



ИЪН ЛИВИНГСТЪН

**ПРИСТАНИЩЕТО**  
НА  
**ГИБЕЛТА**



*GENY-G*  
*София, 2020*

## **Fighting Fantasy: The Port of Peril**

Original edition published and licensed by Scholastic Children's Books Ltd.

Text copyright © Ian Livingstone, 2017

Cover illustration copyright © Ian Livingstone, 2017 (art by Iain McCaig)

Inside illustrations copyright © Jambô Editora, 2019 (art by Róger Goulart)

Adventure Sheet based on a shared design by Krisztián Balla

The right of Ian Livingstone to be identified as the Author of this Work has been asserted in accordance with the Copyright, Designs and Patents Act 1988

Fighting Fantasy is a trademark owned by Steve Jackson and Ian Livingstone, all rights reserved  
Fighting Fantasy Gamebook Concept copyright © Steve Jackson and Ian Livingstone, 1982

Official FIGHTING FANTASY website: [www.fightingfantasy.com](http://www.fightingfantasy.com)

# **ПРИСТАНИЩЕТО НА ГИБЕЛТА**

© Автор: Иън Ливингстън

© Художник на корицата: Иън Маккейг

© Вътрешни илюстрации: Хожер Гулар

Превод от английски: Георги Чунев

Дизайн на корицата: Георги Чунев

Предпечат и оформление: Георги Чунев

Редактори: Райна Иванова и Георги Чунев

Коректори: Жанета Николова и Райна Иванова

ISBN: 978-619-91733-0-5

Печат: Pulsio Print

Начален тираж: 1000 бр.

БИТКИ БЕЗБРОЙ и съпътстващият слоган ГЕРОЯТ СИ ТИ! са запазени марки.

Издателство: ГЕНИ-ДЖИ ЕООД

гр. София, 2020 г.

GENY-Gamebooks: [www.facebook.com/geny.gamebooks](https://www.facebook.com/geny.gamebooks)

Специални благодарности на:

Гергана Янкова, Нинко Чунев, Таня Чунева-Язова,

Рангел Рангелов, Райна Иванова,

Александър Торофиев и Сдружение „Книги-игри“,

Иво Димов, Ивайло Миланов и всички от

Геймлофт - България

# СЪДЪРЖАНИЕ

ЛИСТ НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

4

КАК ДА ЗАПОЧНЕШ СВОЕТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ?

6

ПРЕДИСТОРИЯ

9

ПРИСТАНИЩЕТО НА ГИБЕЛТА

17

ПРАВИЛА И ЕКИПИРОВКА

245

# Лист на приключението

УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

КЪСМЕТ

ИНВЕНТАР

ЖЪЛТИЦИ

МЕДНИ МОНЕТИ

ПРОВИЗИИ

# Битки

ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	

ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	

ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	

ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	

ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	

ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	

ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	

ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	

ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	

ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	

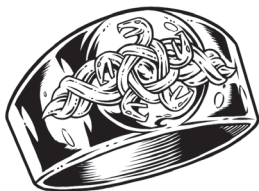
ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	

ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	

ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	

ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	

ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	
_____	



## КАК ЩЕ ЗАПОЧНЕШ СВОЕТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ?

Книгата, която държиш в ръце, е врата към отвъден свят – свят на тъмни магии, ужасяващи чудовища, замъци, потънали в мъгли, и подземия с клопки и криещи незнайни опасности, свят, в който малцина доблестни бойци ни бранят от безбройните пъклени планове на силите на злото. Добре дошъл в света на **FIGHTING FANTASY / БИТКИ БЕЗБРОЙ!**

Предстои ти да поемеш на едно фантастично приключение, в което героят си **ТИ!** И само **ТИ** решаваш по кой път да вървиш, пред кои опасности да се изправиш и с кои същества да водиш битки. Но внимавай, защото също така **ТИ** ще бъдеш героят, който оцелява или умира вследствие на твоите действия.

Внимавай и защото успехът в никакъв случай не е гарантиран и спокойно може първите пъти да не успееш да достигнеш крайната си цел. Но не се страхувай. С наученото от първите си опити, както и с малко късмет и умение, ще напредваш с всеки следващ свой опит.

