

Котарака
и
Абаносовият дракон
Ал Торо

София 2016

АВТОР

Ал Торо

РЕДАКТОРИ

Петър Петров, Юри Иванов, Николай Гъшев

КОРЕКТОР

Юри Иванов

КОРИЦА и ИЛЮСТРАЦИИ

Йоанна Викторова (Drawly)

ВЪТРЕШНО ОФОРМЛЕНИЕ

Георги Миндизов

ИЗДАТЕЛСТВО

Сдружение “Книги-игри”

София, 2016

ISBN 978-619-7160-08-6

Ал Ғоро
Қотарақа
и
Абаносовият драқон

художник на корицата и илюстрации:
Йоанна Викторова (Drawly)

Посвещение

Първоначално бях планирал за други това посвещение, човек лесно вижда толкова много хора, без които животът му не би бил същият. Малкият Никола обаче е с морско име и само на пет дена, когато пиша тези редове, а сестра му, Йоана, проревава зад гърба ми сега, в два часа сутринта. Понякога бъдещето ни дърпа настойчиво за ръка и не ни позволява да гледаме към миналото. И може би това е правилната посока, само там приключението ни все още е интерактивно.

Подавам се на неговия натиск и посвещавам тази книга на тях и майка им, Галина!

Предговор

Здравейте, приятели! Сигурно сте загубили вяра, че ще се видим отново на страниците на книга за Котарака, но ето, че се случи. Като читател мразя бавещи се продължения, а се оказа, че като автор ги мразя още повече – ужасно е да тежи върху теб очакването на толкова много хора. Извинявам се на всички и се надявам, че следващите книги от поредицата ще идват с по-малко забавяне. Истината е, че разпръснах времето и енергията си за книги-игри в много други посоки – поддържането на онлайн местенцата на жанра (от форум, сайтове и магазин до каталози, фейсбук и уикипедия), статии и новини за български и чуждестранни сайтове, издаването на 11 автора в 7 книги-игри (15, ако броим отделно заглавията от сборниците), редакторска работа по повече от половината книги-игри, излизаци у нас, участие на десетки събития и т.н. За щастие, жанрът вече има стабилни основи и чувствам, че мога да отделя повече от времето си за писане.

Няколко думи за „Абаносовият дракон“ – тази книга е фентъзи. Опитал съм да създам и интересна пиратска атмосфера и да я изпирам, но най-големите познавачи на тази тематика със сигурност ще видят пробойни и ако приемат тази страна прекалено несериозно, може би книгата не е подходяща за тях. Акцентът е върху героите, с които ще преминете толкова трудности, и отношенията с тях – повечето от тях могат да се превърнат както в безценни приятели, така и в смъртни врагове! Всичко това е подправено с доза екшън, мистика, романтика и малко отвъд нея, така че, в съчетание с по-кървавите сцени, „Абаносовият дракон“ не е и за най-малките от вас.

Тук е моментът да благодаря на хората, които са извън светлината на прожекторите и няма да видите имената им по кориците, но правят изключително много. Николай Гьошев е съдружникът ми от СКИ, помага много с организацията и върна преводните заглавия у нас с чудесната поредица „Призвание герой представя“. Виктор Атанасов пък влага огромно количество време и средства за поддръжката и осъвременяването на форума и сайта. Джордж М. Джордж полага забележително старание за предпечатата на почти всички излизаци книги-игри. И последно, потребителите на Knigi-igri.bg помогнаха за толкова много книги и събития да се случат, че без тях отдавна да сме се отказали. Благодаря ви!

Хайде, време е да ви оставя на пиратите!

Историята досега

Миналото ми. Гобин ме беше научил да не гледам към него, но дори когато го правя, виждам само избледняващите сенки на спомените от детството си. Впрочем, аз нямам детство. Поне не такава, каквото повечето хора си представят, когато чуят тази дума.

Родителите ми бяха починали, преди да навърша пет. Почти не ги помня, не скърбя за тях и не ми липсват. От смъртта им насам всичко, което имах, бе чичо Гобин. Правото да говоря или да питам каквото и да е за тях беше една от многото забрани, които той ми наложи. Беше затворен човек и пазеше живота си в тайна от целия свят, и имаше неща, които не споделяше дори с мен.

