СБОРНИК КНИГИ-ИГРИ

ПРИЗВАНИЕ ГЕРОЙ!

ЩУРМБЕРГ

Сикамор Брайт

ПОРОБЕНАТА ПРИНЦЕСА

Питър Вейл

КЛАДЕНЕЦЪТ

Бранимир Събев

Интервю с Тед Грей

ПРИЗВАНИЕ ГЕРОЙ!

АВТОРИ
Сикамор Брайт, Питър Вейл, Бранимир Събев

РЕДАКТОРИ
Юри Иванов, Петър Петров, Александър Торофиев

КОРЕКТОРИ
Юри Иванов, Антоанета Халачева

ИЛЮСТРАЦИИ
Светослав Петров

ВЪТРЕШНО ОФОРМЛЕНИЕ
Георги Миндизов

ИЗДАТЕЛСТВО
БГ Книга със съдействието на сдружение “Книги-игри”

София, 2014

ISBN: 978-619-7198-11-9

ОТ РЕДАКТОРИТЕ

Здравейте отново, приятели! С известно закъснение, малки сътресения, размествания и тонове труд, имаме удоволствието да ви представим третия брой на нашия сборник.

Първият разказ е на познатия ви от предните два броя Сикамор Брайт, който се доказва като един от най-стабилните автори от новата вълна. Тук ще го видите в съвсем друга светлина, далеч от всякакви фентъзи елементи – „Щурмберг" е един сериозен, интелигентен и завързан крими-трилър.

На нашите страници се завръща и Питър Вейл с втората история от „Пламъкът на Андалусия" – „Поробената принцеса". Време е да се потопите отново в размирните събития на Иберийския полуостров през XIII век, този път в ролята на един много по-крехък герой, който може да разчита най-вече на своя интелект и силна воля. Не се притеснявайте, ако не сте чели „Зарево над Кордоба", двете книги-игри са напълно самостоятелни.

Новият автор в този брой дебютира в жанра книги-игри, но пък писането далеч не е новост за него – има няколко издадени сборника с разкази, за които е взел и не една награда! С радост ви представяме един от българските майстори на ужасите, фентъзито и фантастиката – Бранимир Събев. Неговата първа книга-игра, „Кладенецът", ще ви предложи динамика и напрежение в ролята на тринадесетгодишен юнак, който ще се сблъска със Злото в едно обикновено българско селце.

Накрая, вероятно вече се чудите какво се случва с „Пътешествието", продължението на „Отново заедно", на Майкъл Майндкрайм. За съжаление той не успя да завърши книгата за този брой, тъй като нещата отново придобиха значително по-сериозен обем и дълбочина от първоначалния план, но проектът не е отпаднал и се надяваме скоро да види бял свят в една или друга форма.

Приятна игра!

Преди да започнете четенето, можете да влезете на страницата на „Призвание герой" (брой 3) на www.LegacyOfKreya.com, където ще намерите готови за принтиране дневници, файл с корекции на грешките (в случай че сме открили такива след отпечатването), информация за автори, които искат да станат част от нашия сборник и др.

Следващият материал ще ви запознае накратко как да четете и играете книги-игри и ще ви бъде полезен за всяко от трите приключения.

КАКВО Е КНИГА-ИГРА И КАК СЕ ЧЕТЕ И ИГРАЕ

Този тип книги се различават от останалите по това, че читателят не е просто страничен наблюдател на нечия история или приключение, а поема ролята на главния герой. Той взема решенията във всяка ситуация, в която героят е изправен пред избор, определя неговото поведение, характер, действия и думи, и по този начин решава съдбата му. Сюжетът на една книга-игра се развива различно при всяко изиграване, в зависимост от направените избори, а понякога – и от късмета. Поради тези си особености, тя не се чете праволинейно, от първа до последна страница, както обикновените книги.

Книгата-игра е разделена на епизоди, чиито номера са дадени в тяхното начало. За да проследи историята, читателят трябва да следва указанията в края на всеки епизод, които го насочват към следващия, който трябва да прочете. В някои от епизодите има повече от едно възможно продължение (наричаме това „разклонение"), като това обикновено означава, че читателят има избор. В такива случаи той преценява кое е най-подходящото за него решение и преминава на посочения епизод.

ПРИМЕР

Изскачаш на двора, но там те очакват още трима стражи с оръжия в ръце. Набързо преценяваш ситуацията и решаваш, че е най-добре:

- *... да се стрелнеш обратно в къщата ►Епизод 101*
- *... да се втурнеш и да прескочиш оградата, преди стражите да са се окопитили ►Епизод 96*
- *... да извадиш оръжието си и да си премериш силите в бой с тях ►Епизод 106*

Тук читателят е изправен пред избор. Ако, например, реши да бяга наобратно, той трябва да отгърне на епизод 101 и да продължи четенето оттам.

ЗАРОВЕ

Често в книгите-игри ще трябва да ползвате зарове. Те определят вашия късмет и в някои епизоди разклоненията ще зависят от показания им, вместо от вашия избор. Ако не се чувствате късметлии, не се притеснявайте, съобразителна игра от ваша страна винаги може да компенсира липсата на късмет.

В приключенията в този брой на „Призвание герой" може да са ви нужни един или два зара. Ако обаче се наложи да хвърляте зарчета, а нямате такива под ръка, можете да използвате зарчетата, които са отпечатани в долния ъгъл на страниците. Просто запомнете епизода, на който се намирате, прелистете бързо книгата на произволна страница, и използвайте числото от заровете

изобразени на нея. Ако в текста на приключението е указано да хвърлите само един зар, вместо два, използвайте само числото от големия нарисуван зар.

ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

За изиграването на трите разказа ще е нужно и да попълвате Дневниците на приключенията, намиращи се в началото на всеки от тях. Препоръчително е да използвате молив и гумичка, да си водите записки на отделен лист или, ако имате възможност, да си принтирате дневниците от нашия сайт. Те са нужни, за да отбелязвате събития и стойности на някои показатели, които могат да окажат влияние на по-късен етап от играта. Често ще достигате до разклонения, в които няма да имате избор на кой епизод да продължите, а ще трябва да последвате препратката, съответстваща на това, което сте записали в дневника си.

ПРИМЕР

Запиши си код „сервиз". Имаш ли код „ухапан"?

- *Да ► Епизод 63*
- *Не ► Епизод 57*

Тук читателят трябва да запише в своя дневник, в графа кодове, думата „сервиз" и да провери на същото място дали има записана вече думата „ухапан". Ако я има, продължава да чете от епизод 63, а в противен случай – от епизод 57.

КОДОВИ ДУМИ

„Кодове" или „Кодови думи" ще срещнете в почти всяка книга-игра, тъй като чрез тях е възможно дадени събития да окажат ефект по-късно, а не веднага. Единственото, което се изисква от читателя тук, е да си записва кодовете или кодовите думи в дневника, когато това е указано от автора, и да отговаря честно (отивайки на съответстващата препратка), когато авторът го попита има ли някоя от тях.

КРАЙ НА ИГРАТА

За нещастие не всички изходи от книгите-игри ще бъдат благополучни за вас. Когато направите грешка или късметът ви изневери, това може да завърши злополучно за вашия герой с провал на мисията му или смърт. Епизодите, на които това се случва, завършват с думата „**КРАЙ**". Ако достигнете някой от тях, това означава, че сте се провалили и трябва да започнете приключението отначало.

По този начин могат да изглеждат и добрите изходи за вашия герой, но това обикновено става само в последния епизод на книгата и вместо с думата „край", приключението завършва с „епилог", често следван от оценка на играта.

ЩУРМБЕРГ

Сикамор Брайт

РЕДАКТОРИ
Юри Иванов, Петър Петров, Александър Торофиев

КОРЕКТОР
Юри Иванов

ОТ АВТОРА

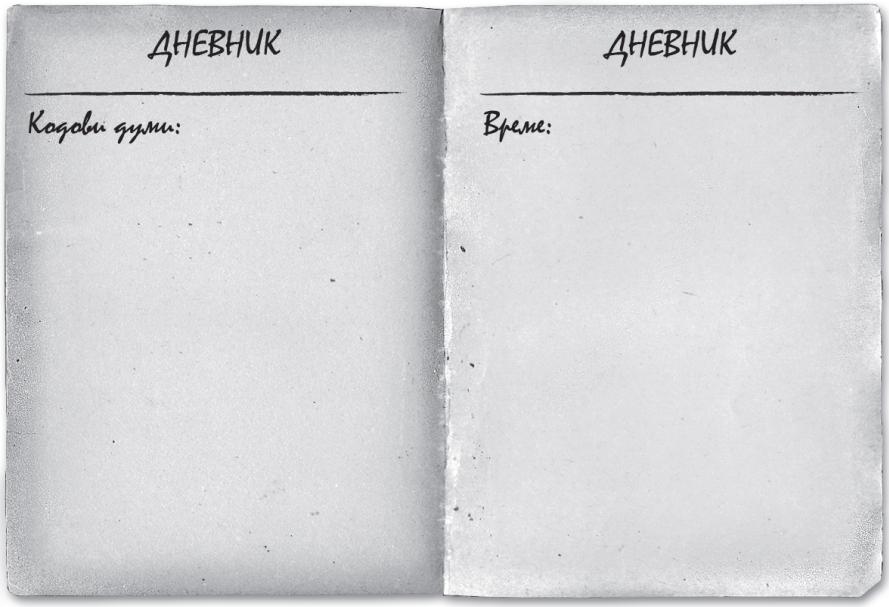
Читателю, добре дошъл на страниците на „Щурмберг”! Предстои ти да поемеш в свои ръце съдбата на младия лекар Томас Айзенхоф, който дори и не подозира какво го очаква, докато се полюлява в креслото пред камината и отпива от греяното си вино.

Отбелязвай в ***Дневника*** кодовите думи ***(КД)***, както и промените в показателя *„**Време**”*.

На някои (много малко на брой) места ще се наложи да изпиташ ***Шанса*** си. За целта отгърни на произволна страница и сравни нарисуваното долу вдясно зарче с посочените в текста числа.

Стигнеш ли до епизод, който завършва с ***„КРАЙ”***, това означава, че по един или друг начин историята е приключила. Някои от тези случки са свързани със смъртта на главния герой, а други представляват различните разклонения, по които ти самият си насочил и управлявал действията на Томас Айзенхоф. С други думи, съдбата на младия доктор (а и не само неговата, както ще разбереш от следващите страници) може да бъде много различна, в зависимост от твоите избори.

Сега се настани удобно, защото ледовитата декемврийска нощ вече настъпва в планинското село Щурмберг. Отгърни на следващата страница и остави погледа ти да се плъзне по първите редове...