Пригответи се. С обръщането на страницата ще тръгнеш по път, който ще те отведе до вълнуващи и често гибелни **БИТКИ БЕЗБРОЙ**, част от приключение, в което всеки избор е твой и винаги **ГЕРОЯТ СИ ТИ!**

## **АКО ЗА ПЪРВИ ПЪТ ИГРАЕШ КНИГА ОТ ПОРЕДИЦАТА ...**

Добре би било да се запознаеш с правилата за игра, които са дадени на страници 245-250, преди да започнеш да играеш.

## **АКО И ПРЕДИ СИ ИГРАЛ КНИГИ ОТ ПОРЕДИЦАТА ...**

Бързо ще си припомниш, че и шансът играе роля по пътя ти към успеха, но най-напред ти предстои да установиш какви качества имаш като герой. За целта следвай инструкциите, дадени на страници 245-250. Не забравяй да въведеш своите *начални* показатели в твоя *Лист на приключението* (на страници 4-5 или 252-255). Можеш да свалиш и електронно копие, от което да си принтираш допълнителен *Лист на приключението* от:

**[www.facebook.com/geny.gamebooks](http://www.facebook.com/geny.gamebooks)**

## **АЛТЕРНАТИВНИ ЗАРЧЕТА**

Ако нямаш зарчета под ръка, ще намериш резултати от хвърляния на зарчета, отпечатани в долния край на всяка втора страница от книгата. При бързо прелистване на страниците можеш да се спреш на някоя страница и така да получиш резултат от произволно хвърляне. Ако ти се налага да хвърлиш само един зар, то използвай само първия от двата отпечатани зара.



## ПРЕДИСТОРИЯ

Каликс е богат град, разположен на северния бряг на река Сребърна – широка, криволичеща река, която се стича кротко от Възвишенията на лунния камък, преди да се влее в река Сомова по пътя ѝ към Западния океан. Възникнал е като нищо и никакво депо, построено до един дървен кей от търговец на едро и използвано от речните търговци за разтоварване на стока. Отначало хем търговията вървяла слабо, хем търговецът се оплаквал, че един път му подали чаша, тип каликс, с отровно питие в нея. Постепенно търговията се подобрила, името се затвърдило и така Каликс се разраснал до натоварено речно пристанище.

Град Каликс е обитаван предимно от хора, но също така подслонява и редица други раси. Има елфи, които винаги изглежда да знаят какво се случва, повече от всеки друг; страйдери, които бродят из града с кльошавите си дълги крака, обикаляйки по задачи; човеко-орки, които най-често биват наемани като охранители; гноми, които прекарват повечето си време в сърбането на купа след купа грахова супа; двама едри огъра, които се захващат с повечето хамалска работа; както и един необичайно дружелюбен циклоп, който пристигнал със стока за продан през един отдавнашен ден и така и не си тръгнал. Получил прякора Ци, захванал се с ковачество и набързо се прочул като най-добрия ковач в Каликс. След време започнал да влага уменията си в изработката на най-изтънчените мечове в Северна Алансия, но никога не правел по повече от един на месец, понеже не се съгласявал да прави компромиси с качеството. Ци с гордост продава известните си мечове, марка Едноочки, за по 50 жълтици бройката. „Какъвто продуктът, такава и цената“, както със задоволство казва на своите клиенти, от които недостиг няма.

Търговията е основната причина Каликс да процъфтява.

Търговци от всички краища на Алансия пристигат в града, за да продават своите стоки, като градът е място, където цените винаги могат да бъдат леко завишавани. Продавачи изпълват търговския площад по шест дни в седмицата, продавайки оръжия, брони, отвари, мазила, билки, подправки, зърно, добитък, полускъпоценни камъни, бижута, коприна, кожи, фин текстил и какви ли не екзотични храни. В оживена търговия пари преминават от едни ръце в други от сутрин до вечер. Въпреки че Каликс си има и бедните прослойки, градът предоставя добра възможност за охолен живот на своите благородници, търговци, хазяи и гостилничари. И както всеки друг град със заможни жители, Каликс привлича и джебчии и крадци, които се възползват от възможността да отърват някои от по-доверчивите граждани от изкараното с труд сребро и злато. По-неопитни измамници се научават на непочтения си занаят най-напред в Каликс, плетейки лъжи и въртейки номера на местните. Най-добрите измежду тези, които не биват заловени, се отправят надолу по реката да опитат късмета си и с гражданите на Порт Блексенд, където се налага да се конкурират със закоравели професионални крадци и мошеници.