Пътувахме много, почти постоянно. Дори когато се застоявахме повече от седмица в един град, сменяхме мястото, където бяхме отседнали. За десетте години, през които живях с чичо ми, от него узнах повече, отколкото някои хора научават през целия си жизнен път. Научи ме да чета, да пиша, да смятам, възпита ме на обноски и маниери, до които впоследствие рядко прибягвах, заобиколен от престъпници и мизерници, но все пак ми бяха под ръка, когато се нуждаех от тях. Това обаче далеч не беше всичко. Чичо ми ме направи свой чирак и ме обучи да се бия, да боравя с оръжия, да се промъквам незабелязано, да се катеря като котка и много други умения. Тренирах през всеки от дните, прекарани с него, и още преди да навърша десет, той започна да ме взема на мисиите си, да ми възлага наглед дребни задачи и да разчита на помощта ми.

Гобин беше истински професионалист и вършеше работата, за която му плащаха, независимо дали ставаше въпрос за шпиониране, кражба или дори убийство. Не говореше много за „Тъмното братство“, но бях наясно, че бе един от най-умелите му членове и въпреки че само малцина знаеха как изглежда, още по-малко бяха тези, които не бяха чували за него.

Въпреки че бе сдържан и суров, той се държеше с мен уважително като с възрастен човек и никога не ме възпитаваше със злоба или бой. В замяна имаше моята преданост, уважение и макар да бе опитал да изкорени всичко подобно от мен – и обичта ми. Въпреки че бях обучен в жесток и смъртоносен занаят, аз все пак бях малко дете и Гобин бе единственото, което имах – кумир, семейство, приятел и учител.

С времето той започна все по-често да ме взема със себе си по работа.

Котарака и Абаносовият дракон

Задачите, които ми даваше, бяха съвсем разнообразни – да подведа, заговоря или проследя някого, да открадна нещо, да се промъкна в нечия къща. Той измисляше изкусно своите планове, а аз изпълнявах безупречно и неотклонно всяка негова дума. Участвах в десетки от задачите му и те ми доставяха огромно удоволствие, сякаш за мен всичко беше игра.

Тази игра приключи преди близо пет години. Никога няма да забравя този ден от живота си. На поредната ни задача чичо се промъкна в къщата на способен магьосник. Не знам каква беше мисията му, Гобин никога не споделяше с мен повече от необходимото. Трябваше да се справи за броени минути, но никога не се върна. Инструкциите, които ми беше оставил за подобна ситуация, също бяха изчерпателни и както винаги ги следвах, колкото и да ми тежеше. Въпреки това изчаках повече, отколкото бе заръчал, пред къщата, после с един ден повече в странноприемницата и накрая напуснах града.

Без никаква цел и посока, попаднах в Карсеп, където влязох в банда с други бездомни деца. Често крадахме или вършехме по-дребни задачи за разни хора. От всичките момчета най-добре си паснахме с Хрисам, а и бяхме далеч по-способни от останалите. Точно той ми измисли и прякора „Котарака” след една задача, в която се бях промъкнал между дузина стражи в къщата на най-богатия съдия в града.

Тано Скаридата държеше кръчма близо до океана, но се занимаваше с всякакви далавери и незаконни сделки. Често се нуждаеше от нашите услуги и ни взе под крилото си. Помагаше в трудни моменти с някой и друг сребърник или със закрила, когато загазахме, а и често ни намираще работа. Животът вървеше добре, докато не се стигна до задачата с „Черният нарцис”, в която се оказах забъркан по неволя. Дотогава не се бях сблъсквал с толкова влиятелни хора и интригите между тях. Попаднах едновременно в черните списъци на градската стража и тези на безмилостни престъпници, може би дори „Тъмното братство”, но успях да отърва кожата. Първо неутрализирах магическата емблема, която бяха татуирали на гърба ми, а после избягах от тях. Скрих се в един от сандъците в трюма на кораба „Абаносовият дракон” с намерението да напусна кралството Аркадия и да не се връщам, поне за известно време. Разбира се, тогава въобще не подозирах за огромните опасности, които криеше предстоящото пътуване...

