

Димитър В. Стефанов

ЯРОСТ



Нито една част от тази книга не може да бъде възпроизвеждана под каквато и да е форма и по какъвто и да е начин без изричното съгласие на автора.

*Българска
Първо издание*

Редактори: Ал Торо, Ивайло Динков
Коректори: Ивайло Динков, Кирил Иванов
Корица и илюстрации: Ивайло Динков през *Midjourney*
Художник на картата: Анна-Мария Марчева
Предпечат: Деян Вачков

ISBN 978-619-7160-29-1

София, 2025 г.

Димитър В. Стефанов

ЯРОСТ

книга-игра



2025



Сън в стъклена.

И още един. И още. И още...

Мечти, затворени в стъкло, или пък дестилирани кошмари?

Преди повече от трийсет години дирехме онова потайно място отвъд Огнената пустиня, където Агамор е заключил откраднатите сънища на хората от Старата гора. И може би все още ни гложди любопитството да надникнем в плетеницата от колби и стъклени тръби. Да зърнем ярките танцуващи светлинки на пленените сънища и онова, което се крие зад тях. Да узнаем всички онези неразказани истории. Ако искате да се впуснем заедно в това вълнуващо приключение, тази нова поредица е за вас.

Сън в стъклена е замислена като поредица книги-игри от нови български автори. Тъй като зад създаването ѝ стоим същите хора, които сме част от екипа на списание *Агамор*, названието дойде съвсем спонтанно. Защото Новата вълна стъпва на солидните основи, изградени от Любо Николов и всички останали първопроходци на българските книги-игри. А ние ще се стараем да ви предоставяме най-доброто от техните творчески наследници. Вярваме, че с книгата-игра, която държите в ръцете си, поставяме едно солидно начало. Изживейте своя триумф на върха на планината!

И нека Сиян да пази сънищата ви!

Ивайло Динков

Винаги съм обичал компютърните игри.

Когато през 90-те години на миналия век ни заля изобилието на запада, мен най-тежко ме хванаха турнирните игри – *Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *Samurai Shodown* и т.н. Като се замисля, май още не са ме пуснали, ала това не е темата на настоящото писание...

Реших да напиша турнирна книга-игра. Вече имаше опити в тази насока – *Арена* на Джордж М. Джордж, *Бойците на Орм* на Блонд, *Майстори на меча* на Уейн и други. Да, но както и в компютърните игри, мен най-много ме интересуваше фигурата на *боса* в играта. Тези образи често оставаха недоразвити – трябва да достигнеш до тях, пребиваш ги и... толкоз. И така се роди Громул – опит да погледна турнирната книга-игра през очите на най-силния боец – този, който очаква всички на върха на Пирамидата. И ето че турнирната книга-игра вече не е баш *турнирна*, но пък удоволствието да победиш всички в надпревара и да останеш най-добрият си остана.

Вече нямам възможност да нося хиляди зарове, пионки и стратегически карти със себе си. Даже напротив – крия всичко по-ценно, свързано с играта, от малкия си петгодишен син, за да не изчезне завинаги. Така че исках игрите, които играя (и създавам) хем да имат богат дневник и да се използват зарове, хем пък това да не е прекалено и да не превръща играта в *Не се сърди човече* и зарометачка. Доколко съм се справил – ще решите, след като изиграете разказа. Предстои ви солидно предизвикателство, въпреки че Громул размазва противниците си с по няколко удара, както ще се убедите и сами!

Приятна игра,

Димитър В. Стефанов



Горичка

Пейки

Езеро

Источна
Лъвска
Статуя

Статуя на
Измайлия
Победител

Навес за
Измайлия

Западна
Лъвска
Статуя

Парапет

Камбана



ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

Трудност			Боец / Шампион / Властелин								
Бойно майсторство	6			5			4		3		
Живот	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Живот 10											
Ярост											
Умения											
	o	o						o	o		
	o	o						o	o		
	o	o						o	o		
Кодови думи											
Бележки											
Противници											
№	Име		Битка	Спомен			Код				
1				268			–				
2				104							
3				277							
4				11							
5				249							
6				82							
7				282							
8				135							
9				307							



1

Лятото бе към края си и макар горещините да не бяха още отминали на повечето места, тук вечер ставаше мразовито. Нощният хлад полека-лека отстъпваше пред деня, напирещ зад покритите със сняг планински върхове, и първите слънчеви лъчи огряха лицето на Громул. Далеч долу забиха камбани. Клоните на дърветата зад гърба му се залюляха от утринния бриз, а листата им шумоляха нетърпеливо и смесваха своята песен със звъна на камбаните.

Громул отвори очи и пое дъх. Време беше.

Последните дни бяха преминали в тягостно очакване на този миг. Най-сетне турнирът започваше. Спомни си, че когато той за пръв път чу песента на утринните камбани и пое към върха на планината, бе изпитвал страх – чувство, което отдавна бе захвърлил зад себе си. Тогава беше върлинест младеж, държащ тежко закривено острие, с желание за победа и блясък в очите. Успя да пребори всички претенденти по пътя нагоре и достигна до върха, облян в своя и чужда кръв.

С много късмет и ярост сломи тогавашния шампион, Венделл, наричан още *Отровителя*, и изтърколи бездиханното му тяло надолу по стълбите. Из всички кралства бе разнесена новината, че има нов шампион – Громул Хлапака – наемник, успял да стигне до свещената арена.