ТИ си опитен търсач на приключения и сръчен с меча наемник, който повече от всичко друго тръпне да посича чудовища и да открива съкровища. Като изключим няколко паметни твои приключения, разбрал си по трудния начин, че търсенето на съкровища невинаги води до награди от лъскаво злато. Най-често се случва ловците на съкровища да се връщат от експедициите си с празни ръце. И когато нещата хич не вървят на добре, на приключенците им се налага с неохота да поработят и за някой друг, обикновено припечелвайки малка надница като пазачи на богаташки имоти или охранители на кервани на търговци, докато пътуват към някое тържище. Самият ти си пристигнал в Каликс наскоро и си уморен и гладен, след цял един месец на дирене по Поганските поля, в неуспешни опити да намериш заровено там съкровището,

натрупано от Тром, прочутия варварин със секира, за когото се носи слух, че е загинал в още по-прословутия Смъртоносен лабиринт на барон Сукумвит във Фанг, опитвайки се да спечели голямата награда от 10 000 жълтици.

Дотук дните ти, прекарани в Каликс, са били всичко друго, но не и приятни. Без да си успял да си намериш работа, ти се налага да преспиваш навън по затънтени улички, ровейки се за останки от храна, захвърлена от продавачите на търговския площад след края на деня. На четвъртия ден от престоя ти вечерта се оказва приятно топла. Слънцето бавно потъва зад западния хоризонт, а светлината започва да чезне. Тъкмо си застанал пред гостилница „Тлъстата жаба“ и слюнките ти текат по закованото на дъбовата порта меню, когато двама мъже излизат от заведението, залитайки и държейки се подръка. Единият е на средна възраст, носи брада и е облечен в кафява кожена туника и тъмнозелен клин, а другият е по-млад и е облечен с карирана вълнена риза, която е напъхал в провисналите си кафяви панталони. И двамата се кикотят като хлапаци, та дори и по-зле, след количеството пиво, което са изпили. Без да искат, леко се отгъркват в теб, докато се разминавате, но и двамата не забелязват нищо. По-младият се е разхълцал и се клати напосоки. Опитва да се хване за облегалката на една дървена пейка, за да се закрепи, но я пропуска и се катурва, изругавайки. Това кара приятеля му да се разсмее на още по-висок глас. След това се надига до седнало положение, примижавайки от ярката светлина, а устата му остава увиснала, като на объркан глупак.

– Ерик! – изфъфля по-младият, хълцайки.

– Какво?

– Стига си ми се присмивал.

– Защо?

– Защото ще забогатявам скоро!

– Не думай – пренебрежително отговаря по-възрастният.

– Не, бе! Наистина ще ставам богат! Купих една карта на

съкровище! – отвръща той категорично и бърка в джоба си, за да извади едно старо парче пергамент за сведение.

Заяпва го с доста объркано изражение на лицето си, прекалено пиан, за да забележи, че го държи наопаки. Въпреки че се намираш достатъчно наблизко, че да ги чуваш, решаваш да се престориш, че не ги слушаш.

– Колко плати за това?

– Четири медни монети.

– Четири медни монети? Ама че и ти си глупав. Няма никакъв шанс да е истинска. Изиграли са те, Грегор – казва по-възрастният мъж, размивайки се дори още по-силно. – Хванали са те на въдицата, като някой балък. Един глупец тръгнал да дири златото на глупците, това си ти. И така и не си научаваш урока. Не може да вярваш на нищо, казано от когото и да било в „Тлъстата жаба”.

– Но... Но онзи старец ми изглеждаше толкова искрен. Имаше честно лице, не като на останалите акули и негодници вътре, които само гледат собствения си интерес. Прииска ми се да му повярвам. Затова му повярвах!

– Няма ли да влезеш обратно да си вземеш парите?

– Не, не. Бедният човек се нуждаеше от парите. Звучеше ми отчаян. И го съжалих. Всъщност, затова купих картата. Нямам за какво да му се сърдя. Хареса ми да чуя историята му за железния сандък със златни амулети. Каза, че е скрит навътре в една пещера във Възвишенията на лунния камък. И не спря да ми повтаря за някакъв златен пръстен в сандъка. Каза, че е по-ценен от всичките амулети, взети заедно. Обаче как го нарече? Пръстена на... Оф, по дяволите! Сега не мога да се сетя. Но няма значение дали е истина, или не е! Нито пък, че ти казваш, че е измислица. Или какъвто и да е случаят.