Въведение

Когато се събудих, над мен се бяха надвесили половин дузина мъже. От умората и стреса бях заспал толкова дълбоко, че не ги бях усетил по-рано – нещо, което не би могло да ми се случи иначе. През отворените капаци на трюма навлизаше пурпурната светлина на залязващото слънце. Отвън долитаха кръсъци на чайки и плясък на вълни. По поклащането на кораба предположих, че плаваме. Надигнах се и ги огледах спокойно, стараяйки се да не издавам страх с погледа си.

- Виж, капитане, какво намерих омотано в знамето ни! – ухили се единият от тях.

Погледнах черния плат, при който се бях скрил през нощта. Чак сега видях на него големия бял череп с кръстосани кости.

- И сега? Ще го плюшим, ще го убиваме, или какво? – попита един огромен бабайт и се захили дебелашки.

Бих казал, че едва ли има друг такъв гигант на Крея, ако до него не седеше огледалното му копие. През рамото на единия от тях надникна червенокоса жена, десетина години по-възрастна от мен.

- Не трябва да го пускаме – намеси се друг от пиратите. Беше с черна коса, вързана на опашка, гъсти вежди и брадичка. Гледаше ме смръщено. – Може да ни издаде на стражите.

Към мен пристъпи висок мъж на възраст около петдесетте. Беше добре сложен за възрастта си, с жилави ръце и остър поглед. На главата му не бе останал и косъм, но за сметка на това бялата му брада бе две педи дълга. От едната страна на колана му висеше в ножница дълга сабя, а от другата – месингов далекоглед. Огледа ме бавно и замислено.

- Няма да го изхвърляме... – каза накрая и почеса брадата си. – Засега. Прекалено близо сме до брега, може да доплува или да го спаси някой рибар.

- Искаш ли да се погрижа за него, капитане? – попита чернокосият.

- Никой няма да го закача – отсече сивобрадият мъж и се обърна към единия от огромните близнаци. – Бранко, пребъркай го и после го затвори обратно в сандъка, явно там му е добре. И този път го заключи!

Нямаше смисъл да се съпротивявам, а ми се стори, че е рано и да говоря. Подчиних се на нарежданията на великана, търпеливо стоях докато ме отараша и взе всичките ми принадлежности и сам се върнах обратно в сандъка. Той ме натиска с едрата си ръка, хлопна масивния капак над мен и аз отново потънах в успокояващата тъмнина. Малко след това ключалката изщрака и гласовете на пиратите започнаха бавно да се отдалечават, съпроводени от тропота на тежките им стъпки.

Котарак и Абаносовият дракон



Правила на играта

Какво е книга-игра

Този тип книга се различава от останалите с това, че читателят не е просто страничен наблюдател на нечия история или приключение, а сам поема ролята на главния герой и взема решения за неговите действия. Сюжетът на една книга-игра се развива различно при всяко изиграване, в зависимост от направените избори. Поради тези си особености, тя не се чете праволинейно, от първа до последна страница, а читателят трябва да следва указанията в края на всеки епизод.

Епизоди и указания

Книгата-игра е разделена на епизоди, чиито номера са дадени в тяхното начало. Всеки от тях завършва с препратка към друг такъв, дадена със сочещ надясно триъгълник (►) и указание за преминаване на следващия епизод. Когато достигнеш до такава препратка, трябва да разлистиш до началото на посочения епизод и да продължиш четенето от там.

Изборите в играта са маркирани с този символ: (▣). Когато той фигурира в някой епизод, трябва да избереш един от възможните варианти и да последваш препратката, която му съответства. В някои случаи тези разклонения зависят от по-ранни твои избори и трябва да отговориш на зададен въпрос. Ако отговаряш положително на повече от един от посочените варианти, трябва да преминеш на препратката срещу първото вярно условие.

След ромбовидния символ (◆) следва текст, който не е част от историята на книгата-игра. Той може да бъде въпрос към теб или игрална инструкция, която трябва да изпълниш.