Оттогава бяха минали тридесет години...

Към името на Громул се прибавиха други титли и той вече не беше *хлапака* – Громул Трошача на кости, Громул Унищожителя, Танца на смъртта, Последния блясък, Дракона от планината и други, и други... За тези тридесет години Громул бе опитал всичко – бе владетел, разбойник, тиранин, баща, скитник, моряк... нищо не заменяше тръпката от победата на този връх. Бе захвърлил всичко и всички и бе отдал времето си единствено на самоусъвършенстване.

Турнирът се провеждаше на всеки три години – всички воини, събрали достатъчно опит и смелост, от всички кралства тръгваха към върха, за да премерят сили помежду си в пътя нагоре, а оцелелите да срещнат в смъртен двубой шампиона. Месец преди Турнира Громул се качваше на върха, спеше в схлупена колиба до близкия манастир, тренираше и посрещаше всички, успели да го достигнат.



После изпращаше трупове им надолу.

След седмия спечелен турнир изобщо не напусна планината – нямаше повече желание за приключения – беше видял и усетил всичко. Остана в колибата до манастира и единствено то, което правеше, беше да тренира, да чете древните ръкописи в библиотеката и да медитира. Монасите му оставяха провизии, а посетители не идваха. Неспирните тренировки превърнаха Громул в страховита машина за смърт. Дните, които прелитаха, докато чуе звъна на камбаните, се сливаха в един.

В следващите турнири той не просто побеждаваше – той премазваше противниците си. Нямаше нито един достоен опонент, който дори бегло да застраши живота му. След осмия пореден спечелен турнир камбаните замлъкнаха задълго – Громул бе избил на върха всички, които бяха достатъчно умели, за да го достигнат. Мълвата за неговата непобедимост пося страх в сърцата. Хората забравиха пътя към върха и изпитваха боязън дори да поглеждат нагоре.

Цели шест години Громул чакаше звъна на камбаните, но те мълчаха. Той не спря усилените си тренировки, а напротив – с ярост започваше всеки ден и в края му беше капнал от умора, но щастлив. Знаеше, че желанието за признание тлее у всеки воин и рано или късно металните езици отново ще зазвънят.

Започнаха да се чуват далечни викове и звън на стомана. Битките бяха започнали. Громул протегна ръце настрани и се изправи от позицията си за медитация.

Нямаше много оръжия. Отдавна бе открил, че най-силното средство за борба бе собственото му тяло. Лявото му рамо бе покрито с метална пластина, захваната с ремъци и предпазваща врата от удари. От металните му ръкавици тръгваха дебели метални листове, покриващи предмишниците. Носеше лека туника и осеян с белези солиден нагръдник. Ботушите му бяха с метални върхове и токове, под които ситните камъчета на светилището хрущяха и сякаш бягаха настрани, докато пристъпва.

Громул се обърна – по стълбите на манастира бавно слизаше стар монах. Върхът на планината бе побелял, като снегът започваше малко над сградите на манастира. Дворът под светата обител бе арена на свещения турнир – малката полянка се изви-сваше над горите и до нея стигаше каменно стълбище.

Началото на стълбището се губеше надолу в мъглите и зелените корони на дърветата. Вляво от мястото за медитация имаше малко езерце, оградено с декоративни камъчета и малки фонтани. Над Громул пък бе изграден дървен навес, за да може да медитира и в дъждовни дни.

В края на поляната имаше каменна статуя на воин, покрита с мъх и цветя – вероятно издигната в чест на първия победител в турнира.

Накъдето и да погледнеше, Громул виждаше планински вериги – чувстваше се така, сякаш е на върха на света.

– Господарю, турнирът е започнал! – задъхано изрече старият монах. – И тази година ще можете да изпробвате уменията си.

Громул пристегна каишите на ръкавиците си и се вгледа в хоризонта. Живееше за този миг. Само това имаше смисъл – да бъде най-добрият воин, живял някога. Започваше петдесетата си година, а се чувстваше по-силен от всякога. Нямаше търпение отново да изпита духа и тялото си и се надяваше, че след дългата пауза противниците му ще бъдат достойни.

– Прибирай се в манастира, старче! – махна с ръка воинът към монаха. – Скоро тук на краката си трябва да остане само един.

„И този някой ще бъде аз!“ – довърши наум Громул и крайчетата на устните му едва се повдигнаха нагоре...

*Премини на ► **Правила за игра***



Правила за игра

В този разказ ТИ, читателю, поемаш ролята на Громул, Трошача на кокали – осемкратния победител в Турнира на кралствата. Чети, избирай и следвай инструкциите в края на епизодите. Ще са ти необходими два шестстенни зара – няма битка, в която да няма и доза шанс, нали?

Трудност

За да защити отново името си на легендарен и безмилостен владетел на турнира, Громул трябва да унищожи всички изпречили се насреща му противници. Приключението обаче може да се изиграе на различни нива на трудност.

Боец – ниска трудност на играта. Громул започва турнира с бонус, позволяващ му по-лесно да отстранява противниците си. Ще трябва победи 8 противници, за да стане отново шампион.

Шампион – нормална трудност на играта. Громул ще трябва да се справи с 8 противници, за да победи в това издание на турнира.

Властелин – висока степен на трудност на играта. Трошача на кокали ще трябва да отстрани 9 противници. Тази трудност е подходяща за закоравели почитатели на книгите-игри и тези, които искат да постигнат максимален резултат и да разгърнат историята в цялост. Това ниво на трудност е и препоръчително при повторно изиграване на приключението.

