваш високата и здрава фигура на Горобей от Каменния храм. Поздравява те и те прегръща сърдечно.

– Радост е да те видя отново, Отмъстителю – казва той, а очите му лъщят от непролети сълзи. – Дълго се молехме за теб. Утре трябва да се отправим към Ига, където ни чака кораб, който да ни отведе вкъщи.

Усмихва ти се широко, а Киямо добавя:

– Може да пренощуваш тук като почетен гост. Къщата за гости вече е готова за теб, а моят личен знаменосец Хатемото Хидзен и шест от самураите ми ще бъдат твоя почетна стража.

Оставяш Киямо и Горобей и последваш Хидзен. Премини на [38](#).



351

След известно време се чуват само звукът от повръщане на мъжете и спорадични крясъци. Младият магьосник слага ръка на устата си и се извинява със заекване на другарите си в мъглата. Явно битката протича лошо за тях. Нерешително започва една след друга различни магии, но накрая поставя ръката си на ръждивия бозуган. Ще го попиташи ли какво се случва ([305](#)), или ще се втурнеш да помогнеш на приятелите му ([397](#))?

352

Иглата се забива в чудовището, но то продължава да се движи към теб. Очевидно има имунитет срещу отрови. Не ти остава друго, освен да разчиташ на бойните си умения, когато те доближи. Премини на [301](#).

353

След смъртта на бойните псета хрътките не смеят да те нападат, но на техния лай се отзовават и други кучета откъм кулата. Преследвачите ти са задържали най-добрите си следотърсачи при себе си, така че да те проследят по-лесно. Затичаш се отново към морето, спирайки от време на време, за да отпъдиш някое псе, доближило се прекалено. Гмурваш се в морето и заплуваш към изгрева на хоризонта. Лаят на кучетата загълхва сред прибоя, но вълните не те тревожат. Премини на [23](#).

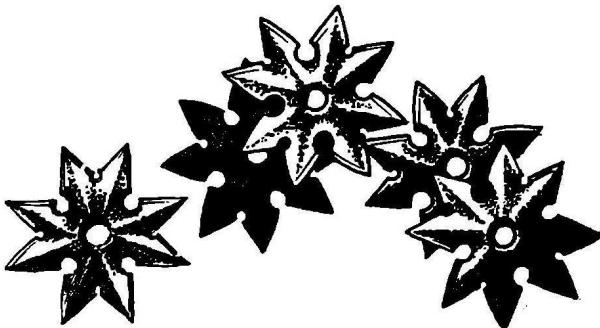
354

Той замахва към корема ти, но успяваш да отклониш острието, а той продължава с посичащ удар от горе надолу към главата ти. В последния миг успяваш да блокираш острието с лявата си ръка, като ударът за малко не я счупва. Железните пръчки в ръкава ти успяват обаче да издържат на удара, въпреки че звънът от удара е като от ковашки чук. Нинджата приклъква и замахва с умопомрачителна скорост към краката ти, но успяваш да прескочиш острието в последния миг. Точно когато се приземяваш, вдигаш дясната си ръка, за да блокираш удар към врата ти, а после и още един от другата страна. Ударите на стомана в стомана отекват един след друг, огласяйки тихата нощ, а вътърът раззвява разкъсаните ръкави на облеклото ти. Другият нинджа отстъпва назад, дишайки тежко, насочил лява ръка към теб, пръстите разперени, а дясната, вдигната високо над главата му, стиска меча с острие, насочено право към гърлото ти – стойка, с която да изпробва за пореден път уменията ти. Имаш кратък миг, в който да решиш как да действаш.

Ще хвърлиш ли шурикен ([385](#)), или ако владееш това умение, ще изплюеш отровна игла срещу него ([372](#))?

355

Мяташ бързо металната звездичка, но мечът в ръцете на Краля на таласъмите сякаш оживява и отклонява шурикена, който се забива в рамото на врага ти. Отбележи си, че е загубил 2 точки издръжливост. Сега той те атакува. Премини на [368](#).



356

Усукваш се, още хванат с едната ръка и освобождаваш другата. Улавяш свистящия към теб шурикен и го запращаш обратно по другия нинджа. Той ахва изумен и е принуден да се хвърли настрани, за да го избегне, и така с тялото си пробива хартиената стена на стаята, откъдето е дошъл. Последваш го бързо с надежда да го довършиш, но когато се претъркулваш в стаята, той вече се е изправил бързо на крака и се обръща да те посрещне. Заставате и се втренчвате един в другого – само късовете от хартиената стена съскат по пода, подети от ветреца. С вик той се впуска към теб и с бързо движение изважда меча си. Спира пред теб с изнесен напред десен крак, левият леко прегънат и под прав ъгъл спрямо тялото му и с изпънати напред ръце насочва оръжието си към теб. Започвате да се обикаляте предпазливо. Премини на [22](#).

357

Тялото на изтезателя, когото уби по-рано, все още плува с лице надолу в басейна, разположен по дългата страна на стаята за мъчения. Войниците надават ядосани викове, докато го измъкват от водата, а когато махат маската му, лицето му е бяло и подуто. Няколко от тях решават да си отмъстят и започват да те ритат, но един предлага да те оставят жив, докато бъде избран нов Главен изтезател. Губиш 6 точки издръжливост. По лицата им съдиш, че всеки от тях тай надежда именно той да бъде избран на мястото на мъртвия им другар. Останал сам, започваш да прилагаш умението ти да се измъкваш от окови и вериги – първо изкълчваш едната си китка и след това, свивайки определени мускули на ръката си, изхлузваш пръстите си през металната халка. Подводният тунел в басейнчето те

отвежда обратно в пещерата, където лежи трупът на убития от теб Древен бог, на когото се натъкна при влизането си в замъка. Поважното е, че решетката тук ще те отведе право към водния ров навън. Гムрваш се в студените тъмни води, но с изненада откриваш, че всъщност има два тунела, а не един, както ти се беше сторило на влизане. Но кой е правилният? Ще заплуваш ли през левия по-широк тунел ([320](#)), или ще избереш по-тесния десен ([332](#)).

358

Стъкленицата отскача от главата на съществото. То не отлепя очи от теб, изпълнени с почти физически осезаема омраза. Водено е от някаква свръхестествена демонична сила, която се присмива на всички природни закони. Нищо не можеш да направиш, когато челюстите му щракват, отхапвайки рамото ти. Милостивата смърт те спохожда, преди то да те е погълнало жив.



359

Провикваш се силно, за да разсееш нападателите си, и правиш двойно салто над главите им. Приземяваш се зад гърбовете им. Те се разделят, като Касандра се отдръпва назад, блокирайки пътя към голямата дъбова врата. Започват бавно да те доближават от различни страни, докато Таум изписва с ръце във въздуха поредното заклинание. В този момент стената вляво се сгромолясва с трясък и облаци прах изпълват въздуха. Премини на [404](#).