– Забрави за тези работи, Грегор. Онзи просто си ги е измислил.

– Пръстена на горящите змии! Така го нарече. Каза, че преди е бил притежание на един стар магьосник, на име Нико,

или Нико... нещо си, или и аз не знам. Каза, че магьосникът би платил добри пари, за да си го върне.

– Казах ти да забравиш за тези неща, Грегор. Хайде, ставай и дай сега да пробваме „Слънчевата кръчма“, че съм жаден! – твърдо заявява Ерик и издърпва приятеля си, за да го вдигне от земята.

– Добре де, добре. В такъв случай, това няма да ми трябва! – казва Грегор и смачква пергаментна топка, която хвърля през рамо, преди да закричи напред, залитайки.

Пергаментната топка пада точно пред краката ти. От любопитство се навеждаш и я взимаш. Разгъваш я и ти се разкрива една доста детайлна, ръчно нарисувана карта на земите около Каликс. На картата се вижда една пунктирна линия, отправяща се на север от Каликс, а после на изток, минавайки малко южно от Мрачната гора, като прекосява Източната равнина и стига до Възвишенията на лунния камък, където с голям X е обозначен входът към пещера на Черепния връх – един от най-високите върхове във веригата от възвишения. На гърба на картата има съобщение, написано на ръка с черно мастило и дребен шрифт, което гласи: *„Не минавай през входа на пещерата. Качи се още двадесет метра нагоре по върха до една малка платформа. Разчисти оставените там клони, за да разкриеш тайния вход. Влез оттам и при разклоненията тръгни: наляво, надясно, надясно. Един железен сандък ще се намира в Кристалната пещера. Успех! Мургат Шур.“*

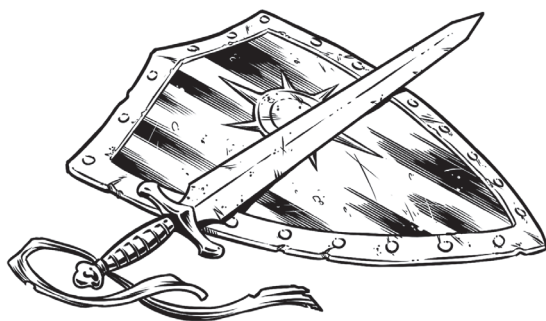
Нима е възможно наистина да има сандък със съкровище, скрит в пещера на Черепния връх? И защо онзи старец би продал тайните си за няколко медни монети? А кой е Мургат Шур? Нещо не се връзва. Тъкмо си на път да захвърлиш картата, когато чуваш пронизващия грач на птица, прелитаща над теб. Поглеждаш нагоре и виждаш един гарван да лети на север. Възможно ли е да е някаква поличба? Може би наистина днес е щастливият ти ден. Решаваш, че няма какво да губиш и че можеш единствено да спечелиш нещо. Сгъваш пергаментна

и го прибираш на сигурно място в джоба си. Още на сутринта ще отпътуваш към Черепния връх. Но в момента трябва да си намериш нещо за ядене, както и място за спане, преди да е настъпила вечерта.

**А СЕГА ОБЪРНИ НА СЛЕДВАЩАТА СТРАНИЦА...**



# ПРИКЛЮЧЕНИЕТО ЗАПОЧВА!



**Нека твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ  
никога не се изчерпва!**



След като не успяваш да намериш никаква храна, се примиряваш да преспиш върху няколко вехти чувала за брашно, оставени встрани от пекарна в дъното на една тясна уличка. Постилаш одеялото си върху чувалите и си лягаш в очакване да се мръкне, завършвайки деня изтощен и много гладен. Дочуваш как някакво куче души наоколо, но след време се унасяш в сън, сънувайки за съкровища – сандъци, преливащи от жълтици и диаманти.