*Избери кое ниво на трудност ти допада повече и го запиши в графа **Трудност** в Дневника. Няма да можеш да промениш нивото на трудност до края на приключението!*

Живот и Бойно майсторство

В началото на приключението Громул разполага с 10 точки **Живот** и в никой момент от него не могат да надвишават тази стойност. Когато те станат равни на 0 (или по-малко), то веднага премини на ► Епизод 13 – това означава, че раните на воина са толкова много, че не може да продължи участието си в турнира.



Бойно майсторство (БМ) е цифров показател за боеспособността на Громул. Колкото повече намалява **Животът** му, толкова повече отслабват и уменията му за водене на битка.

За да провериш колко точки **Бойно майсторство** има героят в даден момент, погледни числото, което съответства на текущия му **Живот** в таблицата в Дневника.

Умение

През дългите години на самоусъвършенстване Громул е изчел почти всички ръкописи в огромната библиотека на манастира. За толкова време е успял да развие **две** от изброените по-долу умения (като при ниво на трудност **Властелин** не можеш да избираш **Бяла светлина**):

Тъмни изкуства – Громул познава тъмните магии и адските заклинания. Не е умел магьосник, но е устойчив на магически атаки и разпознава източника им.

Боен чук – Шампионът владее боя с тежък каменен чук и може да нанася страховити поражения с това древно и неудобно оръжие, непознато за повечето му противници.

Лагор – Докато е скитал из горите в своите пътувания, Громул е открил и опитомил снежен леопард. Воинът търпеливо е обучил барса Лагор и сега той следва всяка негова команда в битка.

Бяла светлина – След като е усвоил Седемте лечебни сили на Бялата светлина, Громул може да възстановява силите си по време на битка и да разпознава източниците на светла магия, както и да им противостои. *Между битките с това умение ще можеш да си възстановяваш по 2 точки **Живот** за една употреба. Правилният момент ще бъде указан в текста.*

Арсенал – Громул е обучен в мятането на тежки копия и е разположил няколко на арената, които може да използва в случай на нужда.

Кървав маг – Шампионът е запознат със забраненото изкуство на кървавата магия – може да източни живителната сила на противник през която и да е отворена рана, стига да не е магически защитен и да е в близост до него.



Героят ти ще може да използва записаните умения по два пъти. След всяка употреба задрасквай едно от кръгчетата в графата. Ако са задраскани и двете, при проверки считай че НЕ владееш това умение от този момент нататък.

– При ниво на трудност **Шампион** сега избери едното от уменията си и зачеркни едното му кръгче – ще разполагаш само с една употреба за него.

– При ниво на трудност **Властелин** всяка употреба на умение го изразходва напълно, т.е. зачеркваш всичките му кръгчета след употреба.

В хода на игра можеш да намираш други умения, но за да ги придобиеш, ще трябва да се откажеш от някое от вече наличните – ограничението тук е, че никога не можеш да имаш повече от две умения едновременно. Когато можеш, най-добре е да вземаш ново умение на мястото на такова, чиито употреби вече си изразходвал.

Новите умения започват с право на две употреби (при ниво на трудност **Властелин** – с една).

Ярост

Громул неслучайно е най-силният воин във всички Кралства – когато яростта му достигне страховити размери, той е способен да убие човек с удар или да строши каменна колона на две!

В процеса на игра точките **Ярост** неминуемо ще се увеличават. Ще можеш да ги ползваш предимно по три начина:

– срещу **7** точки да смажеш противник (когато е дадена такава възможност в текста).

– срещу **3** точки да възстановиш една употреба на умение между битките (ако е указано в текста).

– срещу **1** точка да повишиш с 1 своето **Бойно майсторство** еднократно при проверка, в която има и хвърляне на зар. Това можеш да правиш без да е указано в текста. Трябва да решиш колко точки да изхарчиш, **преди да хвърлиш зара** – колкото изхарчиш, толкова си добави към показанието за БМ.

Ако играеш на трудност **Боец**, започваш с 4 точки **Ярост**.
В противен случай започваш с 0 точки.



Кодови думи

Понякога в текста ще е указано, да запишеш дума в това поле. Важно е да ги записваш стриктно и да отговаряш правилно, когато в текста се пита за кодови думи или тяхната бройка.

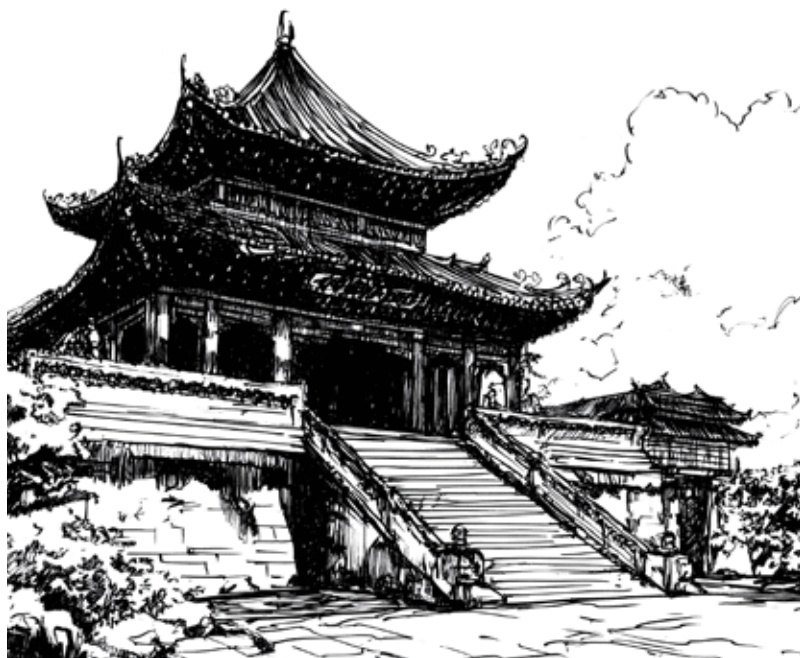
Внимание! В тази книга-игра можеш да записваш кодовите думи повече от веднъж. Ако попаднеш на инструкция да запишеш кодова дума, която вече имаш, запиши я отново.