Поставяш иглата на езика си, но преди да успееш да си поемеш дъх, за да я изстреляш, палещите обръчи се стягат около теб, изкарвайки въздуха ти. Силата им е неумолима. Ребрата ти се счупват, кожата ти гори, а след това неестествените зъби се забиват във врата ти, засмукват кръвта ти и впръскват в нея отрова. Докато умираш в агония, пленницата изпищява ужасено.



Когато се привеждаш да отвориш торбата, нещо изскача от нея и се хваща за главата ти. Забило е острите си нокти във врата ти и прилика на лилаво кълбо. То се притиска към лицето ти, когато се опитваш да го махнеш, и напълно те заслепява. Усещаш жилаво пипало да пропълзява в устата ти и закрещяваш от болка и ужас. Захапваш го и то изстрелва гореща течност в гърлото ти. Ако имаш имунитет срещу отрови, премини на [78](#). Ако ли не, осъзнаваш, че си отровен, когато гърдите ти се свиват в спазъм. Парализиран си и подобното на мях създание се прилепва още по-плътно към лицето ти, а ти се задушаваш в прегръдката му.



362

Потегляш, определяйки южната посока по соления аромат на духащия оттам вятър, срещу който вървиш. Крачиш сигурно, пестейки силите си, и преодоляваш километър след километър. Кучешкият лай се променя, когато пускат псетата по следите ти. Следотърсаческите хрътки следват дирята ти, но по-опасни са бойните псета. От тях те полазва страх, когато в първите лъчи на зората те забелязват и започват да лаят настървено. Ако се затичаш, можеш да стигнеш до едно сухо, обрулено от ветровете дърво, което ще те прикрива откъм гърба ([294](#)), или можеш да останеш на място и да опиташ нещо друго, премини на [341](#).

363

Хвърли заровете за мятане на шурикен. Защитата на Сина на Нил е 6. Ако успееш, шурикенът се забива в чудовищното му лице. Запомни колко издръжливост си му отнел и я извади, когато започнете битката. Премини на [301](#).

364

Улицата на кръчмите и бордейте се простира нагоре от хана „Главите на Хидрата”, покрай един приют на Прамайката. Тук улиците стават по-широки и много от градините са пълни с жълти цветя на име „майчино великолепие” и лунни лилии. Зърваш жрец на Вайл, злият брат на твоя бог Куон, и свиваш зад един ъгъл, където той не може да те види. Докато вървиш, бял гъльб каца на рамото ти. Той носи в човката си малко мънисто и го пуска в дланта ти, преди да отлети.

Когато го оглеждаш, откриваш, че е кухо и го отваряш. Вътре намираш топче пергамент. Разгръщаш го и прочиташ:

„Бягай, бягай колкото можеш. Избягай от града по най-неочаквания маршрут. Наблюдават те.“

Глътваш пергамента и се оглеждаш. Не забелязваш никого. Ще продължиш ли през града ([343](#)), или ще побегнеш към северната градска стена, за да се прехвърлиш през нея ([323](#)), или към пристанището, за да опиташ да се измъкнеш, скрит на някой кораб ([311](#))?

365

Младежът дори не се обръща да провери дали го следваш. Води те по заобиколни улички, където някой с по-слабо чувство за ориентация би се изгубил напълно. Накрая спирате пред сграда, която прилича на стар хамбар. Младежът те упътва през ниска дървена врата. Решен да изпълниш плана си, пристъпваш напред. Премини на [319](#).

366

Отбелязвай си колко пъти си атакувал Ужаса от рова. Нищо не различаваш в тъмните дълбини, нито пък напипваш слабо място, но го налагаш с къси юмручни удари, съвсем леко отслабени от ледената вода.

УЖАС ОТ РОВА

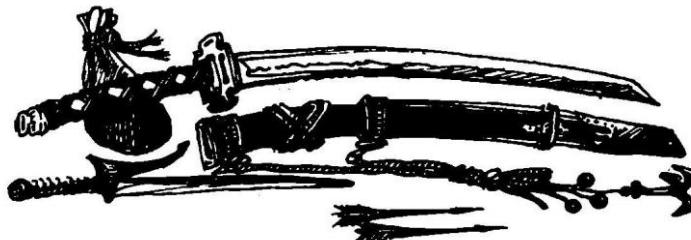
Зашита срещу удар с ръка «железен юмрук»: 6

Издръжливост: 17

Щети: няма

Ако убиеш Ужаса от рова, премини на [310](#). Ако си го атакувал пет пъти, но той все още е жив, премини на [100](#). По всяко време можеш да избереш да продължиш атаката си с ритници ([347](#)), да използваш отровна игла, ако владееш умението ([325](#)), или да опиташ престорена смърт, ако я владееш ([211](#)).

Острието издрънчава в желязната пръчка, пришита в ръкава ти. Ти го отклоняваш настрани, изправяйки се на крака, и отскачаш извън обсега му. На бледата лунна светлина различаваш фигурата. Облечен е с нинджа облекло като твоето и в ръцете си има къс меч Нинджато. Известно време се взирате един в друг, докато ветрецът свири нощната си песен през дупката в стената, като ехо от предшестващия сблъсък. Той стои извърнат с една страна към теб, изнесъл десния си крак напред, прегънал левия в коляното и с изпънати под прав ъгъл от тялото си ръце е насочил върха на меча към гърлото ти. Двамата започвате предпазливо да се обикаляте. Премини на [22](#).



Докато се готвиш да размажеш Краля на таласъмите, мечът му изскача от ръката му и продължава сражението сам. Избягваш го пъргаво, но той те напада с вещината на невидим майстор фехтовач. Острието те порязва по главата и губиш 2 точки издръжливост. Ако си все още жив, трябва да решиш какво ще предприемеш. Ще се опиташ ли да строшиш Танцуващия меч с удар «железен юмрук» ([379](#)), ще избягаш ли обратно, откъдето дойде ([394](#)), или рискувайки всичко, ще атакуваш Краля на таласъмите ([407](#))?

Замахваш с ръка и хвърляш стъкленицата в зеещата демонична паст. Разглеждай тази атака като хвърляне на шурикен. Защитата му, докато се мъчи да затвори уста, предугадил намеренията ти, е 4. Ако се провалиш, премини на [358](#). Ако успееш, премини на [376](#).

Един младеж, прикован на стената, ококорва очи, когато изтезателят отстъпва от обкованата с шипове дъска, на която досега е разпъвал до скъсване обгорените крайници на някакъв клетник. Вещерски стол виси над басейн с вода, който стига до другия край на залата. Кошмарният изтезател е затъкнал голяма брадва в колана си. По мускулестия му гръб се стичат вадички пот от горещината на мангала. На китките му има големи кожени предпазители, обковани с рапиди, а лицето му е скрито под черна качулка. Не можеш да видиш изражението му, докато оглежда оковите ти и обявява, че е доволен от работата на стражите. Когато му докладват, че си убил Яemon, Хонорик и Манс, Влъхва на смърта, той казва с престорен гняв:

– Виждам, че ще е истинско предизвикателство за моето изкуство да измисля подобаващо изтезание за теб, нинджа.