Завръщаш се към действителността рано-рано на следващата сутрин, когато биваш грубо събуден, не дълго след изгрев, от звука на шумно кукуригащи петлета. Въздухът е прохладен, но небето е ясно – ако не друго, то поне ти предстои пореден хубав ден. Грабваш доверения си меч, навиваш одеялото си и проверяваш скромния си набор от принадлежности, които държиш в своята раница. Нещата не са много: **топка канап, свещ, месингово звънче, маслен фенер, нож, парче тебешир, месингов бухал, къс въже, торбичка с медни пирони, манерка за вода от животинска кожа и бокал, декориран с мотив с глава на еднорог.** Намираш си пътя до градския площад, където напълваш манерката си с течаща вода от чучура на една чешма, издълбана във формата на драконова глава. След като утоляваш жаждата си, преравяш една купчина боклуци и откриваш няколко смачкани домата и късче хляб, оставени да се развалят в една дървена щайга. Хлябът е престоял, но точно в момента доматеният сандвич ти се струва като закуска за шампиони. Прибави си 1 точка **ИЗДРЪЖЛИВОСТ**. Сандвичът притъпява глада ти, но ти е ясно, че би могъл да хапнеш и още нещо. Наоколо не се вижда никой друг освен един висок мъж на средна възраст с къдрава кафява коса, който весело си подсвирква, метейки площада с дълга метла. Носи кожена чанта за през рамо, която е праметнал на гърба си. Ако би искал да го заговориш, обърни на **19**. Ако искаш да си тръгнеш от търговския площад, обърни на **58**.



## 2

Скоро се намирате обратно при разклонението на пътя.

– Ако тръгнем наляво, пътят ще ни отведе на юг и извън гората. Вместо това трябва да продължим право напред, за да стигнем до кулата на Язтромо – казва Хакасан, без да спира да върви. Обърни на **252**.

## 3

Стрелите прелитат покрай теб и безобидно се забиват в дърветата наоколо. Изправяш се с отскок и размахвайки меча си във въздуха, нападаш тримата бандити, преди да са имали време да извадят нови стрели. Бий се с тях един по един.

	УМЕНИЕ	ИЗДРЪЖЛИВОСТ
Първи БАНДИТ	6	7
Втори БАНДИТ	7	7
Трети БАНДИТ	7	6

Ако победиш, обърни на **22**.

## 4

Все едно нещата не биха могли да станат по-лоши, та сега оставаш и без доверения си меч. Мечът, който получаваш в замяна, е стар и захабен. Ядосваш се на себе си, че въобще си си помислил, че има как да биеш този хитрец на карти. Губиш 1 точка КЪСМЕТ и 2 точки УМЕНИЕ. Решаваш, че е време да си тръгнеш от търговския площад. Обърни на **58**.

## 5

Предлагаш по 1 жълтица на троловете, за да те пуснат в градинския двор на двореца. Двужъб се изсмива на висок глас.

– Две жълтици? – казва той, присмивайки се на предложеното от теб. – Нима си мислиш, че ще се изложим на гнева на Лорд Азур за 2 жълтици? Искаме по 10 жълтици за всеки от нас и не по-малко.

Ако имаш 20 жълтици и искаш да платиш на троловете, обърни на **145**. Ако не можеш да платиш или пък не искаш да им плащаш, единственото, което ти остава, е да им позволиш да вземат меча ти и да погледнат в твоята раница. Обърни на **192**.



## 6

Посягаш към джоба си, след което разгръщаш жълтата носна кърпичка. Никодемус зяпва от удивление и направо не му се вярва, докато взима в ръка големия златен пръстен, изложен на показ върху твоята длан.

– Пръстена на горящите змии! – възторжено казва той.  
– Къде го намери?

Казваш му, че е дълго за обяснение, но той настоява да чуе всеки един детайл, от момента, когато си взел картата на Мургат Шур в Каликс, до когато си го освободил от килията му. Приключваш с разказа тъкмо когато пристигате на кея във Флакс. Помахваш на Дод, който е застанал наблизко и връзва снопове тръстика, на път да ги отнесе у дома. Той идва да ви помогне да завържете лодката и ти казва:

– Добре дошъл обратно. Надявам се си намерил каквото си търсил в онази помийна яма, минаваща за град. Благодаря, че ми връщаш лодката. Изглежда доста по-голяма, отколкото я помня! И цвета си е сменила.