ПРОЛОГ

... Погледът ми се зарея през прозореца, без да срещне нищо ново. Все същата потискаща гледка, състояща се предимно от полусрутения обор на чичо Франц и омърлушената му крава, която вечер надничаше към калния двор и отегчено преживяше сено. Горе-долу по същото време аз изпращах последния пациент, запалвах лампите в кабинета, сипвах си от греяното вино с подправки и чаках госпожа Бекер да направи вечерята. Седях в креслото, слушах втората симфония на Малер на стария грамофон и зяпах обора през прозореца. И така почти всяка вечер откакто завърших следването си през 1922 г., вече няколко години.

Както сами виждате, животът на един млад провинциален лекар не е особено вълнуващ. А дойде ли зимата, той бива лишен и от малкото дребни радости, които иначе разнообразяват дните му. Вечерните разходки до „Халбата на Ото" са възможни само след исполинска борба с преспите сняг, младата учителка госпожица Мария Нойман с хубавите трапчинки заминава да посети родителите си, а времето става дяволски мразовито. В една такава самотна вечер зяпах кравата през прозореца, потънал в упадъчно за морала състояние на духа, когато на вратата се почука настойчиво.

- Докторе – надникна госпожа Бекер – пациенти...

Махнах отегчено с ръка.

- Късно е, нека дойдат утре. Нали не е спешно?

- Май е спешно, докторе – отвърна тя и въведе млада жена, която държеше момченце за ръка.

Изправих се, за да ги посрещна. Познавах симпатичното детско лице на петгодишния Уве, както и тъжните сиви очи на красивата му майка Катарина Майер.

- Какъв е проблемът? – попитах нетърпеливо.

Момчето ме изгледа със странно безжизнени очи, след което се завъртя на пети, отиде в най-близкия ъгъл на стаята и остана там.

- Беше излязъл да си поиграе – притеснено започна да разказва майката – Върна се преди малко в това състояние. Не проронва и дума.

- Хмм... – казах аз.

Когато един лекар каже „хмм...", то това обикновено означава, че не знае какво да предприеме.

Премини на ►Епизод 1

1

Уве стърчеше в ъгъла, майка му кършеше притеснено ръце, а аз се чудех как да разбера какво се е случило с малкия. Дали да го разпитам? Или пък направо да го прегледам, търсейки следи по тялото му за причината за проблема? Хрумна ми, че бих могъл и да пробвам техниката на хипнозата, която беше популярна сред по-смелите ми и любопитни колеги. Моите умения бяха сравнително скромни, а и някои пациенти не се поддаваха на хипноза. Нещата можеха да се изплъзнат от контрол и да не успея да изтръгна никаква информация от момчето. В крайна сметка реших

- *да го разпитам* ►*Епизод 11*
- *да го прегледам* ►*Епизод 21*
- *да го хипнотизирам* ►*Епизод 31*

2

Сандъците се оказаха пълни с какви ли не стоки - домашни потреби, сечива, украшения и други дреболии. В няколко от тях имаше и големи пакети с турски тютюн, явно Граве го беше донесъл при последното си посещение от града. Може би дори вече бе успял да продаде от него на някого от селото. Отне ми доста време да преровя всичко, но не открих нищо друго, което да ми направи впечатление.

*Прибави пет минути към **Време** ►Епизод 82*

3

Ханс въздъхна, обърна се към умиращия Волф и каза:

- Дръж се, Волф. Скоро всичко ще отмине.

Волф извика, навярно прорязан от остър пристъп на болка, след което загуби съзнание. След малко потърсих сънната му артерия – нямаше пулс. Беше ни напуснал. Затворих очите му и се прекръстих мълчаливо.

*Прибави пет минути към **Време** ►Епизод 67*

4

Намерих тялото на чичо Франц в неговата стая. Прозорецът беше счупен и до обления в кръв труп имаше купчинка влетял с вятъра сняг. Сърцето ми се сви, когато обърнах дребничкия чичо Франц и видях, че гърлото му е прерязано зверски. Очите му гледаха в тавана, а белите

коси бяха изцапани със засъхнала кръв. Затворих очите, прошепнах кратка молитва и се прекръстих.

Кой ли би могъл да му посегне? Той винаги посрещаше хората с приятелската си усмивка, беше готов за всекиго да намери добра дума. Докато стоях над безжизненото му тяло, си спомних обаче за случката, която ми беше разказал преди ден-два. Докато бил в „Халбата на Ото", Нилс и Бьорн Обермаул, двамата братя, които бяха известни в селото като непоправими хулигани и злосторници, бяха започнали да се заяждат с едно от старчетата, посръбващо там виното си. Колкото и да е добродушен и кротък, чичо ми трудно търпи несправедливости. Застанал между тях и защитил уплашената жертва. Скарали се, накрая и други хора се намесили и така чичо ми отървал себе си и стареца от юмруците на двамата братя. Нилс и Бьорн обаче бяха злопаметни и едва ли биха простили току-така смелостта на чичо Франц. Дали биха стигнали толкова далече в желанието си да му отмъстят?