След кръгчето (●) следва игрална инструкция, която важи само за читателите, играещи по правилата за напреднали. Ако избереш основните правила, не обръщай внимание на тези инструкции.

Примери:

- 1 -	Начало на първи епизод
◆ Премини на ► Епизод 26	Инструкция – препратка към епизод 26.
◆ Запиши си кодовата дума “заек”.	Игрална инструкция.
Мислих дълго по въпроса и накрая взех решение: ■ Да остана ► Епизод 56 ■ или да избягам ► Епизод 66	Избор на играча; играта продължава или на епизод 55 или на епизод 66, според неговото решение дали да избяга.
◆ Имаш ли кодовата дума “череша”? ■ Да ► Епизод 25 ■ Не ► Епизод 30	Разклонение без избор; играчът проверява дали има записана кодовата дума “череша” в дневника и отива на съответстващия епизод (25 или 35).
● Ако имаш кодовата дума „играч“, си извади 5 Живот.	Игрална инструкция за тези читатели, които следват правилата за напреднали играчи.

Край на книгата-игра

В играта има няколко епизода, които завършват с думата (**КРАЙ**). При тях няма препратка към друг епизод, защото приключението на героя е завършило и ако този епизод не е последният в книгата-игра, в повечето случаи то е приключило с неговата смърт или неуспех. Когато достигнеш до такъв епизод, можеш да започнеш книгата-игра отначало и да пробваш отново да я изиграеш, опитвайки се този път да промениш в твоя полза хода на историята.

Тъй като това е досадно за някои читатели, предвидена е и опция за връщане назад на играта. При това трябва да се възстановят и игралните показатели такива, каквито са били в конкретния момент (направи го, дори и нещо да е пропуснато в игралните инструкции). Единствено кодовата дума за негативния край остава, тя се използва за оценяване на играта.

Дневник на приключението

В дневника на тази книга има четири графи, които са важни за играта – „кодови думи”, „предмети”, „умения” и „Уважение”.

- **Кодови думи** – отбелязват определено събитие и са необходими за целостта на книгата-игра, тъй като последствията от едни събития могат да се проявят по-късно в историята. Ако получиш повторно кодова дума, която вече имаш, не я записвай отново. Също не е нужно да правиш нищо и ако трябва да зачеркнеш такава, която нямаш или вече си зачеркнал.

- **Предмети** – ползват се като кодовите думи, но показват физическа екипировка на героя. Освен това можеш да притежаваш по повече бройки от един и същ предмет.

- **Уважение** – графа, в която се следи авторитетът на Котарака на борда на „Абаносовият дракон”. Започваш с 0 точки.

- **Умения** – използват се като предметите и кодовите думи, но за разлика от тях, те не се печелят или губят в хода на приключението. В началото на играта избираш какви умения да е усвоил Котарака и те остават постоянни през цялото приключение. Как да избереш своите умения ще научиш малко по-надолу в правилата на играта. В някои случаи е важно дали владееш умението на майсторско ниво или на основно.

- **Име на читателя, дата и оценка** – графи, чието попълване не е задължително – те са просто за личен спомен от изиграванията.

- **Бележки** – също графа, дадена единствено за удобство – можеш да си водиш каквито искаш записки в нея.

Дневникът на приключението се намира в края на книгата. Ако не искаш да драскаш своята книга, можеш да си изтеглиш и разпечаташ дневници от www.LegacyOfKreya.com.

Опция за правила за напреднали играчи

■ Ако желаеш преживяване, по-близко до нормална книга, основните правила са по-подходящи за теб. Този вариант препоръчвам за читатели, за които предното приключение на Котарака, „Черният Нарцис”, е предоставило търсеното усещане за игра; за такива, които не искат да хвърлят зарове, да четат по-сложни правила и предпочитат да се отдадат на четенето.

■ Ако си от типа читатели, които искат по-сериозна игрална система

като на ролева игра с хвърляне на зарове, проверки за уменията и по-детайлно развитие на героя; ако ти липсват старите книги-игри с бойна система или ако си почитател на ролевите или компютърни такива, то за теб в тази книга има предвидени правила, които да предоставят едно по-развито игрално преживяване. Тези правила можеш да намериш в края на книгата. Тъй като при правилата за напреднали има друга система за избиране на умения, ако решиш да играеш по тях не е нужно да четеш следващата точка, а направо отиди в края на книгата.