Карта

След дневника е поместена малка Карта на арената, показваща околността. Можеш да се запознаеш с нея по всяко време и да водиш бележки върху илюстрацията. Понякога ще трябва да задраскваш елементи от нея, което ще означава, че те са унищожени.

Останалите графи ще бъдат обяснени в хода на играта.

След като знаеш всичко това, мини на ► Епизод 2, където ще разбереш кои противници ще достигнат до върха през този славен ден!



2

Разгледай таблицата „Противници“ в дневника.

В нея ще отбележим имената на тези, които ще съумеят да се преборят с останалите бойци по пътя към върха и които ще се сражават с Громул.

Какъв ще бъде редът, в който противниците на Громул ще достигнат до него ще определиш с помощта на зар:

Четни числа		
Зар	Противник	Епизод
1	Рицарят на Правдата	39
2	Моргот	53
3	Салеб	25
4	Ю Ланг	129
5	Небесен ездач	106
6	<i>Хвърли пак!</i>	

А. Хвърли зар и виж какво е числото, което се е паднало. Ако то е **четно**, погледни таблицата **Четни числа** по-долу. Ако числото е **нечетно**, погледни таблица **Нечетни числа**.

Нечетни числа		
Зар	Противник	Епизод
1	Принц Елиан	98
2	Салия	92
3	Майстор на сенките	156
4	Х Вола	191
5	Белеон	225
6	Мраз	119

Б. Хвърли зара отново. В зависимост от това кое число се е паднало, запиши името на боеца в позиция 1 в таблица „Противници“ в Дневника. Числото в скобите до името им можеш да запишеш в колоната **Битка** на същия ред.



След като запишеш първия си противник, повтори същото, но вече за следващата позиция. Ако си избрал трудност **Боец** или **Шампион** ще трябва да попълниш графите до 8 (включително), а на трудност **Властелин** – до 9.

Противниците могат да се паднат само по веднъж!

Ако се падне вече записан противник, то вместо него запиши името на следващия свободен от таблицата, като можеш да счишаш, че след 6 следва отново 1.

Логично, ако остане само един противник в таблица, която ти се падне, пропусни второто хвърляне и направо го запиши, а ако останат противници само от една таблица, направо *тегли* от нея.

Ако имаш два различни на цвят зара, можеш да ги хвърляш едновременно, като предварително си си набелязал кой зар е за избор на таблица и кой е за избор на противник от нея.

Пример:

*Хвърляш зара. Пада се числото 6, което е **четно**. Поглеждаш таблицата по-горе **Четни числа** и хвърляш зара пак. Пада се 3. Намираш, че в таблицата срещу числото 3 е записано името „Салеб“.*

Записваш го в позиция 1 в таблица „Противници“ в Дневника.

*Хвърляш зара за позиция №2. Пада се 3, което е **нечетно**. Поглеждаш таблицата **Нечетни числа** по-горе и хвърляш зара пак. Пада се 5. Проверяваш какво пише в таблицата срещу 5 и записваш „Белеон“ в позиция 2 в таблица „Противници“ в Дневника...*

По-късно например ти се пада и Ю-Ланг.

*Сетне отново трябва да *теглиш* от таблицата с **Четни числа** и ти се пада 3. Тъй като Салеб и Ю Ланг са вече записани, първият следващ свободен е Небесният ездач – записваш него. Ако и той е вече записан, прескачаш в началото на таблицата и записваш Рицарят на Правдата.*

За какво служат другите колони от таблицата „Противници“ в Дневника ще разбереш по-късно.

Готов ли си? Имаш ли записани имена срещу позиции от №1 до №8 (или до №9 за Властелин)? Ако всичко е попълнено, премини на епизод ► 285



3

Скелетът, изпъзлял изпод земята, се засили и замахна тежко към Громул. Той лесно отби удара настрани с налакътниците си, но отбеляза наум, че замахът беше необичайно силен. Шампионът изчака мъртвеца да замахне отново, гмурна се под удара и светкавично захвана в ключ ръцете си около врата на противника. Рязко дръпна нагоре и настрани – тялото се свлече в прахта, а Громул строши останалия в него череп с длан.

Огледа се – приближаваха го четирима мъртъвци, а зад тях Моргот пристъпваше бавно. *Трошача на кокали* вдигна юмруци, отскочи назад от първия удар и се развилня...