Той издава заповедите си на пазачите и се обръща да провери оковите в една малка пещ.

Използваш умението си да се изплъзваш, за да изместиш едната си китка и с помощта на добре тренираните си мускули да се освободиш. За щастие, момчето на стената не продумва, докато ти се промъкваш като дебнеш тигър зад широкия потен гръб на изтезателя. С вик изстреляш крака си напред и вкарваш главата му в пещта. Младежът надава слаб вик на радост, когато затръшваш вратата, затискайки врата на садистичния изтезател, докато той надава глухи агонизиращи писъци. Освобождаваш затворниците и младежът ти казва, че можеш да се измъкнеш през подземната река, която свързва басейна в залата с крепостния ров. Знаеш, че мисията ти е да занесеш Скрижалите на Кетсун на сигурно място, затова му благодариш се гмуркаш във водата. Премини на [153](#).



371

Докато седиш, размишлявайки за превратностите на света, забелязваш плешивата глава на един монах. Той се насочва към теб и те поздравява с усмивка. Това е Хардред, ръководещ Храма на Куон в града.

– Кораб? – питаш с надежда. Той кимва, докато бърка дълбоко в кафявото си расо. Има нещо променено в него. Може би стойката му или начинът, по който е вързал възела на расото си? Ще си позволиш ли да го обвиниш, че е предрешен убиец ([382](#)), или ще отدادеш беспокойството си на мислите за Торемалку Убиеща ([69](#))?

372

Мигновено слагаш игла на езика си и я изплюваш рязко. Иглата се забива в опакото на протегнатата му ръка. Той я поглежда неразбирашо – изглежда отровните игли са непознати на нинджите по Пътя на скорпиона. Той я изтръгва от ръката си и я хвърля презрително встрани:

– Отрова от риба–паяк?! Нима си мислиш, че не съм тренирал в продължение на години как да устоявам на отрови?

Без да губиш време в приказки, се хвърляш в рискована атака. Ще опиташ ли удар с крак «двуъзъба мълния» ([55](#)), удар с ръка «тигрова лапа» ([304](#)) или хвърляне «водовъртеж» ([87](#))?

373

Чудовището се влачи към теб – прилича на огромна, плешива маймуна. Глезените му са оковани с массивна верига и може да стигне само до входа на пещерата. Под сбръчканата му кожа играят могъщи мускули. Ще използваш ли ритник «крилат кон» ([333](#)), удар с ръка «железен юмрук» ([321](#)) или хвърляне «драконова опашка» ([349](#))?

374

Паднал на колене, молиш за пощада. Устните на Тютчев се свиват в презрителна гримаса, а Касандра изглежда разочарована. Ако заявиш, че не си убил Олвар Носителя на хаоса, премини на [326](#). Ако им разкажеш за съдбовната си мисия от Кулата на утоленото сърце, премини на [384](#).

Нарвалът се бие яростно във ваша защита. Морският елф те извлича до повърхността, плувайки много по-бързо от теб. Накрая нарвалът се изгубва в морските дълбини и Морските чакали се отказват да ви преследват. Когато достигаш повърхността, се оказваш обграден от сякаш изникинали от нищото тритони и морски елфи. Елфите се скучват около теб и ти благодарят със звънливите си гласове, че си спасил принца им. Ще приемеш ли благодарностите им ([403](#)), или ще им кажеш, че всъщност нарвалът го е спасил ([411](#))?

Стъкленицата с Кръвта на Нил влита в устата му в момента, в който то щраква с челюсти. Създанието изопва гръб и те пуска. Запрепъва се назад, треперейки страховито, докато реве. Върти се и размахва лапи, а награя пада сгърчено. Тялото му започва да пуши и се покрива с огромни мехури, които се пукат, пръскайки жълта, смърдяща отрова на сред предсмъртните му спазми. Стражите се втурват вътре и застиват, стъписани от ужас. Използваш момента, изскачаш от палатката и изчезваш в нощта. Мисията ти е завършена. Завинаги ще запомниш смразяващия ужас от тази нощ.

Следобеда на следващия ден си в безопасност в полираните дървени зали в двореца на Киямо. Киямо е там с Оникаба и Горобей. Те изслушват с изумление събитията около мисията ти. Когато завършваш, Киямо казва:

– Джикиу е бил „арабару-ками“! Демон от Ада, способен да приема човешка форма. Това обяснява способността му да контролира бандитите и Бакемоно. Нищо чудно, че жреците на Немезида и монасите на Вайл бяха готови да му помогат! Вечно ще съм ти задължен, нинджа. Армията му вече е разбита и моите хора разпръскват войниците му по всички краища на света. Земята е свободна отново и пътят към Ига е отворен. Отпочини си като мой почетен гост тази нощ, нинджа. Утре с Горобей може да се отправите на юг към Ига и да вземете кораб за Острова на безметежните сънища.

Горобей се обръща към теб с поклон:

– Ето, вземи тези свитъци, ти ги пренесе през всевъзможни опасности и на теб се пада честта да ги върнеш в Каменния храм у дома.

Благодариш му и Киямо казва:

– Моят знаменосец, хатамото¹ Хизен и шестима самураи ще ти бъдат почетна стража. Стаята за гости в дворцовите градини е готова. Нека Хо те благослови!

Премини на [38.](#)



377

Морските елфи те отнасят далеч от преследвачите ти от Кулата на утоленото сърце. Решаваш да починеш едно дененощие, за да възвърнеш силите си. Когато се събуждаш на следната сутрин, топлите слънчеви лъчи и соленият бриз те изпълват с енергия. Почивката ти се е отразила добре. Можеш да възвърнеш до 4 точки за издръжливост. След няколкодневно пътуване достигаш до река Спокойна вода и тръгваш срещу течението за известно време, преди да се отправиш на запад. Навлизаш в горите по полите на планината. Единствено няколко джуджеподобни създания на един далечен хълм привличат вниманието ти. След двудневен преход оставяш гората зад гърба си и се закатерваш към редица конични хълмове. Премини на [415.](#)

¹ Хатамото – заклет самурай, под личното командване на даймъо. – Б.пр.

Острието издрънчава в желязната пръчка, пришита в ръкава ти, но нападателят продължава движението надолу и те порязва дълбоко отляво в ребрата. Губиш 5 точки издръжливост. Ако все още си жив, се превърташ надалеч от закривеното острие и се изправяш лице в лице срещу противника си. На бледата лунна светлина различаваш фигурата му. Известно време се взирате един в друг, докато бризът свири нощната си песен през дупката в стената, като echo от предшестващия сблъсък. Той стои извърнат с една страна към теб, изнесъл десния си крак напред, прегънал левия в коляното и с изпънати под прав ъгъл от тялото си ръце е насочил върха на меча към гърлото ти. Двамата започвате предпазливо да се обикаляте. Премини на [22](#).