*Запиши **КД Свада**. Прибави пет минути към **Време**.*

- *Приключих с огледа тук ►Епизод 47*
- *Останах и огледах още малко ►Епизод 42*

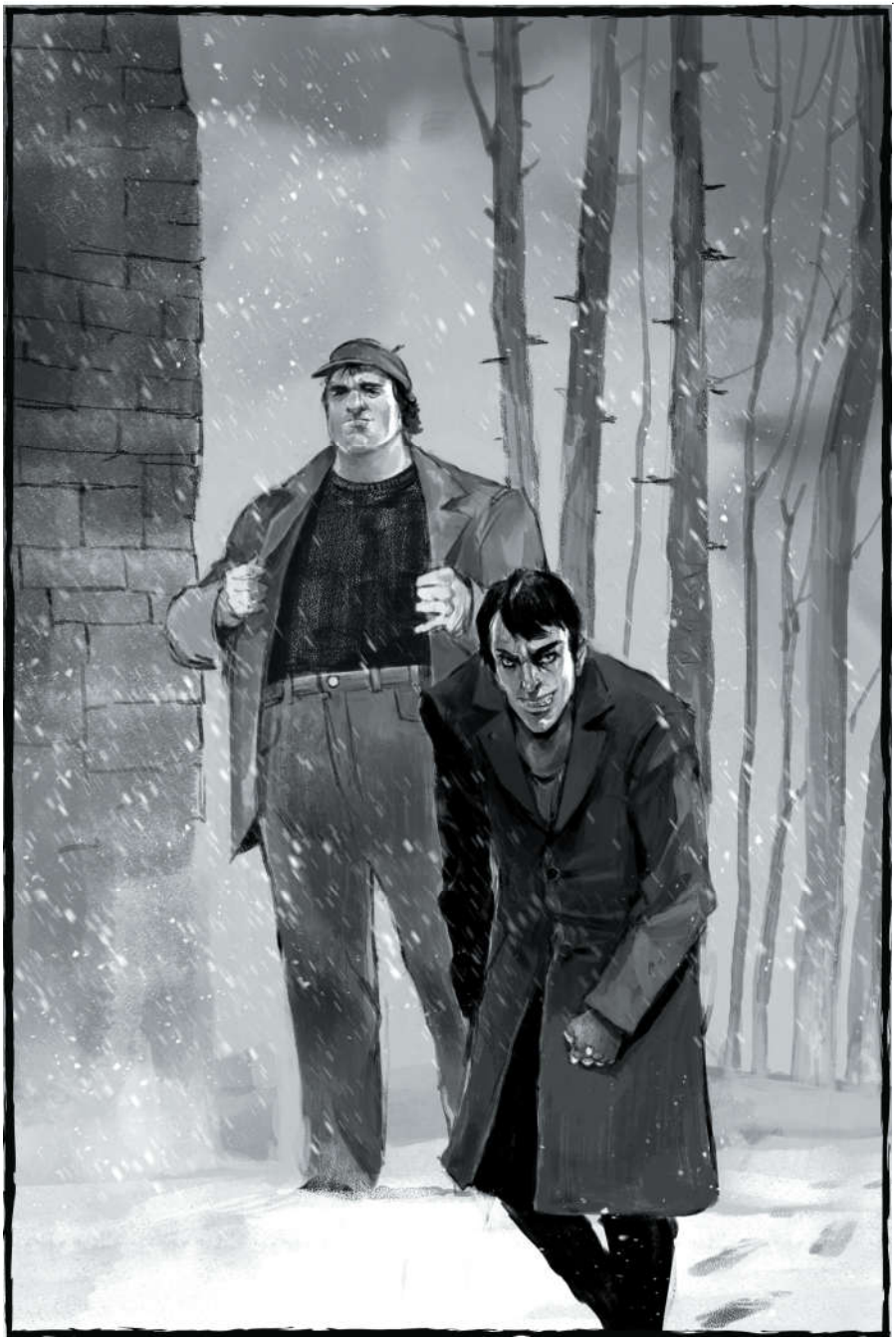
5

Разрових книжата. Граве беше водил старателни записки за почти всичко. Докато разглеждах списъците му със стоки, попаднах и на тефтер, в който явно беше вписвал разходите си. На страницата за декември месец на днешната дата имаше две имена – тези на Нилс и Бьорн Обермаул, двамата най-големи непрокопсаници на селото. Срещу имената им беше изписано „помощ при разтоварване на стоките за декември, две марки". Отгоре беше драскано. Граве явно беше написал първоначално „четири марки", а после го беше поправил на „две марки". Замислих се. Това означаваше, че братята Обермаул би трябвало да са се срещнали с Граве днес, за да получат парите си. Може би по-малко на брой марки отколкото са очаквали.

Продължих да ровя, но между всички списъци, отчети и ценоразписи, не намерих нищо друго, което да ми свърши работа.

*Запиши **КД Плащане**. Прибави пет минути към **Време**. Сега можех да разгледам*

- *лавиците с книги ►Епизод 12*
- *картината ►Епизод 75*
- *снимката ►Епизод 85*
- *или да се върна на ►Епизод 118*



ПЛАМЪКЪТ НА АНДАЛУСИЯ

ПОРОБЕНАТА ПРИНЦЕСА

Питър Вейл

РЕДАКТОРИ
Юри Иванов, Петър Петров, Александър Торофиев

КОРЕКТОР
Юри Иванов

НЯКОЛКО ДУМИ ОТ АВТОРА:

С моя другар по оръжие Нол Келдън благодарим на всички за положителните отзиви и градивната критика за първия ни разказ, “Зарево над Кордоба”. Поради непредвидени обстоятелства Нол не можа да се включи в писането на “Поробената принцеса”, въпреки, че много помогна при развитието на сюжета. Надявам се той да успее да се върне към книгите-игри в най-скоро време, а дотогава му желая всичко най-хубаво и ще продължавам да го тормозя за мнения и идеи.