Громул е нападнат от четирима ходещи мъртъвци и магьосника Моргот. Ето техните умения:

*Ходещ мъртвец 1: **Бойно майсторство** = 2*

*Ходещ мъртвец 2: **Бойно майсторство** = 2*

*Ходещ мъртвец 3: **Бойно майсторство** = 3*

*Ходещ мъртвец 4: **Бойно майсторство** = 4*

*Моргот: **Бойно майсторство** = 6*

*Хвърли зар и прибави точките за **Бойно майсторство** на Громул. Хвърли зар отново и прибави полученото число към точките **Бойно майсторство** на първия ходещ мъртвец. Ако сборът на Громул е по-малък, то той губи 1 точка **Живот**, докато го отстранява. Ако сборът е по-голям или равен, то той се справя с противника си без поражения. Повтори тези действия за всички противници, включително и Моргот.*

*Срещу 1 точка **Ярост** можеш да повишиш с 1 сбора при проверката на зара + БМ на Громул за всяка битка! Трябва да решиш колко точки да изхарчиш, преди да хвърлиш зара – колкото изхарчиш, толкова си добави към показанието на героя.*

Когато приключиш битката, ако Громул е още жив, премини на ► епизод 26

4

Принцът се дръпна назад и остави двамата си главорези да нападнат противника му. С викове и вдигнати боздугани те се хвърлиха в битката, като Громул успешно парираше ударите им с металните пластини на ръцете си.

В един момент успя да хване лелящата към главата му метална топка на боздуган и я засили обратно към притежателя ѝ. Докато вторият наемник гледеше невярващо как другарят му се свлича на земята, Громул успя да го хване за нагръдника и бързо го преметна през гърба си, зад ръба на пропастта.

Нещастният телохранител на принца изчезна с вик в бездната.

*Хвърли 1 зар и го прибави към **Бойно майсторство**. Останалият жив наемник, който се изправя с мъка след удара на боздугана си, има **Бойно майсторство** = 3. Хвърли един зар и го прибави към оценката му.*

*Ако сборът на наемника е по-голям от този на Громул, то губиш 1 точка **Живот**. Ако сборът на Громул е по-голям или равен, то той не е пострадал при атаката на главореза.*

*Срещу 1 точка **Ярост** можеш да повишиш с 1 сбора при проверката на зара + БМ на Громул за битката!*

Трябва да решиш колко точки да изхарчиш, преди да хвърлиш зара – колкото изхарчиш, толкова си добави към показанието на героя.

Изчисли пораженията и премини на ► епизод 114

5

Шампионът се претърколи под един замах на Елиан и успешно достигна до стойката си с копия. Издърпа едно и веднага отби с острието към земята меча на принца. След това бързо се завъртя на пета и захвърли копието към тичащ наемник.

Острието прониза гърдите, показа се откъм гърба му и го отхвърли назад. Преди да докосне земята, телохранителят вече беше мъртъв. Елиан беше единственият жив противник на Трошача на кокали...

*Отбележи, че си използвал **Арсенал** един път и мини на ► епизод 85*

6

Громул отскочи рязко встрани и изстрелът на Салев го пропусна. Хвърли се напред със светкавично кълбо и успя да избегне и втория изстрел! Само след миг вече се изправяше и удари брадичката на пирата с обкования си в желязо юмрук.



Краката на дрипавия младеж се отделиха от земята и той тупна по гръб в прахоляка. Успя да се извърти, бърз като котка, и отбегна на милиметри покритото с метал коляно на Громул, което щеше да строши главата му.

Салепб скокна на крака и извади закривената си сабя от ножицата.

– Май ти свършиха бомбичките, а, момче? – зловещо се изсмя Громул и изпука кокалчетата на ръцете си.

Премини на ► епизод 55

7

Шампионът тръсна глава ядно и се затича към полузарината в земята огромна камбана. Срещу него грифонът връхлиташе с разперени нокти на предните си лапи, готов да го сграбчи и разкъса. Без да забавя устрема си, Громул се хвърли възможно най-високо на металната ѝ стена, като се оттласна от нея, отскачайки нагоре и напред.

Прелетя няколко метра към изненадания грифон и с все сила стовари металния си юмрук в човката му.

Животното изквича и полетя към земята.

Още във въздуха Громул се преметна на гърба му и изблъска с рамо джуджето от гърба на звяра. То изкрещя на непознатия си език и полетя надолу. Полетът на грифона завърши с удар в тревата, като шампионът отскочи от него миг преди сблъсъка с повърхността. Тялото се изтърколи към ръба на арената, разруши мраморните пейки до ръба и остана там, засипано от парчета камък и дъски.

Громул рязко се изправи от земята и се огледа – живи противници наоколо нямаше...

Извади 7 точки от Ярост.

Задраскай каменните пейки на картата, тъй като те са разрушени. Премини на ► епизод 148

8

Громул направи бърза крачка вдясно, след което отскочи вляво и бързо се отблъсна от парапета. За миг се извиси над смаяния рицар и стовари двете си ръце върху късно вдигнатия щит.



Този път ударът обаче беше толкова силен, че облеченият в метал мъж изгърва щита си и залитна назад, размахващ ръце в опит да запази баланс.

Шампионът с бърз юмручен удар изби меча от ръката му, а с последвалия намери лицето на противника си. Чу се пукот, главата на младежа се килна неестествено назад и настрани и той се сгромоляса назад.

Повече не помръдна, докато шампионът се извисяваше отгоре му...