За да избереш правилата за напреднали не е нужно да си играл тази книга-игра преди, нито някоя от другите. Важно е единствено да имаш желание за по-комплексна игра.

Избор на умения (основни правила)

Главният герой в тази история е все още млад, но талантлив и преминал през обучението на един от най-добрите авантюристи на Крея, както и през много задачи, в които е усъвършенствал уменията си. Кой от тях е научил най-добре е твоят пръв избор в тази книга. Имаш право на избор на четири умения, като едно от тях Котарака ще владее още по-добре - на майсторско ниво.

Ако си изиграл някое от по-ранните приключения на Котарака, препоръчително е да започнеш с уменията, които си избрал там и да добавиш към тях нови, докато станат 3 + 1 майсторско.

Различните умения не са еднакво полезни в това приключение. До успешен край на играта можеш да стигнеш независимо от избора на уменията, така че най-важно е как си представяш персонажа и какъв искаш да бъде.

Вместо **едно умение на майсторско ниво и три на основно**, можеш да избереш:

- пет умения на основно ниво
- две умения на майсторско и едно на основно ниво
- **Акробатика** – умението на героя да отбягва вражески атаки и да се изплъзва на противниците си по зрелищен и ефективен начин;
- **Арбалети** – бойно умение за стрелба с арбалети;
- **Бдителност** – способността на героя да забелязва и най-малкото движение с периферното си зрение, да отчита всеки странен шум и да бъде винаги нащрек;
- **Заблуда** – способността на героя да блъфира майсторски и уместно

Ал Торо

за дадена ситуация, както и да се дегизира;

- **Катерене** – способността на Котарака да се катери – по дървета, скали, стени и каквото и да било друго; умението включва и познания за катераческа екипировка, връзване на възли и подобни;

- **Ключарство** – умението на Котарака да отключва ключалки; за пълноценното му прилагане са нужни инструменти;

- **Ножове** – техники за близък бой с оръжия от клас ножове (кинжал, кама, кортик, кукри и т.н.), за хвърлянето им и защита от такива;

- **Прикриване** – способността на героя да се промъква незабелязано и да се прикрива, както при движение, така и на място;

- **Смъртоносни поражения** – комбинация от анатомични познания и техники на нападение, които позволяват нанасянето на тежки поражения на противници, които не се защитават пълноценно по някаква причина, например в случай на издебване в гръб, при изненадваща атака и т.н.;

Пример 1: Стрелба на майсторско ниво; Катерене , Акробатика и Ключарство на основно;

Пример 2: Ножове и Бдителност на майсторско ниво; Смъртоносни поражения на основно;

Когато се стигне до проверка на дадено умение, не обръщай внимание на цифрата в скоби. Тя се ползва само при правилата за напреднали играчи.

Запиши своя избор в графа “Умения” в дневника и не забравяй да отбележиш кое/кои владееш на майсторско ниво.

◆ След това приключението започва! Премини на ► Епизод 1

- 1 -

Лежах свит в тъмнината на сандъка и размишлявах върху това, което пиратите си бяха казали, какво беше най-вероятно да направят с мен и как да се измъкна от неприятната ситуация. Откакто се бях събудил, изпитвах неприятно изтръпване на крайниците си, а кръстът ме болеше от дългите часове в свита поза. С всяка изминала минута ставах все по-неспокоен и ми се искаше възможно най-скоро да се измъкна от този ковчег, но пък няхах ясна идея какво да направя след това, дори да успеех.

■ *Можех да стисна зъби и да зачакам, докато не ми отворят, с надеждата, че ще мога да убедя капитана да ме остави на кораба или поне да пощади живота ми* ► Епизод 9

■ *Вместо да чакам, можех и да опитам да отключа сандъка, в който се намирах* ► Епизод 19

- 1,5 -

Читателю, ако четеш този епизод, значи не си разбрал как се четат книгите-игри. Можеш да погледнеш наново правилата. В края на предния епизод трябваше да направиш избор и да разлистиш до епизод 9 или епизод 19 и да продължиш четенето от там.