Благодаря на Ал Торо и на редакторския колектив, без които този разказ нямаше как да докрета до издаване, на Яна, чиято рецензия повдигна духа ми в много повратен момент, и естествено на Нол Келдън за това, че ми се връзва на щуротиите.

Посвещавам “Поробената принцеса” на всички майки, сестри, баби, любими, съратнички, учителки и приятелки по света, минали, настоящи и бъдещи, с пожелание за свобода, щастие и равноправие.

Още няколко думи от автора:

Правоъгълник. Америка. Мегафон. Понеделник**.**

ПРОЛОГ

1236 – годината, в която българският цар Иван Асен II обсажда Константинопол, на Иберийския полуостров залязва една държава, просъществувала пет века. Кастилският крал Фернандо III след дълга обсада завзема културното средище на арабска Испания: перлата на Андалусия, Кордоба. Някога най-големият град в света, Кордоба е център не само на ислямската религия и култура, но и на познанието: в нейните библиотеки са събрани трудовете на най-великите арабски мислители, поети и учени, трудове, чието влияние ще даде начален тласък на европейския ренесанс. Севиля ще падне под ударите на Фернандо след още две години, свивайки арабските владения в днешна Испания до малка област около Гранада. Алмохадската династия, заета в междуособни борби в Северна Африка, завинаги ще загуби европейските си провинции.

Около малък огън в долината на река Гуадалкивир, на ден път от полуразрушените стени на новозавладяна Кордоба, се открояват шест мрачни силуета. Пламъците играят по лицата им, наполовина скрити в дълбоките сенки на пътните им наметала. Петима от пътниците са събрани от съдбата заради копнежа си да проникнат тайно в града. Шестият, едър възрастен арабин с горда военна осанка и лице, обезобразено от жестоко изгаряне, е човекът, който може да осъществи тяхното желание. Известен само като капитан Омар, арабинът е ръководел защитата на Кордоба и е единственият, посветен в тайните входове и изходи от нейната цитадела.

Другите петима са:

Али ибн Фарзад бен Нагири: *пълничък младеж с високо чело и замечтан, реещ се поглед. Последен студент на велик арабски лекар, той трябва да проникне в Кордоба, за да спаси най-важния му медицински труд от кладите на Инквизицията.*

Хуан: *млад, строен испанец с лице, прорязано от дълбоките черти на душевно страдание. Избягал от Кордоба след смъртта на любимата си, той търси обяснение за нейната гибел от отец Франциско, някога фанатичен антиарабски свещеник, а сега епископ на града.*

Ахрин: *широкоплещест българин на около 25 години, препасал крива сабя и кръгъл кумански щит. Син на болярин в двора на Иван Асен II, Ахрин придружава баща си до Кордоба, където двамата имат*

задачата да се поучат от вековната арабска традиция в строежа на стенобитни машини и кораби.

***Бербера**: безименен, безмълвен и загадъчен, Бербера е член на малък анимистичен клан на берберите – северноафрикански народ, който е отдавна завладян и почти асимилиран от арабите. Настоява да проникне в цитаделата на Кордоба, но никой освен Омар не е чувал гласа му.*

***Шейла:** седемнадесетгодишна арабска принцеса, дъщеря на управителя на Кордоба, тя е прекарала две години в робство на френски кръстоносци и се връща в родния си град по дирите на малката си сестричка, вероятно последния оцелял член на семейството ѝ.*

Преди да се съгласи да предаде тайните на крепостта в ръцете на петима непознати, капитан Омар настоява да чуе техните разкази. Читателю, пред теб е един от тях.

Капитан Омар обхвана събеседниците си с поглед, спирайки се на младата арабка. С кратък жест той я подкани да разкаже историята си и тя отвърна с едва забележимо кимване. Събралите се около огъня затаиха дъх, когато две изящни ръце се протегнаха и отметнаха качулката на пътническото ѝ наметало, отвоювайки от сенките лицето на момичето. Фини устни, изваян нос без следа от пречупване, едва загатнати скули и прекрасна бронзова кожа съставляваха хармоничния фон на две изразителни синьо-виолетови очи, излъчващи нетипична за нейната възраст зрелост. Тръпка премина по насядалите в кръга, до един запленени от красотата на събеседничката си, на вид невинна девойка на не повече от седемнадесет години.

В следващия миг качулката легна на раменете на момичето. Мъжете около огъня се спогледаха неловко. Косата на девойката бе неравно остригана почти до скалпа.Очите ѝ излъчваха необуздана, мрачна решителност, сякаш беше диво животинче, притиснато до стената. Събеседниците ѝ я гледаха с любопитство и възхита, но и с леко недоверие.

Момичето пое дъх и прекара ръка по лицето си, сякаш за да разсее някаква ужасна мисъл. После понечи да проговори, но капитан Омар я прекъсна:

- Ама аз те познавам!

Девойката кимна и започна разказа си с тих и нетрепващ глас.

- Казвам се Шейла бин Юсуф ал-Карим ибн Абдул Хафиз. Баща ми Юсуф бе син на сподвижник на халифа, спасил го от сигурна смърт в

битката при ал-Укаб. За верността си дядо ми получил титлата наместник и халифът му поверил управлението на Кордоба, което баща ми наследи. Татко управлява града справедливо и щедро дълги години и получи прякора ал-Карим, "Великодушния", от неговите жители. Познаваш ме, капитане, защото преди да стана робиня, играчка на покварени мъже, бегълка и сираче, аз бях палаво, наивно дете, принцеса в двореца, който ти бе поверен.