Извиняваш се и му обясняваш какво се е случило. Запознаваш го и с Никодемус и Луана. Дод се радва много на новата си лодка и ви кани в своя дом, където Крис се е захванала да пържи риба. Тя ви предлага да останете за вечеря, а и за цялата нощ, понеже вече става късно. Приемате поканата ѝ, а



## 7-8

ти се събуждаш рано на следващата сутрин, намирайки Крис и Луана потънали в разговор. Луана заявява, че е решила да остане във Флакс и да започне нов живот, при което ти ѝ пожелаващ всичко най-добро. Дод довежда Стихийно сърце пред къщата, а ти помагаш на Никодемус да го възседне, преди и ти да се качиш. След лек удар на юздите Стихийно сърце потегля в бърз галоп. За миг поглеждаш назад и виждаш как и тримата ви махат, но пришпорваш коня, знаейки, че нямате много време за губене. Галопирайки към Ларго, виждате един мъж с оцапано кафяво сако и дрипави брич панталони, който крета бавно с помощта на дълга тояга, капнал да носи една огромна, издута мешка. Като дочува звука на галопиращи копита зад себе си, се обръща и ви помахва с вълнената си шапка, давайки ви знак да спрете. Ако искаш да спреш и да поговориш с него, обърни на **93**. Ако предпочиташ да не губиш време и да продължиш да яздиш към Мрачната гора, обърни на **286**.

## 7

Онкс те поглежда право в очите и ти казва:

– Преди да си тръгнеш, кажи ми защо търча след мен, а в крайна сметка реши да не си купиш лечебната ми отвара?

Отговаряш му, като казваш, че 4 жълтици е прекалено висока цена, особено след като те е проквел.

– Добре, при това положение да се срещнем по средата. Как ти се струват 3 жълтици за отварата?

Ако искаш да закупиш лечебната отвара за 3 жълтици, обърни на **277**. Ако смяташ, че цената все още е прекалено висока за една отвара, и предпочиташ да се запътиш към Мрачната гора, обърни на **47**.

## 8

Алея „Оръжейна“ е едва стотина метра дълга, но всички сгради по нея са обърнати на магазини на оръжейни майстори. До една, витрините са защитени с железни решетки,

за да възпират всеки желаещ да влезе с взлом и да си вземе от изложените оръжия и брони. По самите витрини се вижда пълно разнообразие от мечове, сатъри, копия, кирки за пробиване на брони, пики, къси и дълги секири, бухалки, боздугани, бойни чукове, шлемове, доспехи и щитове. В момента всички магазини са затворени, с изключение на един, чиято врата е почти два пъти по-висока от останалите врати по улицата. Направена е от дъбови дъски с железен обков и има сложена табела „Отворено“. На витрината пък има малък надпис: „Ще намерите „При Ци“ размери всякакви“. Надничаш през витрината, но не виждаш никой вътре. Ако искаш да влезеш в магазина, обърни на **384**. Ако предпочиташ да продължиш до края на алея „Оръжейна“, обърни на **33**.

## 9

Онкс те поглежда с досада на лицето и ти казва „Както желаеш“, преди да си тръгне, поклащайки глава. Напускаш Ларго и се отправяш на изток към Мрачната гора, чудейки се дали ще успееш да стигнеш до Хакасан, преди да се свечери. Както си вървиш по пътя през високите треви, не осъзнаваш, че си навлязъл в тревиста площ с поникнал Уийдълуийд, тип висока трева, която приютява АКАР-АКАРИ – миниатюрни паразитни кърлежи, които не само че смучат кръвта на гостоприемника си, но и го инфектират с вирус, предизвикващ силна сънливост. Започваш да се прозяваш неконтролируемо и не ти остава друго, освен да полегнеш на земята и да поспиш. *Провери Късмета си.* Ако имаш Късмет, обърни на **160**. Ако нямаш Късмет, обърни на **96**.

## 10

Ако притежаваш повече от една бутилчица, ще трябва да избереш коя да използваш. Ако искаш да употребиш мазилото от зелената бутилчица, обърни на **172**. Ако искаш да употребиш мазилото от кафявата бутилчица, обърни на **158**.