Стоварваш коравия си като камък юмрук в дръжката на Танцуващия меч, но тя е изкована от калена стомана и просто се извърта в страни, преди да замахне и да те пореже по ръката. Губиш 3 точки издръжливост. Ако си все още жив, ще се обърнеш ли, за да избягаш обратно по стълките си ([394](#)), или ще нападнеш Краля на таласъмите, рискувайки всичко ([407](#))?

Напускаш покоя на градините и през неохраняваната порта попадаш в Уоргрийв Аббас. Подминаваш казарма отляво, а отдясно хан, наречен „Войнишки отдих“. Спираш една стара перачка на улицата и поискваш да те упъти към Гилдията на убийците. Тя побледнява от страх и побягва. Питаши един войник за посоката, но той се прави, че не те чува. Същото се повтаря с всекиго, до когото се приближиш и вече си мислиш, че никога няма да откриеш Мандрейк. Накрая някакъв младеж подхвърля камъче в краката ти, а ти се навеждаш небрежно и го вдигаш. На него са изписани с тебешир две думи: „Следвай ме“. Ще последваш ли младежа, облечен с домашен елек от груба вълна и торбести панталони ([365](#)), или ще зарежеш намерението си да научиш нови умения и ще се върнеш в манастирските градини ([345](#))?

Отстъпваш, докато монасите се развръщат ветрилообразно, за да те обградят. Преди да затворят кръга обаче, ти зърваш края на пристана. Изчакваш един от тях да се хвърли към теб и го прескачаш със салто, достигайки водата, преди да успеят да те хванат. Плаваш по-бързо от тях и се гмурваш под кила на малко рибарско корабче с кливери¹. Мощно се изтласкваш от водата и сграбчваш бушприта², увисвайки на него, скрит под носа. Корабчето те отнася навътре в морето, преди монасите да успеят да го спрат, но после обръща на запад и плава покрай бреговата ивица. Увиснал на бушприта, виждаш монасите, които следват корабчето от брега. Прехвърляш се на страната на лодката откъм морето и увисваш на рейлинга. След известно време незабележимо се гмурваш в дълбините, с надеждата да се изпълзнеш на преследвачите си. Премини на [23](#).

Какво ще направиш, докато усмихнатият Хардред се приближава:

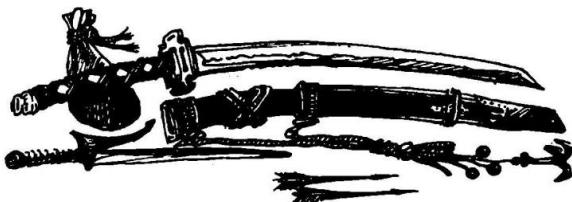
Ще изплюеш отровна игла, ако владееш това умение ([175](#))?

Ще призовеш Куон Изкупителя, ако все още не си го правил ([150](#))?

Ако си опитен акробат, може да скочиш, да се хванеш за някой от клоните на дървото и да се издърпаши нагоре ([120](#))?

Може да хвърлиш шурикен в крака му, ако ти е останал поне един ([61](#))?

Или просто да се претъркулиш настрами и да се изправиш ([45](#))?



¹ Кливер – предно триъгълно платно при ветроходните кораби. – Б.пр

² Бушприт – наклонена мачта, греда, продължение на носа при ветроходните кораби.– Б.пр.

383

Гигантският ти скок те прехвърля току над бойниците на крепостната стена и се гмурваш с плясък в черната вода на крепостния ров. Високият скок те кара да потънеш дълбоко, но това само ти помага да преплаваш рова под вода, необезпокояван от стрелите, които биха долетели от замъка. С мощнни тласъци пориш ледената вода, когато се сблъскваш с – както ти се струва – гнил дънер. Сграбчваш го, за да се придърпаш по него, но той внезапно се размърдва и в следващия момент си приклещен в гърчеща се прегръдка. Отчаяно заудряш по водата, докато чудовището те завлича надолу. Обучен си да се биеш под вода, но не и срещу гигантски невидим ужас, като този, който сега изцежда живота ти, всмуквайки те в обятията си. Ще го удариш ли с юмрук (366), или ритник (347), ще опиташи ли престорена смърт, ако владееш умението (211), или ако си опитен с отровните игли, ще забодеш ли една в подпухналата му плът (325)?

384

Историята ти е дълга и за щастие, интересна. Те слушат с внимание, докато в един момент стената отляво се срутва с гръм и прах изпълва стаята. Премини на [404](#).

385

Запращаши шурикен, но той завърта ръка и го отразява с предмишница си – очевидно и той има железни ръкави. Докато проследяваш блока му, не забелязваш, че с другата си ръка е извадил нещо от облеклото си и сега го хвърля към теб. Изглежда, че това е яйце и нямаш време да го избегнеш. Ако владееш умението да Улавяш стрели, премини на [416](#). Ако ли не, на [405](#).

386

В кръчмата си поръчваш най-вкусното блюдо, но когато понечваш да платиш, двама монаси от Ордена на Алена богомолка се показват от избата, а петима други влизат от вратата зад теб. Те са следовници на Вайл, злият брат на твоя бог Куон, и до тях е достигнала вестта, че Великия магистър на огъня Яемон е бил покосен от твоята ръка. Всеки от тях с охота ще пожертва живота си, за да

отмъсти и сега те нападат безстрашно. Ако владееш акробатика и искаш да ги прескочиш със салто и да избягаш, премини на [400](#). Ако владееш умението да плюеш отровни игли и искаш да го използваш, премини на [280](#). Ако ли не, трябва да приемеш боя. Премини на [158](#).

387

Спокойно приближаваш двамата пазачи и ги поздравяваш. Те ти кимват. Казваш им, че носиш важно съобщение за лорд Джикиу. Единият те пита от кого е. Ще отговориш ли, че е от главатаря на Бакемоно ([229](#)), или от старши лейтенанта на Джикиу, Акира ([242](#))?



388

Монасите те обграждат и предусетил атаката ти, монахът, в който се целиш, се хвърля на пода. Виждайки това, ти се извърташ и изненадващо изплюваш иглата по друг от тях. Вече си направил своя скок, когато отровата започва да действа, и достигаш водата, преди да успеят да те хванат. Плаваш по-бързо от тях и се гмурваш под кила на малко рибарско корабче с кливери. Мощно се изтласкваш от водата и сграбчваш бушприта, увисвайки на него, скрит под носа. Корабчето те отнася навътре в морето, преди монасите да успеят да го спрат, но после обръща на запад и плава покрай бреговата ивица. Увиснал на бушприта, виждаш монасите, които следват корабчето от брега. Прехвърляш се на страната на лодката откъм морето и увисваш на рейлинга. След известно време незабележимо се гмурваш в дълбините, с надеждата да се изплъзнеш на преследвачите си. Премини на [23](#).

389

Ужасното изчадие на Нил се влачи към теб, а обгорената му опашка се извива змиеподобно пред лицето му, събирайки черна капка отрова на върха на жилото. Ако искаш да използваш някой от предметите, които си намерил по време на приключението, премини на [340](#). Ако искаш да използваш някоя от бойните си техники, премини на [251](#).