I

Всичко започна два дни след петнадесетия ми рожден ден, който бях прекарала като всяко момиче, обградена с внимание и подаръци. Колко се радвах на пръстена, който татко ми подари, колко се възхищавах на букета цветя, който беше набрала петгодишната ми сестричка Алма! Най-много ме беше зарадвал Али, пръв приятел на брат ми Махмуд и лейтенант от гвардията на татко. Вместо обичайните любезности и поклони, той ми се усмихна и ми поднесе малка кутийка от сандалово дърво, в която имаше пурпурен шнур, изплетен от фини копринени нишки. На края на шнура висяха две прекрасни черни мъниста от полирано вулканично стъкло. Разказа ми за далечната страна, от която бил поръчан и с усмивка ми каза, че би се радвал, ако някой ден го види да обрамчва прекрасната ми коса. Баща ми и брат ми се подсмихнаха, а аз се изчервих с разтуптяно сърце. Али беше висок, строен и красив, от знатен род, с чаровна усмивка и проницателни черни очи, и аз копнеех с все сърце той скоро да поиска ръката ми.

Както знаеш, капитане, след завземането на Убеда Фернандо Кастилски бе изгонил почти цялото му население, наполовина християнско, защото бе участвало дейно в отбраната на града. Съгледвачите на татко доложиха, че бегълците се придвижват към Кордоба в дълги, виещи се кервани, цели семейства с добитък и покъщнина. Баща ми готвеше града за наплива от бежанци и заръча на брат ми Махмуд да ги пресрещне, да им помогне с каквото може и да ни извести за техния брой и състояние.

Брат ми не за пръв път се заемаше с такава мисия. Татко често го пращаше в столицата на халифа или в християнските земи да преговаря с неверниците в годините на неустойчив мир, както и в тези на открита война. Махмуд имаше дар слово, беше уважаван из цяла Испания, винаги се връщаше невредим и разказваше увлекателно за приключенията си. За едно момиче, което прекарваше цялото си време зад белите зидо-

ве на двореца, приказките за опасни пътешествия и екзотични градове бяха неимоверно примамливи. Чувствах се зряла и готова най-сетне да видя света, за който бях слушала толкова пъти. Затова поисках да се видя с татко, за да го помоля за разрешение да замина с Махмуд.

Татко ме прие в работната си стая, седнал както винаги зад изтърканата маса от абаносово дърво, облечен в лек ленен бурнус и дълбоко съсредоточен върху мундщука на наргилето си. С годините бе напълнял леко и закръглените бузи му придаваха заслужено добродушен вид, въпреки че на младини бе участвал в най-свирепите сражения на полуострова. Усмихна се широко, когато ме видя на входа.

- Сърце мое, влизай! Какво има?

Баща ми стана да ме прегърне, както винаги, после ме покани да седна на табуретката срещу него.

- Татко, разбирам, че с Махмуд изпращаш провизии за бежанците от Убеда.

- Да, така е.

- Искам да замина с него и да помогна с разпределянето на храната.

Лицето на татко помръкна и той ме погледна критично.

- Махмуд отива, за да занесе малка утеха на хиляди осиротели, отчаяни хора. Светът извън двореца е далеч по-страшен, отколкото си представяш, а ти не си готова да се сблъскаш толкова отблизо с болката и тъгата в него.

- Татко, аз не съм дворцово украшение и моят живот няма да се състои само от вечеринки и забавления. Нима от мен не се очаква да стана далновидна жена, познаваща истинския свят?

- Да, точно за това мечтая, дъще!

- Тогава рано или късно ще трябва да изляза от двореца и да се запозная отблизо с бъдещите си поданици. На петнадесет години брат ми стана воин. Искам да замина, защото е време и аз да опозная света. Да не говорим, че със своето присъствие мога да повдигна духа на бежанците и да им покажа, че мислим за тях и ги очакваме.

- Хм, имаш право. Аз все отлагам, чакам да пораснеш още малко, но явно е време. Ти реши: ако се чувстваш готова, имаш благословията ми.

Да бях се замислила! Но в онзи момент без колебание прегърнах татко, после изтичах до свода, отметнах завесата и хукнах по коридора под веселия поглед на Юсуф ал-Карим.

На следващия ден след утринната молитва Махмуд ни събра в двора

на цитаделата да ни даде последни нареждания преди тръгване. Слънцето едва бе надникнало над зъберите на вътрешната стена, но вече осветяваше лицата на тридесет мъже в пълно бойно снаряжение, наметнали еднакви зелени плащове – униформата на личната гвардия на управителя на Кордоба. Някои познавах по име, други само бях виждала из двореца, но нямах съмнение, че всички бяха способни и предани войници. Те оседлаваха конете си, а дворцови слуги товареха множество коли с вода и провизии и се готвеха за път.

За мое разочарование, Али нямаше да пътува с нас, но беше дошъл да ме изпрати. Бях облечена в обикновени пътнически дрехи – сиви шалвари, ленена риза и кафява забрадка. Единственото украшение, което си бях позволила, бе пурпурният шнур с двете черни мъниста, който бях вплела в косите си. Кокетно вдигнах очи към Али и той ми се усмихна. Аз се изчервих и сведох поглед, а сърцето ми трепна от вълнение.