Върни се на ► Епизод 1

- 2 -

Впуснах се в история за охолно, но омразно детство, прекарано нещастно под натиска на деспотичен баща, обсебен от желанието да стана лихвар като него. Разказах как ме е отвращавал начинът, по който е печелил на гърба на бедните и изпаднали в нужда хора, колко различен съм от него и как винаги съм искал приключения и свобода на духа. Успях да увлека пиратите с историята си и да ги направя съпричастни към измислената си лична драма, а накрая завърших с бягството си от къщи, размивайки ги на няколко пъти.

Капитанът не каза и дума по време на разказа ми.

◆ *Добави си 2 точки „Уважение“ и премини на* ► Епизод 16



- 3 -

С усилия започнах да се провирам навътре сред камарите от натъпкани товари. Внимателно размествах нещата, които пречеха на пътя ми, така че да не си личи откъде съм преминал.

Дълго време никой не дойде да ме потърси и имах възможност да се скрия добре. Най-накрая чух как тежките крила на капака към трюма се отвориха. Разговорите вече се чуваха ясно. Надолу по стълбата слязоха поне пет-шест човека. Въпреки че се бях сврял навътре, успях да отлича светлината от фенерите на пиратите. Стъпките им кънтяха все по-близо до сандъка, в който ме бяха заключили и след момент настана тишина. След това чух нервен шепот, дузина псувни и накрая плътен мъжки глас:

- Излизай, че ако трябва да те търсим, ще стане лошо! Няма къде да се скриеш на този кораб!

■ *Можех да се подчиня* ► Епизод 11

■ *Или да остана скрит, без да издавам и звук* ► Епизод 21

- 4 -

- Имам проблеми със стражите – отвърнах. – Ако не се бях измъкнал от Аркадия, щях да прекарам останалата част от младините си робувайки на някое богаташко синче.

Финигън се опита да ме прецени с поглед, обърна се първо към червенокосата жена до себе си, а след като тя сви рамене, се извърна към останалите.

- Съмнявам се, капитане – обади се чернокосият. – Виж го какво хлапе е. Най-много да го е чакал добър пердах в префектурата.

■ *Можех да им покажа знака на стражите* ► Епизод 18

■ *Или да го запазя в тайна* ► Епизод 8

- 5 -

Все пак се опитах да отключа с избуване на резето, клатех го и го напъвах колкото можех, а накрая дори успях да отчопля тресчица от грубата вътрешна стена на сандъка. В продължение на няколко минути ръчкач ключалката с нея, докато накрая не изгубих търпение и от по-нервните ми действия импровизираният „шперц“ изпука и се счупи.

Котарак и Абаносовият дракон

Така или иначе, беше напълно безполезен, тъй като не можех да го извия в нужната посока. Сега ми оставаше само да чакам.

◆ Премини на ► Епизод 9

- 6 -

- Напълно случайно – отговорих.

Капитанът се замисли, почеса отново голото си теме и не каза нищо.

◆ *Добави си 1 точка „Уважение“ и премини на ► Епизод 31*

- 7 -

- Защото това е корабът за мен – отговорих. – Нямам място на някакъв транспортен или търговски кораб, сред напудрени и лицемерни чорбаджии. Хората тук са такива, с каквито искам да пътувам.

◆ *Ако до момента имаш поне две точки „Уважение“, си добави още една. Ако обаче имаш цели четири, си добави две точки „Уважение“.*

Допълнително, ако имаш кодовата дума „брат“, си добави още една точка „Уважение“.

Премини на ► Епизод 31

- 8 -

Не им отвърнах нищо. Не знам дали ми повярваха, но със сигурност нямаше как да са сигурни, че ги лъжа, което ме устройваше.