390

Хання надава гневен вик, който отеква в пещерата, когато вижда смъртта на слугата си. Размахва ръце във въздуха и мърмори мощни магически слова. Очите ѝ сякаш се уголемяват и ти не можеш да отвърнеш поглед. Погледът ѝ те обгръща и изпива душата ти, потапяйки те в зелен безкрай, за да се превърнеш в неин роб навеки. Отчаяно се мъчиш да възвърнеш контрол над съзнанието си. Ако владееш умението Престорена смърт и желаеш да го използваш, премини на [236](#). В противен случай си в ръцете на съдбата. Ако съдбата ти се усмихне, премини на [276](#). Ако съдбата ти обърне гръб, премини на [262](#).



391

Тъмното наметало на Тютчев го кара да изглежда по-близо, отколкото е в действителност, и твоята игла се забива безопасно в гънките на платя. Остра болка те пронизва в гърба – Касандра е метнала кама по теб. Губиш 3 точки издръжливост. Ако все още си жив, се извърташ и я атакуваш със скок. Премини на [121](#).

392

Нарвалът се бори настървено, но ти не можеш да плуваш и наполовина толкова бързо, колкото елфа. Четири Морски чакала те обграждат. Единственото, което ти остава, е да опиташи удар с ръка «ухапване от кобра». Премини на [245](#).

393

Почивайки си в сянката на един чинар, ти разсъждаваш над приумиците на съдбата – да останеш сирак и да попаднеш в ръцете на следовниците на Куон. Никога не си почитал друг бог, въпреки че има много на Орб. Презираш убийците следовници на Торемалку, защото убиват за пари, а не за да отърват света от злото. При все това и ти си убивал многократно без угризения, също както те го правеха, ала за пари. Ако желаеш да оставиш отровите си в манастира и да посетиш светилището на Торемалку Убиеща, за да разговаряш с Мандрейк, водач на Гилдията на убийците (може би ще имаш възможност да научиш нови умения), премини на [380](#). Ако предпочиташ да почиваш на спокойствие в градините, премини на [371](#).

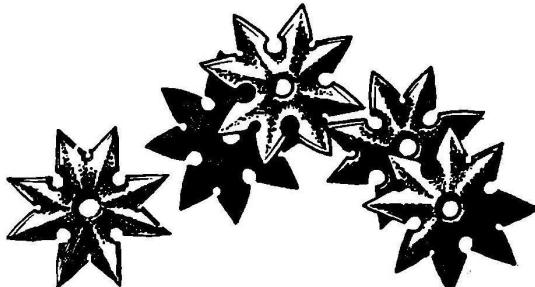
394

Когато се обръщаш да побегнеш, мечът, много по-бърз от теб, се забива дълбоко в гърба ти. Падаш бездиханен на каменния под, оставяйки Краля на таласъмите да се чуди каква ли странна магия има в Скрижалите на Кетсун.



Когато отново се озоваваш на улиците на Харит-Свраков, отправяш поглед към свъсения храм, покрит с фрески на странни чудовища откована мед, позеленяла от вековни дъждове. Побързваш да се измъкнеш от Харит, преди поклонниците на Нил да се усетят, че си убил сина на техния бог. Спираш само за да попиташи една жрица на Илустра къде по крайбрежието на Безбрежното море са най-близките пристанища. Тя ти казва, че едно от най-близките пристанища е Улриков пристан в Голямата долина. Той е на северозапад от Харит, но тя те предупреждава, че е населен с варварски пирати и буканиери. На запад се намирал град Уоргрий Аббас, на самия бряг на Безбрежното море. Тя ти обяснява, че той е не само голямо търговско пристанище, но и център за обучение на наемни войници. Благодариш ѝ и напускаш града, докато пазачът на портата мъмри една старица, изпусната кошница си с яйца на улицата. Ако искаш да се отправиш на северозапад, към Улриков пристан, премини на [135](#). Ако предпочиташ да продължиш на запад, към Уоргрий Аббас, премини на [131](#).

Ужасното изчадие на Нил тромаво се тъти към теб, а обгорената му опашка спазматично се свива, пръскайки отровни черни капки, които падат на пода със съскане и дим. Устата му зее широко, а пипалата около нея потрепват. Ако имаш шурикен и желаеш да го използваш, премини на [363](#). Ако имаш умението да плюеш отровни игли и искаш да използваш една, премини на [352](#). Ако искаш да използваш някой от предметите, които си намерил по време на приключението, премини на [340](#). Ако искаш да използваш някоя от бойните си техники, премини на [301](#).



Едва различаваш прегърбените силуети в кълбящия се газ. Скачаш вътре и веднага се закашляш тежко, когато отровните изпарения проникват в дробовете ти. Овладяваш гаденето със силата на ума си. Виждаш мътен образ на мъж в бяло, който безпомощно размахва напосоки боздуган на верига. Оттатък него духът на Варварския главатар, очевидно неуязвим за изпаренията, се готови да го нападне с меч, сияещ ярко в мъглата. Издърпваш свещеника зад себе си и се приготвяш за битка. Ще опиташи ли удар с ръка ([86](#)), крак ([74](#)) или хвърляне ([53](#))?

Притаяваш се в пещерата, докато О-Бакемоно се изправя на крака. Внезапно изскачаш от сенките и докато люспестото чудовище се обръща, се завърташ на левия си крак и дясната ти пета смазва слепоочието на О-Бакемоно като удар с боздуган, докато ти с вик освобождаваш вътрешната сила. Тварта пада като отсечена, с разбит череп и мозък на каша. Обръщаш се да посрещнеш Хання, докато тя се усуква към теб със змиевидното си тяло. Младото момиче изпицява. Премини на [390](#).

Таум притиска ужасен ръка към бузата си. Иглата е пробила кожата му и отровата разлива горяща болка във вените му. Той се срива на пода в жестоки конвулсии. Изкусната ти атака, преди магьосникът да успее да изрече заклинание, ще ти е от полза, ако оживееш. Можеш да добавиш 1 към точките си за удар с ръка, крак или хвърляне, по твой избор. Тютчев бързо коленичи до падналия магьосник и излива някаква течност в гърлото му. Ти си пронизан от остри болки в гърба – Касандра е хвърлила кама по теб. Губиш 3 точки издръжливост. Ако все още си жив, посрещаш атаката ѝ, докато тя се опитва да те разполови с меча си. Премини на [121](#).

Чакаш, заел бойна стойка, когато един от тях се втурва към теб. Ти се изстреляш в двойно салто над главата му. Приземяваш се и побягваш, преди те да успеят да те хванат. Изтичаш през градската

порта, към една ябълкова градина и се спотаяваш между дърветата. Опитвайки се да заблудиш преследвачите, решаваш да се отправиш на север, към планината Таласъмен зъб. Надяваш се да решат, че не би избягал натам. Приближавайки планината, чуваш кучешки лай. Премини на [336](#).

401

Огромният ти скок е недостатъчен и падаш върху назъбените бойници на крепостната стена, тялото ти – неестествено разкривено. Смъртта те отнася, преди дори да усетиш болката.