Махмуд вдигна ръка и глъчката в двора утихна.

- Сестра ми, принцеса Шейла, ще язди с нас. - Всички очи се обърнаха към мен. - За нищо на света не издавайте произхода ѝ.

Махмуд се обърна към хората си:

- А вие я пазете като очите си! Тръгваме след четвърт час.

Хората му се разпръснаха, заети с последни приготовления. Беше време за тръгване. Татко беше излязъл да ни изпрати и държеше за ръка Алма, която бършеше сънливо очи. Той ме прегърна горещо, стисна ръката на брат ми и ни пожела лек път. Аз игриво разроших косата на сестричката ми, после я вдигнах и я притиснах до себе си. Тя ме изгледа тъжно и каза:

- Кога ще се върнеш?

- Скоро, сърце мое! Обещавам.

Алма се усмихна през сълзи и се върна при татко, а аз яхнах приготвената за мен сива кобила.

Портите на двореца се отвориха и през тях нахлуха нови снопове лъчи. Махмуд яхна коня си и го поведе навън. Хората му го последваха, а след тях заскърцаха каруците, натоварени с провизии. С кобилата ми останахме последни. Докато минавах под арката се обърнах назад. Татко изглеждаше леко загрижен, а Алма ми махаше с ръчичка. Зад тях се извисяваха куполите и кулите на родния ми град. Обърнах се да настигна брат ми и пришпорих коня си през още пустите улици на Кордоба. Предвкусвах първото истинско приключение в живота си и дори не ми минаваше през ум, че виждах татко за последен път.

II

Първите два дни от пътешествието минаха скучно за спътниците ми, но бяха изпълнени с нови преживявания за мен. Пред нас се разстилаше Андалусия в цялото си великолепие и аз събирах впечатления от сутрин до вечер. Щом залезеше слънцето обаче, залязваше и моят ентусиазъм и умората от дългата езда ме настигаше. Въпреки това, привечер оставах дълго време около огъня, слушайки шегите на войниците, докато разтривах схванатите си бедра.

На третия ден Махмуд посочи в далечината на север Прохода на трите сестри и спомена, че там минава границата с Кастилия. За пръв път си давах сметка колко близо всъщност бе Кордоба до владенията на врага, който беше опустошил Убеда. С всяка измината левга усещах, че напрежението у спътниците ми растеше. Скоро разбрах защо.

Тъкмо навлизахме в напечена от слънцето долина когато видяхме първите колони от бежанци. Окаяни, уморени и претръпнали мъже, жени и деца, с каруци, дисаги и добитък се тътрузеха към нас в безкрайна редица. Махмуд издаде команда и спътниците му забързаха напред. Окаяните хора пред нас ни забелязаха и нададоха радостни викове при вида на изумруденото знаме на халифата.

До залез слънце в долината се бяха събрали поне три хиляди човека. Конниците на Махмуд охраняваха двата ѝ входа, а слугите се заеха да разпределят хляб, маслини, сушено месо и мехове с вода. С кошница хляб на гърба обикалях огромния бежански лагер и с покруса слушах разказите на хората.

Изненадах се от огромния брой момичета и млади жени, които бяха съвсем сами в лагера. От разговорите си с тях разбрах, че много са били похитени от кастилците и държани в плен, след което семействата им ги бяха отритнали. Никой в лагера не ме познаваше по име, но въпреки простите дрехи, които бях облякла, много от тях разбираха, че не съм обикновена слугиня и ме благославяха.

Легнах си късно след полунощ, изгубила бройката на кошниците с хляб, които бях раздала сред бежанците. Бях едновременно горда с тях, че са стигнали толкова далеч, радостна, че имах шанс да ги утеша, и обезпокоена за съдбата им.

III

Събуди ме женски писък. Скочих от постелята и се ослушах. Из долината кънтяха викове и неясен тътен. В този момент в палатката влетя Махмуд. Носеше факла, която освети окървавеното му лице.

- Шейла, тръгвай с мен! Нападнали са лагера!

Излязохме тичешком от палатката. Гледката, която ни очакваше, не бях сънувала и в най-ужасните си кошмари.

Лагерът тънеше в хаос. Стотици конници в сиви доспехи и тъмни наметала препускаха из него, надаваха екзалтирани бойни викове и колеха къде когото сварят. От охраната на Махмуд се виждаха групички по двама-трима, които се съпротивляваха няколко мига преди да бъдат пометени от наплива на врага. Тук-там някои от мъжете бяха вдигнали брадви и сопи в защита на семействата си, но нападателите ги посичаха безпощадно.

Махмуд ме поведе към изхода от долината, пробивайки си път покрай подивелите от ужас бежанци. Изведнъж пред него се изпречи огромен рицар с гъста рижа брада, бляскави доспехи и голям щит, на който се белееха три лилии и огромен кръст. Брат ми ме спря с една ръка, а с другата извади сабята си. Арабската и европейската стомана се срещнаха със звън, който бе почти заглушен от данданията около нас. Рицарят се отдръпна, после замахна с тежкия си меч, но брат ми се гмурна под свистящото острие и посече ръката му под мишницата. Противникът му извика и изпусна щита си, а Махмуд отби меча му надолу и го удари в лицето с лявата си ръка. Рицарят залитна, спъна се и се строполи на земята с трясък.