Премини на ► епизод 83

9

Громул се претърколи назад и направи няколко крачки към държача за копия, поставен в близост до терена му за медитация. Не можа обаче да достигне до тях, тъй като в гръб го застигна щитът на противника му – рицарят го бе хвърлил и острите ръбове разрязаха гърба на шампиона, който се стовари на земята. Наложиха се да се претърколи настрани и да избегне меча, който посече земята и разпръска дребни камъчета. Громул отново се изправи, готов за бой, а металният му противник вдигна щита си от земята.

Отбележи, че си използвал Арсенал един път.

Извади 1 точка Живот на Громул.

Премини на ► епизод 17

10

Громул се хвърли към мъртвеца с ритник, но той се оказа учудващо бърз и успя да го избегне. Не успя да избегне обаче последвалия юмрук, който отнесе половината от разложената му глава.

Този втори удар за съжаление беше достатъчен на Моргот, за да забие сърпа отстрани в тялото на шампиона. С яростен рев Громул завъртя външната страна на юмрука си и го стовари в закачулената глава на магьосника. Алена кръв обагри бронята от кости, когато Властелинът на душите се свлече на колене пред противника си.

Извади 2 точки Живот на Громул и премини на ► епизод 79





11

Рязка слабост обзе тялото на Громул, след като срази поредния си противник. Той подгъна коляно и опря юмрук в земята – Венделл продължаваше да го залива с вълни от мрачни спомени.

Когато отвори очи, вече се намираще на борда на разрушаващ се кораб. Платната му бързо изгаряха в бушуващия пожар и валяха върху разтрошените дъски на палубата като огнени снежинки. Откъслечни викове се смесваха с писъците на чайките, звън от сблъсъци на стоманени остриета рязко раздираше морския безкрай.

Мачтата на търговския кораб се разцепи и с протяжно скърцане се стовари в морето, повличайки остатъците от такелажата и флаговете на гилдията със себе си.

Окървавен мъж се нахвърли върху младежа, но не можа да го достигне – Громул изби острието му настрана и го прониза със закривената си сабя. Непознатият нападател изпищя и се изтърколи по палубата. Целият кораб се накланяше бавно наляво – явно трюмът се пълнеше с вода и съвсем скоро каквото беше останало след нападението щеше да докосне морското дъно.

– Громул! – силен вик изкара младежа от унеса.

Той се обърна точно когато капитан Галивал – *Мъртвата хватка* – изхвърли през борда въздебел търговец. Пиратският капитан беше препасал на гърба си тежък топор и ръцете му бяха оплискани с тъмночервена кръв. Черните му дрехи се развяваха около него, а на места бяха прогорени от посипващите се въглини. На гърдите му се люлееше като адско махало изсъхнала човешка ръка, закрепена за врата му на златна верига и обясняваща странния прякор на приносителя си.

Малко повече от две години Громул служеше на кораба на капитан Галивал и досега успяваха да плячкосват малки кораби почти без да се стига до сражение – разчитаха на страховития вид на капитана и на слуховете за неговата жестокост. Търговците се предаваха и боязливо даряваха стоките си, само за да видят утрешния ден.

Този път обаче оказаха отпор.

Разви се истинско морско сражение, хората на *Мъртвата хватка* засипаха търговския съд с огън и после го превзеха на абордаж.



Не дадоха много жертви, а Громул се отърва без нито една драскотина. Сега обаче корабът потъваше, а пленници явно не им трябваха.

– Вземай каквото можеш и изчезвай от тук! – изрева Галивал.
– Срежи въжетата, когато стъпиш на нашата палуба.

– Капитане – чернокож пират с кървяща рана на гърдите се приближи до Мъртвата хватка, като влачеше голям чувал. – Трюмът е пълен с хора. Роби – мъже, жени, има и деца. Заключени са зад метална решетка, а корабът е поел към дълбините!

Капитанът замръзна за миг, въздъхна и огледа рушация се плавателен съд.

– Зарязвайте всичко и се връщайте на нашия кораб. Битката тук приключи. Като предадем нещастниците на морето, вероятно ще ги спасим от тежкия робски живот. Бързо!

След последната си заповед Галивал праметна съсухрената ръка зад гърба си, за да не му пречи, и хукна към борда. Чернокожият пират погледна безмълвния Громул, вдигна рамене и го последва...

Какво да стори Громул?

■ *Да послуша капитана си и да се върне на борда на своя кораб, обричайки пленените роби на смърт* ► *запиши код „Ж“.*

■ *Да пренебрегне заповедта на Мъртвата хватка и да опита да освободи пленниците* ► *запиши код „З“.*

■ *Да освободи пленниците и да зареже пиратския живот завинаги* ► *запиши код „И“.*

Отстрани изглеждаше, сякаш Планинският дракон отдъхна само за миг и вече се изправяше отново на арената, за да посрещне следващия си опонент. Не знаеше какво прави Венделл с мислите му, но сякаш започваше да забравя миналото си и нови спомени заличаваха случилото се преди години...

Премини на ► *епизод 319 и продължи участието си в турнира.*

12

Салев бързо насочи оръжието си и стреля. Някак си Громул успя да избегне изстрела, като се завъртя настрана, но от втора цев на гърмящата пръчка излетя нов куршум, който го уцели в бронираната част от коляното. Ударът бе толкова силен, че отметна крака му назад и го повали на земята по очи.