402

Мъжтът те упътва, накъдето мисли, че е пещерата. Когато напускаш къщата му, те огражда тълпа от обнадеждени селяни, които ти благодарят отново и отново, докато си пробиваш път между тях. Скоро стигаш до гористите хълмове в подножието на планините. Не след дълго откриваш следи от голямо, тежко, двуного създание със закривени нокти на краката – вероятно О-Бакемоно¹. Следваш дирята през високите дървета около половин час, когато до ушите ти достига силен шум, точно оттам, накъдето сочат следите. Предпазливо се промъкваш напред, до края на дърветата. Спотаяваш се зад един храст и пред погледа ти се открива поляна, а оттатък нея отвесни скали. Голямо, тежко създание троши дървета с голи ръце,

¹ На японски О е частица, изразяваща уважение, а бакемоно означава нещо неестествено, изродено, митологично японско чудовище – Б.пр.



разположвайки стволовете с юмруци. Обуто е с мръсни гамashi и носи мърлява тунника, над която е окачило всевъзможни метални парчета, служещи му за броня. Огромна, крива дървена тояга, подсиlena с метални пръстени, лежи до него. Има огромни нокти на ръцете и краката и прилича на огре от Човешките предели, с изключение на люспестата си, рибоподобна кожа. От него струи лепкава, задушаваща воня на разложение. Това трябва да е О-Бакемоно.

Ще се промъкнеш ли тихичко, за да скочиш на гърба му и увиеш гаротата си около гърлото му ([40](#)), или ще изчакаш, за да видиш какво ще се случи ([29](#)), или ако имаш умението за плюене на отровни игли, ще се прокраднеш ли зад него, за да изплюеш една във врата му ([414](#))?

403

Предлагат ти да те съпроводят до брега, тъй като крайниците те болят от усилието да се задържиш на повърхността. Докато те носят, чуваш един от тритоните да се извинява на принца, задето е атакувал по погрешка приятеля нарвал. Скоро те се изгубват във вълните, а ти оставаш на плажа със сребрист пясък. Премини на [417](#).

404

Нешо тежко пропълзява в прашната стая откъм тъмната крипта под църквата на Нил. Изглежда три метра високо, но много по-дълго. Докато те приближава, на отвратителното му човешко лице зейва паст, обрамчена с хранителни пипала. Има четири ръце и тяло на гигантска, подута стоножка. На зловещата му скорпионова опашка се полюлява ужасно жило, току зад гнусната глава. Тютчев изревава:

– Паст-бездна, това е Мардолх, Син на Нил!

Докато стоиш замръзнал от ужас, кошмарното изчадие се насочва към Таум. Той прави заклинание и огнено кълбо излита от ръката му, изгаряйки скорпионовата опашка. Синът на Нил изревава така, че временно те оглушава. Касандра задърпва резето на дъбовата врата, а Тютчев и Таум отстъпват към отсрещната страна. Тютчев хвърля Скрижалите на Кетсун на пода, с надеждата да забавят създанието. Касандра отваря врата, изхвърча от стаята и я захлопва зад гърба си. Част от скалната стена се завърта пред Тютчев



и той преминава в открилия се тунел. Таум се обръща за последно и ти виждаш, че е напълно променен. Преобразил се е в точно копие на жрец на Нил, Пастта-бездна. Носи черно наметало, изпъстрено с кафяви петна, като питонова кожа, а качулката му изглежда като глава на питон. Посочва те и казва:

–Убий този осквернител, о, Велики! Този убиец се е заклел да прати нашия бог в Нищото! – с тези думи той изчезва и стената със стържене се връща на мястото си. Ти се втурваш към дъбовата врата, но Касандра я е залостила от другата страна. Ще трябва да се изправиш срещу Сина на Нил сам. Премини на [396](#).



405

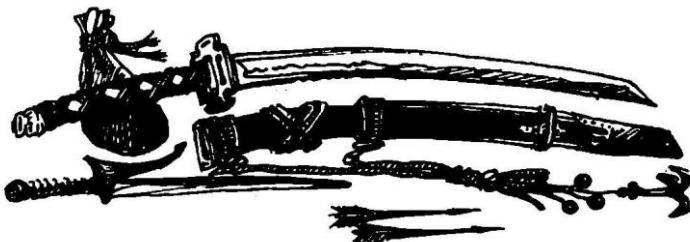
Преди да успееш да помръднеш, яйцето се пръска в лицето ти, пълнейки очите ти с пипер и други, неизвестни вещества. Напълно си ослепен, очите ти горят. Отчаяно отстъпваш, замахвайки с ръка във въздуха, с надеждата да спреш меча му. Усещаш жестока болка над коляното, а кракът ти е посечен. Понечваш да кажеш нещо, но главата ти е отсечена от раменете ти и ти умираш във фонтан от кръв.



Дават ти койка, на която да спиш по време на дългото пътуване. Капитанът и екипажът се държат почтително, макар и хладно. „Грабителят на Юга“ е конвоиран от три галери, каквото северните варвари използват в набезите си. Варварите не използват роби за гребци и гребат на открита палуба, заслонявайки се от слънцето с щитовете си, които подреждат по протежение на рейлинга. Времето е хубаво и плавате на запад, далеч от фиордите на Голямата долина, после на юг, оставяйки зад гърба си Ургрийв Аббас. Докато плавате край град Обреченост, зърваш пет знамена на хоризонта. Пет елегантни бойни галери маневрират, за да ви обградят. На тях се вее знамето на град Кулите на поличбите, бойната флота на Обреченост. Знаеш, че са пълни с войници от Легиона на Меча на обреченост, поклонници на Васч-Ро, бог на войната. Някога бяха под команда на Хонорик, когото ти уби в Кулата на утоленото сърце. Трите варварски галери обръщат към открито море, неочеквано изоставяйки „Грабителят на Юга“ на съдбата му. Твърде късно разбираш, че си доплавал в капан. Капитанът заповядва да свалят платната и да застанат на борд с една от бойните галери. Варварите са те предали в ръцете на враговете ти. Бързо хвърляш Скрижалите на Кетсун в морето. Сам си, обкръжен от врагове, далеч от земята и положението ти е безнадеждно. Правиш единственото, което честта изисква – сепуку – дръпваш сабята на един буканиер и я забиваш в сърцето си. Поне свитъците не попаднаха в ръцете на враговете ти.