*Кваг-Шуггут – нисш демон, призван от Равнината на болката*

## 11

Дяволското чудовище тръгва към вас с тежки стъпки и с отскоци, от които земята се тресе. На цвят е сиво-зелено, а грозни червени вени изпъкват под кожата му. Има зверски нокти на гигантските си ръце и смукала по дланите си, но най-ужасяващото нещо е огромната му уста, която е почти толкова широка, колкото и самото му туловище. Отваряйки се, устата му разкрива два реда хищни зъби, както и шест дълги пипала с вендузи по тях, които се стрелкат напред от гърлото му и се размахват като млатила във въздуха. Противният звяр е КВАГ-ШУГГУТ, нисш демон, призван от Занбар Боун от Равнината на болката. Има малки очи и на практика е сляп, но усеща присъствието ти и знае точно къде се намиращ. Нямах друг избор, освен да се биеш с него! Ако притежаваш Меч на жлъчта, обърни на **337**. Ако не разполагаш с такъв меч, обърни на **202**.

## 12

Вижда се редица от пет къщи, всяка от които изглежда внушително и е в отлично състояние. Без съмнение собствениците им са сред богатите търговци в Каликс. Дочуваш плъзгането на отварящ се прозорец някъде над теб и поглеждайки нагоре, виждаш една жена с дълга, къдрава червена коса, която се навежда навън и започва да вика по теб да не се опитваш да гледаш през прозорците ѝ.

– Махай се! – изкрещява тя разгневено и те замеря с едно нощно гърне.

*Провери Късмета си.* Ако имаш Късмет, обърни на **271**. Ако нямаш Късмет, обърни на **153**.

## 13

Най-младият просяк отскубва картата от ръцете ти и започва внимателно да я разглежда.

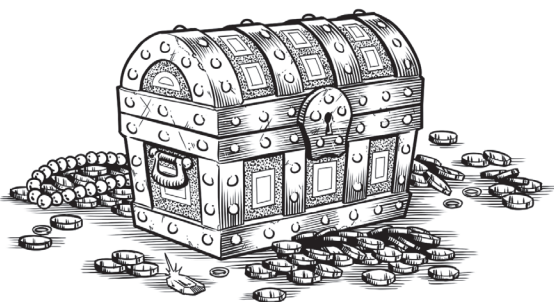
– Ще ти кажа каквото знам за тази карта срещу още една медна монета! – казва той, загледан отблизо в дребния шрифт.



Съгласяваш се да му платиш, въпреки че си подразнен от наглостта му. Той прибира монетата в джоба си и заявява:

– Хем надписите са в черно мастило, хем съкровището е обозначено с голям Х. Няма как да не е истинска!

Благодариш на човека за споделеното мнение, но имаш чувството, че просто си е измислил нещо, което да ти каже. Решаваш да не влизаш в спор и се сбогуваш с просяците. Обърни на **3П**.



## 14

Последвате Язтромо два етажа по-надолу по стълбите до отрупаното му кухненско помещение, където тенджери и тигани врят и кипят върху една голяма желязна печка.

– Надявам се да харесвате гъбена супа и зеленчукова яхния – казва той със сияещи очи, като повдига капациите на тенджерите, за да помирише наситените аромати, които се носят от тях. – Превъзходен вкус. Просто превъзходен – продължава той. – Може да ми се намерят и малко крекери и сирене за след това, ако все още сте гладни. Моля ви, седнете и ще поднеса от супата.

Сядаш на кръглата трапезна маса заедно с Хакасан, за да се насладите на гозбите на Язтромо, като и двамата се съгласявате, че това е най-вкусното блюдо, което сте яли от много време насам. Прибави си 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. С



Язтромо си говорите за Занбар Боун до късно вечерта, като по едно време той си сипва от любимото си шери за преди лягане и го изпива заедно с последното от кексчетата си със сметана, на които обича да се наслаждава до последната троха. Показва ви стаите, в които ще преспите, и малко подпийнал ви пожелава лека нощ, засмивайки се на висок глас в необичайно весел за него маниер. Ти сънуваш бурни сънища за скелети и демони и се събуждаш посред нощ, облян в студена пот. Поглеждаш през прозореца на спалнята си към озареното от звезди нощно небе и към простиращите се до безкрая върхове на дърветата от Мрачната гора. Цари мир и спокойствие. По някое време отново заспиваш и се събуждаш късно. Последен слизаш на закуска и заварваш Хакасан и Язтромо на масата, потопени в разговор.