◆ *Добави си 2 точки „Уважение“, запиши си кодовата дума „крадец“ и премини на ► Епизод 16*

- 9 -

Мина около час, докато накрая капитанът се върна в трюма с горедолу същата група хора. Единият от огромните близнаци отключи сандъка и отвори капака му, хвана ме изпод мишниците и ме измъкна навън. Остави ме на крака, но за мое учудване просто се сринах на пода, защото краката ми бяха дотолкова изтръпнали, че едва ги усещах. Светлината от фенерите, които пиратите носеха, дразнеше привикналите



Ал Торо

ми с тъмното очи, въпреки че не беше кой знае колко силна. Надигнах се по сандъка, изпънах гръб и ги огледах.

♦ *Запиши си 1 точка „Уважение“ и премини на* ► Епизод 14

- 10 -

- Ако ми кажете по-добро убежище от стражите от пиратски кораб, няма да споря с вас, че съм направил грешен избор, качвайки се на „Абаносовият дракон“.

Капитанът се поколеба за момент, сви рамене и отвърна:

- Имаш право. Поне от стражите си на сигурно тук, но в момента те са ти най-малкият проблем.

♦ *Добави си 3 точки „Уважение“ и премини на* ► Епизод 31

- 11 -

- Излизам! – извиках след кратко колебание и започнах да се запровирам на обратно между товарите. След около една минута, няколко охлузвания и дузина съборени предмети, изпълях от камарата и се изправих срещу пиратите. Бяха горе-долу същите, които бях видял по-рано.

- Какво мислеше, че ще постигнеш, плъх? – каза презрително чернокосият мъж. – Къде си тръгнал да се криеш?

- Ти какво би направил на мое място? – погледнах го, макар и с приведена глава.

Това явно го ядоса, защото изкара рязко сабята си и я опря в гърлото ми.

- Остави го, Дрейп. – рече капитанът и свали плавно с ръка оръжието му надолу. После отново погледна към мен. – Как излезе от сандъка?

- Отключих го – отвърнах.

♦ *Запиши си 1 точка „Уважение“ и премини на* ► Епизод 14

- 12 -

Скалъпих история за нещастно и скучно детство, белязано от натиска на деспотичния ми баща и желанието му да стана лихвар като него. Разказах как ме е отвращавала алчността му, колко различен съм от него и как винаги съм искал приключения и свобода. Продължих с малко детайли около бягството ми от вкъщи.

Повечето присъстващи ме гледаха апатично, а капитанът не каза и дума по време на моята история. Приключих разказа си и замълчах.

♦ *Добави си 1 точка „Уважение“ и премини на* ► Епизод 16

- 13 -

Постлах пиратското знаме, облегнах се на сандъка и опънах крака. Така прекарах търпеливо около час, докато най-накрая тежките крила на капака към трюма се отвориха. Шумът от разговорите отвън стана по-силен и по широката стълба надолу заслизаха няколко човека – горедолу същите, които бях видял по-рано. Най-отпред вървеше единият от огромните близнаци с фенер в ръка и като ме видя се спря сепнато. Чернокосият мъж, който ходеше непосредствено след него, първо забеляза реакцията му, после мен, извади сабята си и с бързи крачки ме приближи. Аз се изправих и вдигнах ръце, а той опря острието в гърлото ми. Капитанът огледа ситуацията докато вървеше към нас и с плавно движение на ръката свали насоченото към мен оръжие.

- Сигурен ли си, че заключи сандъка? – извърна се той към Бранко и след положителното измучаване на великана върна погледа си към мен.
– Как излезе, момче?

- Отключих го – отвърнах простичко и свалих ръцете си бавно.

♦ *Запиши си 3 точки „Уважение“ и премини на* ► Епизод 14

- 14 -

Мъжът с месинговия далекоглед почеса темето си, примижа и заговори.

- Аз съм Рисард Финигън, капитанът на „Абаносовият дракон“. Тук не обичаме да вземаме нито пътници, нито пленници, така че вече си получил няколко часа повече от полагаемите ти се на борда. – Той замълча за момент и впи поглед в мен. – Очевидно е, че бягаш от нещо, щом си се промъкнал на кораба. Какво толкова лошо имаше в Карсеп, че реши да се качиш и скриеш тук?