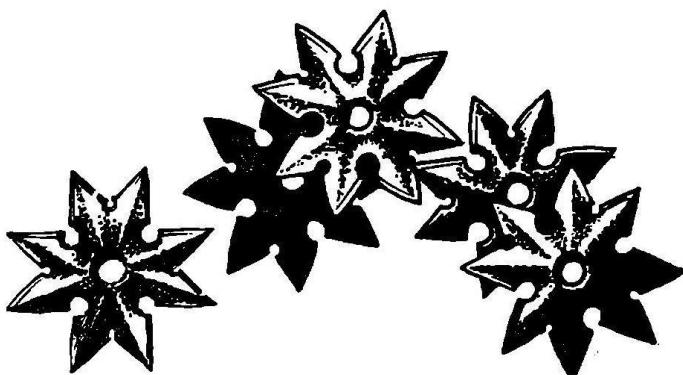
Таласъмът е извадил къс меч, за да се защити от внезапната ти атака. Ще ти се наложи да парираш ударите на Танцуващия меч с железните си ръкави, докато се опитваш да убиеш Краля на таласъмите. Какво ще използваш, удар с ръка «ухапване от кобра» ([275](#)), удар с крак «двузвъба мълния» ([306](#)) или хвърляне «тигрови зъби» ([419](#))?



Прекарваш два прекрасни дни в манастирските градини, където идват да играят децата от града. Разпитваш монасите за Уоргрийв Аббас. Традициите му в обучението на наемници са били дълбоко вкоренени, от близо и далеч се стичали младежи и девойки, за да усвоят тайните на боя с меч. Обучават ги Девиците–войни на Дама. Дама е противоположност на злия бог на войната Васч-Ро в Градината на боговете. Именно нея искаше да запрати в Ада Хонорик, капитан на Легиона на Меча на обреченост, упътен към Пilonите на Промяната заедно с Яemon, Велик магистър на Пламъка. Уоргрийв също така е преуспявашо търговско средище, износител на жито и вълна за южните земи. Капката катран в меда са убийците, които почитат Торемалку. Гилдията им е място, където може да се сложи цена за главата на всеки невинен. Поклонниците на Торемалку, носител на бърза смърт за крале и просяци, не се интересуват нито от живота, нито от смъртта, а единствено от изкуството на умъртвяването. Гордеят се, че малцина, привлечли вниманието им, се радват на дълъг живот, ако цената си струва. Закон в гилдията им е, че само нени членове имат право да използват отрова. Премини на [393](#).

Изминаваш дългите километри до Друат Гленан за няколко часа. Пристигаш скоро, след като селяните са започнали работа на полето. Зад градските стени, сгушена между дървените къщи с китни балкони, е странноприемницата „Главите на Хидрата“. Ако искаш да влезеш и да хапнеш след тежките перипетии в Кулата на утоленото сърце, премини на [386](#). Ако по-скоро би продължил по Улицата на кръчмите и бордите, към квартала на богатите, премини на [364](#).

С вик той изтегля меча си с две ръце и понечва да отклони шурикена ти. Но преценката му го подвежда. Звънва удар на метал и шурикенът разкъсва облеклото на рамото му, а после с жужене отлита към хартиената стена, раздира я с рязък звук и изчезва в нощта. Виждаш от рамото му да капе тъмна кръв, блестейки на лунната светлина. Известно време се взирате един в друг, докато ветрецът свири нощната си песен през дупката в стената, като echo от предшестващия сблъсък. Той стои извърнат с една страна към теб, изнесъл десния си крак напред, прегънал левия в коляното и с изпънати под прав ъгъл от тялото си ръце е насочил върха на меча към гърлото ти. Двамата започвате предпазливо да обикаляте в кръг. Отбележи, че е изгубил 3 точки издръжливост от шурикена ти. Премини на [22](#).



Гласът на принца ти напомня музика на арфа, докато те възхвалява. Казва, че не си като останалите сухоземни обитатели, за които е чувал, а си честен, безстрашен и почти умееш да плуваш. Един от тритоните поднася извинения за поведението на събрата тя си, които погрешка са нападнали приятел на принца, нарвала. Принцът обяснява на множеството, че действията ти са подтикнали приятеля му да се върне и да го спаси. Елфите ти отдават чест и ти обещават да те отведат бързо до всяка точка в Звездното море, която пожелаеш.

Решаваш да се завърнеш на Острова на безметежните сънища от някое от северните пристанища. Помолваш ги да те отнесат в северозападния край на морето. Така ще можеш да се спуснеш по крайбрежието на Безмерното море, без да се връщаш в Човешките предели, където сега имаш много врагове. Понасят те по водата без усилия, с мощнти тласъци на ципестите си крака. Накрая те оставят в устието на река, която наричат Спокойна вода. Не изглеждат толкова грациозни, когато излизат от водата, но сега за първи път виждаш колко мощнти са телосложениета им.

Принцът ти дава приличен на диамант кристал, с капка вода в него, която сякаш е уловила всичкото синьо в морето. Той ти казва, че ако го разбиеш, ще освободиш елементал от водните селения, когато си в отчаяна нужда от помощ. Омагьосан си от искрящата му красота, а Морските елфи се гмурват още веднъж в дълбините. Премини на [377](#).

Блестящият Слънцезвезден пръстен се пръска в лицето ти и губиш 4 точки издръжливост. Магьосникът сигурно ти е казал погрешна активираща команда. Ако си все още жив, пред очите ти слънцезвездата изригва от пръстена, точно както трябва, и Касандра отхвърча назад в дъбовата врата, която бе залостила зад теб. Тя лежи на пода, тръсайки глава. Таум завършва заклинанието си, вади от робата си месингов рог, инкрустиран със седеф. Към теб от широкия му отвор изригва струя от димяща киселина, а Тютчев отскача встрани. Киселината извира към теб като гейзер. Ще се претърколиш

ли с надеждата да я избегнеш ([202](#)), или ще понесеш удара, за да преминеш в контраатака ([300](#))?



413

Нещо тежко пропълзява в прашната стая откъм тъмната крипта под църквата на Нил. Изглежда три метра високо, но много по-дълго. Докато те приближава, на отвратителното му човешко лице зейва паст, обрамчена с хранителни пипала. Има четири ръце и тяло на гигантска, подута стоножка. На зловещата му скорпионова опашка се полюлява ужасно жило, току зад гнусната глава. Тютчев изревава:

– Паст-бездна, това е Мардолх, Син на Нил!

Докато стоиш, замръзнал от ужас, кошмарното изчадие се насочва към Тютчев. Гръмовният му рев временно те оглушава. Касандра задърпва резето на дъбовата врата, отваря я и изскачайки от стаята, я затръшва зад гърба си. Тютчев хвърля Скрижалите на Кетсун на пода с надеждата да забавят създанието. Част от скалната стена се завърта пред Тютчев и той преминава в открития се тунел. Ти се втурваш към дъбовата врата, но Касандра я е залостила от другата страна. Ще трябва да се изправиш срещу Сина на Нил сам. Премини на [389](#).

414

Заобикаляш поляната и излизаш в гръб на люспестото човекоподобно. Тихо се прокрадваш през откритото пространство, докато го приближиш достатъчно. Поставяш игла на езика си, изплюваш я и тя се забива във врата му. О-Бакемоно плясва с длан

раната и изревава от болка. То се завърта към теб и грабва тоягата си. Взиращ се в очакване да рухне, но то изглежда неповлияно от отровата и хвърля гигантската си тояга към теб. Това те изненадва и не успяваш да отскочиш навреме, а дървото ожулува хълбока ти и те завърта, а по крака ти плъзва рязка болка. Губиш 3 точки издръжливост. Ако все още си жив, виждаш огромния звяр да залита легко с учудено изражение. Той измучава и се понася към теб с раззината пасть и оголени пожълтели бивни. Бързо изплюваш втора игла в него. Той изревава от болка и налита отново. Изплюваш още една игла и О-Бакемоно първо рухва на колене, а после се просваничком в тревата. Беше ти нужна отрова, достатъчна за шестима мъже. Премини на [216](#).