Докато пиратът презареждаше, Громул отново се изправи.
Извади 1 т. Живот на Громул и хвърли отново 1 зар.
Какво число получи?

- 1, 2 или 3, премини на ► епизод 63
- 4, 5 или 6, премини на ► епизод 29

13

Последният удар беше толкова тежък, че краката на Громул се подкосиха и той се срина на колене. Усети, че животът изтича през многобройните рани в тялото му и го обзема неземна слабост. Главата на стария воин се замая и той падна настрани в прахта. Невиждащите му очи бяха вперени в небето, а кървавата усмивка, изписана на устните му, сочеше, че в смъртта си най-сетне той бе намерил покой...

КРАЙ

14

Громул нанесе няколко бързи удара по рицаря, като само един успя да достигне главата му, но шлемът предпази мъжа от наранявания.

Последва ответен удар с щита, който изблъска шампиона назад, а малко след това и мечът на железния воин достигна незащитената част на рамото на Громул. Явно тази битка нямаше да приключи бързо...

Извади 2 точки Живот на Громул и прибави 1 точка Ярост.

■ Ако имаш 7 точки **Ярост** и желаеш Громул да разчита на нея ► епизод 74

В противен случай хвърли зар:

- При 1 или 2 ► епизод 80
- При 3 или 4 ► епизод 17
- При 5 или 6 ► епизод 58

15

Шампионът изрева и се хвърли към горичката. Моргот вдигна бавно едната си ръка нагоре – Громул заобиколи надигаща се камара с пръст от пътеката пред него и прескочи друга.



Раздроби стеблото на някакво дърво пред себе си и докато още тичаше, захвана подаващата се костелива ръка от земята пред него. Без да спира движението си я откъсна, заедно с някаква част от съсухрено тяло и захвърли останките по посока на Владетеля на душите. Той опита да се отмести и тогава Громул връхлетя отгоре му.

Повдигна го във въздуха, без да забавя бяга си.

Със замах Громул блъсна магьосника в млада бреза, като прекърши стеблото на дървото от удара. Повдигна отново Моргот за вече разтрошената броня от кости и силно го удари в друго дърво, като то се пръсна на трески. Отвсякъде се посипаха клони и листа, които бавно покриваха опитващия да се изправи магьосник.

*Извади 7 точки **Ярост**. Задраскай **горичката** от картата, тъй като тя вече е разрушена.*

Премини на ► епизод 79

16

Мраз вдигна рязко жезъла си и го стовари в земята.

Чу се пукот и дълги ледени шипове изникнаха там, където дървото беше ударило пръстта. Ледените игли започнаха да израстват бързо пред мага, като образуваха кристална пътека след себе си и се насочваха към Громул.

Само след миг той щеше да бъде пронизан.

*Извади 2 точки от магическата сила на Мраз. Хвърли 1 зар и прибави числото към точките **Бойно майсторство** на Громул. Ако имаш кодовата дума „**поледица**“, извади 2 от сбора!*

*Срецу 1 точка **Ярост** можеш да повишиш с 1 сбора при проверката на зара + БМ на Громул. Трябва да решиш колко точки да изхарчиш, преди да хвърлиш зара – колкото изхарчиш, толкова си добави към показанието на героя.*

■ Ако сборът е 8 или повече ► епизод 116.

■ Ако сборът е по-малък, продължи на ► епизод 315.



17

Хвърли 1 зар и прибави числото към оценката си за **Бойно майсторство**. Рицарят на Правдата има оценка за Бойно майсторство = 5. Хвърли зар и го прибави към неговата оценка.

Срецу 1 точка **Ярост** можеш да повишиш с 1 сбора при проверката на зара + БМ на Громул за битката. Трябва да решиш колко точки да изхарчиш, преди да хвърлиш зара – колкото изхарчиш, толкова си добави към показанието на героя.

■ Ако сборът на Громул е по-голям или двата сбора са равни ► епизод 52

■ Ако сборът на Рицаря на Правдата е по-голям ► епизод 14

18

Шампионът не съумяваше да се приближи до Салеб – всяко от оръжията му стреляше по два пъти и след това трябваше да се презарежда, а той имаше няколко. Ако не успееше да го уцели, пиратът принуждаваше с изстрели Громул да отстъпва назад и да се прикрива, след което бързо презареждаше кремъчните си пистолети.

В един момент Салеб падна на коляно, подпря ръцете си и стреля. Крушумът се заби в ръката на Громул, над бронирания му подлакътник. С рев се нахвърли отново към самозванеца.

Извади 2 т. **Живот** на Громул и прибави 1 т. към **Ярост**.

■ Ако имаш 7 точки **Ярост** и желаеш Громул да разчита на нея ► епизод 100

В противен случай хвърли зар:

■ При 1, 2 или 3 ► епизод 63

■ При 4, 5 или 6 ► епизод 29

19

Громул бързо се сви зад гредата на навеса и приклепна ниско. Последва нов дъжд от дървени парчета, когато оръжието на непознатия уцели дървенията.

Тъкмо когато се канеше напусне прикритието си и да се хвърли в атака, нещо отново уцели съседната греда и я разполови.



С протяжно скърцане покривът на навеса започна да се накланя и Громул трябваше рязко да отскочи настрани, тъй като цялата конструкция се срива на парчета сред облак от прах и хвърчащи цепеници...