Капитанът изглежда беше прозорлив и предпочетох да не отричам. Въпросът беше от какво да му кажа, че бягам:

■ *от стражите* ► Епизод 4

■ *от „Тъмното братство“* ► Епизод 24

■ *от родителите си* ► Епизод 34



Само след миг пиратите, които ме бяха забелязали, се окопитиха и тръгнаха към мен. Единият от тях вече въртеше в дясната си ръка кортик.

- Вдигни ръце и се обърни! – извика ми.

Изпълних заповедта му. Дватама вече бяха точно зад мен и усетих леко боцване от докосването на острието в гърба ми.

- Иди да извикаш капитана, аз ще го върна в трюма – чух зад себе си. – Върви обратно надолу и не прави глупости – добави същият глас, явно към мен.

Отново се подчиних, вдигнах капака, който се беше затворил зад гърба ми, и заслизах на обратно, съпроводен от пирата. Само след няколко минути дойде капитанът, заедно със същите хора, които преди малко бяха се събрали около мен.

- Сигурен ли си, че заключи сандъка, Бранко? – чух гласа на капитана, последван от положителното измучаване на великана. – Как излезе, момче? Обърни се към мен, като ти говоря!

- Отключих го – отвърнах простичко, докато се обръщах към тях, и свалих ръце.

◆ Запиши си 2 точки „Уважение“ и премини на ► Епизод 14

- Добре – продължи капитан Финигън, – решил си, че ще бягаш. Защо избра точно „Абаносовият дракон“? Не можа ли да се качиш като нормален пътник, на който и да е от другите кораби?

Преди да му отговоря, по стълбите в трюма слезе слаба, дългокрака девойка, облечена в панталон от грубо щавена кафява кожа, широк колан, разпасана бяла риза и високи до колената ботуши. Косата ѝ беше дълга, черна и леко вълниста, а кожата – кадифена. В ръцете си носеше медна чаша. Пиратите я наблюдаваха мълчаливо докато се приближаваше, тя пък огледа мен. Без да обръща внимание на останалите, отиде право при капитана.

- Ето, капитане, както заръча, от двадесетгодишния – каза тя и му подаде чашата.

Побързах да отклоня поглед от нея, но капитанът вече ме гледаше навъсено. Тя се отдръпна и се опря на един от сандъците встрани.



Ал Торо

- Та, защо на този кораб? – повтори въпроса си Финигън.
Какво ли беше най-добре да отвърна?

- *Защото хората тук са от моя сой* ► Епизод 7
- *Защото ми изглежда като сигурно място* ► Епизод 23
- *Заради красивата дъщеря на капитана* ► Епизод 28
- *Случайно* ► Епизод 36

- 17 -

След десетина минути, прекарани в претърсването на трюма, пиратите най-накрая ме откриха зад няколко сандъка, увит в едно от резервните платна и покрит с друго. Единият от двамата огромни близнаци, които бях видял по-рано, ме измъкна от скривалището ми, извлачи ме грубо през сандъците и ми заби два толкова тежки шамара, че ми се зави свят, а едното ми ухо заглъхна. Накрая ме просна в краката на капитана и останалите, които се бяха насъбрали.

- Глупав хлапак, къде си мислиш, че ще се скриеш? – просъска ядно чернокосият мъж. – Мислиш, че можеш да си играеш с нас? Сега ще...

- Как излезе от сандъка? – прекъсна го капитанът.

Настана тишина. Изправих се и разтърках дясната си буза.

- Отключих го – отвърнах.

● *Ако имаш кодова дума „играч“ си извади 5 точки Живот.*

◆ *Премини на* ► Епизод 14

- 18 -

- Нека ви покажа тогава – казах, съблякох се гол до кръста и се обърнах с гръб към тях, за да видят знака на стражите на дясната ми плешка. – Не се притеснявайте, магическата му енергия е отнета – добавих, защото не исках да решат, че съм „рисков товар“.

- Интересно – чух женски глас зад себе си. – Това наистина е знак от кралските програми. Изглежда момчето не лъже.

Изчаках малко, за да могат добре да огледат знака, облякох се и се обърнах отново към капитана.

◆ *Добави си 3 точки „Уважение“, запиши си кодовата дума „престъпник“ и премини на* ► Епизод 16