415

Картата, която взе от Яемон, Великия магистър на Пламъка, не предлага много подробности за тези земи. Така че решаваш да се изкачиш на най-високия от хълмовете и да огледаш околността. Билото на хълма е необичайно плоско. Преди да го изкачиш, чуваш вик на ужас, но не можеш да видиш кой го издава. Промъкваш се напред и пред очите ти се открива странна гледка.

Четирима млади мъже изненадано са скочили на крака. Към тях се носи безлика призрачна фигура, облечена с почерняла ръждива ризница. Изглежда отдавна погребаният, но никак съхранен Варварски вожд се носи малко над земята към тях от входа на древна погребална могила. Един от мъжете се втурва към него с оголен меч.

– Не, Веспърс, ще изтръгне душата ти! – изревава един свещеник в бяло.

Трети пристъпва плахо и прави заклинание, от което облак жълт газ започва да се кълби около боеца и призрака. През това време четвъртият мъж, носещ зелени щит и наметало, белязани с бял кръст, хвърля боен чук. Мъжът в бяло се втурва напред, въртейки боздуган на верига и жълтата мъгла погълща всички, дори магьосника, изрекъл заклинанието.

Ще се затичаш ли да им помогнеш ([397](#)), или ще изчакаш скрит ([351](#))?

Рефлексите ти не ти изневеряват и перваш яйцето встрадни. То се размазва по стената и я опръска с лют пипер и други вещества, които започват да я прояждат. Заслепяваща смес, непозната на нинджите от Острова на безметежните сънища.

– Много добре – отбелязва той саркастично. – Човек почти може да повярва, че си получил никакво нинджа обучение, въпреки жалкия Път, който следваш.

Без да губиш време в празни приказки, използваш момента, за да се изстреляш напред в атака. Ще опиташ ли удар с крак «двузъба мълния» (55), удар с ръка «тигрова лапа» (304) или хвърляне «водовъртеж» (87)?



Достигаш брега и след кратък отдих се затичаш. Бягаш дълги часове, следвайки крайбрежието на Звездното море. Когато си сигурен, че си се измъкнал на преследвачите от Кулата на утоленото сърце, решаваш да отпочинеш едно дененощие, за да възвърнеш силите си. Когато се събуждаш на следващата сутрин, топлите слънчеви лъчи и соленият бриз те изпълват с енергия. Почивката ти се е отразила добре. Можеш да възвърнеш до 4 точки за издръжливост. След няколкодневно пътуване достигаш до река Спокойна вода и тръгваш срещу течението за известно време, преди да се отправиш на запад. Навлизаш в горите сред полите на планината. Единствено няколко джуджеподобни създания на един далечен хълм привличат

вниманието ти. След двудневен преход оставяш гората зад гърба си и се закатерваш към редица конични хълмове. Премини на [415](#).

418

Блестящият Слънцезвезден пръстен се пръска в лицето ти и губиш 4 точки издръжливост. Магьосникът сигурно ти е казал погрешна активираща команда. Ако си все още жив, пред очите ти слънцезвездата изригва от пръстена, точно както трябва, и оставя Таум да лежи безпомощен на пода. Изкусната ти атака, преди магьосникът да успее да изрече заклинание, ще ти е от полза, ако оживееш. Можеш да добавиш 1 към точките си за удар с ръка, крак или хвърляне, по твой избор. Касандра изревава от ярост, докато Тютчев се обръща да помогне на падналия магьосник, и бързо се хвърля в атака. Премини на [121](#).

419

Хвърляш се с краката напред и глазените ти се сключват около врата на злия таласъм, но той неочаквано сяда и разбиращ, че макар да е дребен, е неочаквано силен. Напряга рамене и не успяваш да го превъртиш. Преди да успееш да го събориш, Танцуващия меч те пробожда в корема и излиза през гърба ти. Рухваш мъртъв, оставяйки Краля на таласъмите да се чуди какви магии крият Скрижалите на Кетсун.



Дългоочакваната гледка, златистите брегове на Острова на безметежните сънища, изплува от вълните като мираж. Корабът се пълзва леко по пясъка и ти скачаш на брега, отправяйки се към голямата самотна червена скала, която стърчи в пустинята. Под нея се намира Храмът на Куон, най-тъмните му зали – дълбоко в недрата му. Пред тигровите порти стои Великия магистър на Зората. Покланяш му се и му връчваш Скрижалите на Кетсун с ритуалните думи:

– Завърших мисията си, Най-върховни от Върховните магистри на Зората.

Той полага ръка на рамото ти и отвръща:

– Ти си спасителят на всичко добро на Орб, дори на самия храм. С право те нарекох Отмъстител. Ще бъдеш бич за несправедливостта, докато си жив.

Вечерта организират пир в твоя чест и селяните се възторгват, когато Горобей им разказва за подвизите ти. Деца танцуват около теб и те окичват с цветя.

Почиваш на спокойствие следващия ден, докато Великия магистър на Зората не идва в килията ти. Той коленичи на пода до теб и продумва:

– Хонорик е все още жив. Заклел се е да си отмъсти. Оцелял е дори след Кръвта на Нил, при все че е бил на прага на смъртта в продължение на няколко седмици. До нас достигнаха сведения, че Легионът на Меча на обреченост се подготвя отново за война. Но стига, не можеш винаги да носиш на плещите си неволите на света. Не е останало много, на което да те науча, но ще го сторя, доколкото ми е по силите. Утре ще ти разкрия нещо, което досега беше крито от теб. Удари часът да ти разкажа кои са родителите ти, кой си ти самият, превърнал се в Отмъстителя, най-смъртоносният воин на света.

В поредица

ПЪТЯТ НА ТИГЪРА

от Марк Смит и Джейми Томсън

ТЪРСЕТЕ

Книга трета

УЗУРПАТОР!

Ти си Отмъстителят - воин нинджа, овладял до съвършенство уменията и бойните изкуства на

Пътят на тигъра.

Научавайки тайната за самоличността на своя отдавна починал баща, ти разбираш, че си законен наследник на царя на Ирсмункаст. Твоята мисия е да прогониш самонастанилия се Узурпатор и да заемеш трона, но преди това ще се наложи да организираш бунт и да победиш не един враг.

Книгата съдържа 420 епизода, в които ТИ сам избираш бойната техника, която ще използваш срещу многобройните си противници, сред които ще срещнеш оркове, Голема на плътта, майстора на оръжията Айгучи и копието му нагината, дявола-кентавър Скърдж и много други.