– Добро утро! – ти казва Язтромо с усмивка. – Добре спа, надявам се? След закуска мисля, че ще е най-добре сам да тръгнеш за Порт Блексенд. Първо, на Хакасан ѝ трябва още почивка, тъй като глезенът ѝ отново се е подул. Второ, имам само един кон! Колкото по-бързо стигнеш до Порт Блексенд и намериш Никодемус, толкова по-скоро ще се върнеш. Но преди да заминеш, смятам, че е време да ти помогна с малко магия. Мога да ти предложа подобрени бойни умения, завишена сила или пък добър късмет. Хапни си закуската, докато решиш какво ще ти е от полза.

Би ли искал:

- |                                  |                      |
|----------------------------------|----------------------|
| Да подобриш своето УМЕНИЕ?       | Обърни на <b>215</b> |
| Да подобриш своята ИЗДРЪЖЛИВОСТ? | Обърни на <b>78</b>  |
| Да подобриш своя КЪСМЕТ?         | Обърни на <b>288</b> |

## 15

Оглеждаш се около малката стая, надявайки се да намериш нещо, което би могло да ти е от полза да избягаш, но не откриваш нищо. Примиряваш се с това, че ще стоиш затворен



в продължение на шест месеца. Първите няколко дни се влачат бавно, като единственият ти контакт с външния свят се случва веднъж дневно, когато тъмничарят пристигне с кошница червив хляб и кана вода. Седмици отминават, а ти губиш теглото си и ставаш прекалено изтощен дори да избутваш плъховете от себе си, които вечерно време пропълзят през прозореца, за да ядат трохи от пода. На няколко пъти биваш ухапан от плъхове и така се разболяваш от смъртоносна чума. Приключението ти свършва тук.



## 16

Заигралите се на зарчета мъже забелязват, че гледаш към тях, и те приканват да се присъединиш към масата им. Питаш ги на каква игра играят.

– Малко се забавляваме с една игра на Дънгъл и Дрегъл – развеселено казва брадатият играч. – Била е измислена от един бард на име Йог. Доста е простичка. Аз хвърлям два зара и взимам сбора от числата. Това е моят Дънгъл резултат. После ти хвърляш два зара за твоя Дрегъл резултат. Но преди да си хвърлил заровете, трябва да обявиш дали твоят Дрегъл резултат ще излезе по-голям или по-малък от моя Дънгъл резултат. Ако познаеш, печелиш. Ако не познаеш, губиш. Аз съм съгласен да заложа моя пиратски кремъчен пищов срещу един рубин. Играе ли ти се?

Ако притежаваш рубин и искаш да играеш, обърни на **269**. Ако предпочиташ да се върнеш на бара, обърни на **89**.

## 17

Норгулт е едно мощно създание, което се бие с груба сила и свирепа агресия. Това, че пускаш на земята буркана с очите, го вбесява и той се впуска към теб в яростна атака със своите юмруци като боздугани. Изгаря от нетърпение да гуляе с твоите очи, а дебелията му кожа не може лесно да бъде пробита, дори и от островърхия ти меч.

НОРГУЛ

УМЕНИЕ 10

ИЗДРЪЖЛИВОСТ 9

Ако победиш, обърни на **231**.

## 18

Онкс ти благодари за помощта. Като се връщате в Ларго, ти дава шишенце лечебна отвара срещу твоите 2 жълтици. За благодарност ти дава и да хапнеш малко прясна риба и да изпиеш една чаша козе мляко. Прибави си 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Понеже чак до сутринта няма да има лодкари, които да можеш да наемеш за превоз до Порт Блексенд, решаващ да се върнеш в Мрачната гора, без да губиш повече време. Тъкмо се готвиш да тръгнеш, когато Онкс те пита дали би искал да купиш и две зарчета от кост, ръчно изработени от старейшините на селото. Казва ти, че ще ти носят късмет при всяка игра със зарчета и че ще ти ги даде много изгодно, на цена от 2 жълтици за двете заедно. Ако искаш да закупиш зарчетата, обърни на **73**. Ако предпочиташ учтиво да откажеш, обърни на **110**.

## 19

Извикваш по човека, който мете улицата, но той не ти обръща внимание и продължава да си подсвирква и работи. Ако искаш да го попиташ дали му се намира някаква храна, която би разменил срещу някой предмет от твоята раница, обърни на **126**. Ако предпочиташ да си тръгнеш от търговския площад, обърни на **58**.