Отбележи на картата, че навесът за медитация е разрушен и премини на ► епизод 36

20

Чукът бе захвърлен на земята и по принцип Громул лесно можеше да го достигне, ако му потрябваше. В тази битка обаче не той владееше положението. Нещо бързо го парна в рамото и отлетя в неизвестна посока след необичайно тежкия удар. С изстрели Салеб успешно преграждаше пътя на шампиона към тежкото оръжие и го принуждаваше да се движи постоянно. Трябваше да открие друг начин за приключване на битката...

*Извади 1 т. **Живот** на Громул и се върни на ► епизод 29, за да избереш друга опция*

21

Громул не беше помръднал от мястото си и мълчеше, вперил поглед в наставника.

– Така да бъде... – въздъхна възрастният мъж и постави длан на голото рамо на ученика си. – Ю Ланг, нека победата бъде твоя.

С рязък вик Ланг се хвърли във въздуха, завъртя се около себе си и нанесе ритник към главата на шампиона. Громул блокира удара с металните пластини на ръката си и отстъпи назад, тъй като последваха още няколко силни ритника. Младият монах-воин беше умел боец, но ударите му не бяха достатъчно тежки. Громул можеше да използва уменията си още сега.

▣ *Ако имаш поне 7 точки **Ярост** и желаеш Громул да разчита на нея ► епизод 105*

Можеш и да използваш някое умение:

▣ ***Бяла светлина** ► епизод 59*

▣ ***Кървав маг** ► епизод 123*

▣ ***Пистолет** ► епизод 147*

▣ ***Боен чук** ► епизод 91*

▣ ***Лагор** ► епизод 136*

▣ *Ако пък не желаеш да използваш умение, изчерпал си ги или нямаш подходящо такова ► епизод 117*



22

Салия бе паднала на земята и с мъка се опитваше да се изправи на крака. Лицето ѝ бе покрито с кръв, а мечът ѝ бе паднал встрани с пречупено острие. Громул вече замахваше към нея, когато се случи нещо неочаквано.

– Милост, господарю! – извика жената-воин и се срина на колене. – Надцених своите сили и омаловажих опита ти. Признавам грешката си. Пощади живота ми, Планински драконе!

Раменете на Салия увиснаха надолу, когато тя свали копиеото от гърба си и, с наведена към земята глава, все още на колене, го предложи на Громул. Той се зачуди за миг – за пръв път се случваше нещо подобно по време на турнир – противниците му или умираха мълчаливо, или бягаха с писъци.

■ *Ако желаеш Громул да я пощади* ► *епизод 176*

■ *Ако смяташ, че Громул трябва да довърши противника си*
► *епизод 203*

23

Шампионът изчака грифонът да се спусне към него и отскочи към каменните отломки, търкалящи се по поляната. В движение награби каменен къс с големината на пъпеш и го запрати по летящия звяр. Отломката удари в гърба джуджето, което се килна на една страна, опъвайки рязко юздите в ръцете си.

Грифонът сви криле, завъртя се около себе си и се стовари на земята, като се претърколи през ездача си. Тялото му се оплете в ниски храсталаци, всред прах и хвърчащи туфи трева. Звярът бързо се изправи отново на крака и тръсна глава – ездачът му, привързан за седлото, беше изгубил рогатия си шлем и се пулеше невярващо към Громул, който се приближаваше с каменна физиономия.

Премини на ► *епизод 70*

24

Громул опита да усети живителната сила на Елиан, но телохранителят не му позволяваше да се концентрира – постоянно нанасяше удари с тежкия си боздуган, които трябваше да бъдат отбивани.



Един такъв принуди владетеля на арената да падне на коляно и с мъка да блокира желязната топка, насочена към главата му. Явно използването на това умение щеше да е невъзможно.

Извади 1 т. Живот на Громул, отбележи, че си използвал Кървав маг един път и премини на епизод ► епизод 73

25

Чу се трополене някъде откъм пропастта и на каменните парапети, разположени на ръба на арената, издрънча метална кука. За нея бе прикрепено изпънато въже и явно някой всеки момент щеше да се докатери до ръба.

Громул и друг път бе срещал мошеници, желаещи да се впуснат в битка с него, без да се борят с останалите конкуренти. Пристегна дългата си бяла коса, привързана на плитка, и се насочи към ръба.

След миг висок младеж, облечен с дрипаво черно палто се прехвърли през парапета. Беше обкичен с обеци, а черната му рошава коса бе привързана с дълга червена кърпа. Шампионът забеляза закривена сабя, препасана на кръста му, изтъркани ботуши с шпори и няколко странни дървени дръжки, втъкнати в колана му.

– Ха! – възрадва се младежът, когато забеляза Громул и насочи нещо към него.

Отекна гръм, изви се пушек и част от гредата на навеса за медитация се пръсна на трески. Огнестрелно оръжие!

Громул се хвърли настрани, претърколи се и приклепна зад...

Къде да се прикрие Громул?

Можеш да използваш само неразрушени части от арената!

■ *Зад дървената греда на навеса за медитация ► епизод 19*

■ *Зад източната бронзова лъвска статуя ► епизод 47*

■ *Зад голямата статуя до стълбите ► епизод 72*

■ *Няма къде, всичко е разрушено ► епизод 94*

26

С крайчеца на окоото си Громул забеляза как зад едната от основите на бронзовите лъвски статуи, пазещи началото на стъпалата към манастира, изпълзя дрипав труп с ятаган в ръка.