В този момент зад Махмуд изникна висок, сух мъж, облечен по арабски в черен бурнус. В ръката си държеше дълъг кинжал. Докато успея да извикам, острието потъна в гърба на брат ми, който се свлече на земята без звук. От устата на Махмуд капеше кървава пяна, а погледът му, впит в моя, гаснеше.

Обезумяла от мъка, страх и безсилие, аз паднах на колене до брат си. Махмуд лежеше пред мен, смъртно ранен. Протегнах ръце към него, а очите ми, премрежени от сълзи, не се откъсваха от неговите. Рицарят се изправяше с пъшкане, а убиецът на брат ми се обърна към мен. С мъка вдигнах поглед. Чертите на лицето му бяха скрити от плътна кожена маска, в която грозно зееха три обковани в мед кръгли отвора: два за очите и един за устата. Маскираният вдигна ръка и стовари дръжката на кинжала в слепоочието ми.

IV

Мрак.

С огромни усилия отворих очи.

Пек. Камъни. Копита.

Главата ми бучеше, а светът се въртеше под мен. Звуците наоколо ту заглъхваха в общ ромон, ту стържеха в главата ми като длета. Отне ми още няколко минути да дойда на себе си напълно. Бях преметната през седлото на кобилата си като товар, а ръцете и краката ми бяха завързани под нея. Тя равномерно крачеше по камениста пътека и вдигаше прах в лицето ми. Затворих очи и сълзите ми закапаха по горещата земя.

Махмуд беше мъртъв. Беше прободен подло, в гръб, докато се опитваше да ме спаси. Спътниците му сигурно също бяха избити от бронираните ездачи, нахлули на територията на баща ми, за да изколят три хиляди отчаяни бежанци.

Пътят под мен се менеше: от каменист стана песъчлив, после пое през висока жилава трева, която шибаше лицето и ръцете ми под кобилата. Привечер навлязохме в малка горичка и кобилата спря. След около половин час някой чевръсто развърза въжетата ми и ме свали на земята. Олюлях се. Задържаха ме изправена и поднесоха към устните ми мях с вода. След като отпих жадно две-три глътки, моят пазач ме тласна напред.

Озовах се в редица от около тридесет жени от лагера, пленнички като мен. Огледах се, но не видях познато лице. Може би похитителите ни нямаше да разберат коя съм. Поне сто рицари ни бяха наобиколили и ни оглеждаха жадно, спорейки помежду си на странен гърлен език. Точно пред нас се намираше голяма шатра, а на подпорите ѝ плющяха сини знамена с бели лилии.

От шатрата излезе рижият рицар, с когото Махмуд се беше бил, а плътно зад него се появи маскираният убиец. Червенокосият застана пред тълпата и извика победоносно. Хората му отвърнаха с ентусиазиран рев и дрънчене на оръжия. Рицарят се обърна към нас и каза нещо, което бе последвано от подсвирквания, викове и жадни погледи в нашата посока. Жените около мен се сгушиха една в друга от страх.

Рицарят продължи. Осъзнах, че разбирах отделни думи от езика му. Рицарят говореше langue d'oïl, диалектът на Нормандия и Бретан, основния език на френското кралство. Какво търсеше благородник от северна Франция толкова далеч на юг? Маскираният зад него, явно негов

преводач и телохранител, проговори на арабски:

- В името на крал Фернандо Кастилски, светия кръст и Божията майка, пред вас е Конрад де Бургиньон, рицар на Френското кралство, кръстоносец и герой на правата вяра. Той е новият ви господар. Поднася ви на хората си като награда за доблестното им победа над арабските кучета. Ако се противите, ще бъдете убити.

Конрад даде знак с ръка. Рицарите му се втурнаха напред и награбиха жените, които се разпищяха. В хаоса Конрад посочи мен и маскираният му слуга ме хвана за яката и ме извлече от тълпата, като ме тикна в друга шатра. Сложи ме да седна и застана до входа на шатрата. Двама войници внесоха дървено корито, пълно с вода. Погледите им се застояха върху мен няколко мига, но маскираният ги отпрати с жест и те неохотно излязоха.

- Съблечи се и се измий – каза слугата, като ми подхвърли груба кърпа. – Господарят не обича да чака.

В шок от преживяното, нямах сили дори да протестирам. Плахо се протегнах, борейки се с болката в схванатите си мускули, и се изправих с олюляване. Като насън се съблякох и отидох до коритото. Водата беше студена, но бистра и приятна след горещия ден. Измих лицето си, оставяйки червени жилки в коритото. Косата ми бе слепнала от кръв. Вършех всичко като на сън, напълно безволево, без да имам представа какво друго можех или трябваше да правя.

Когато приключих, понечих да се загърна с кърпата, но маскираният я издърпа от ръцете ми. После ме накара да коленича и излезе от шатрата. Докато отчаяно търсех с очи дрехите си, завесата на входа се отвори и вътре влезе Конрад де Бургиньон. Беше свалил бронята и оръжието си, не носеше дори кама. Облечен бе само с кожени потури и мръсна широка риза. Лявата му ръка бе превързана над лакътя, там, където го беше ранил Махмуд. Конрад ме изгледа с нескрито задоволство, после каза на кастилски:

- Арабка си, а?

Наведох глава и обхванах тялото си с ръце.

- Кастилски разбираш ли?

Не реагирах.

— А френски?

Изведнъж Конрад ме хвана за косата и вдигна главата ми към себе си. Погледът му ме смрази. В него прочетох дива, жестока, долна страст. Чак тогава си дадох ясна сметка какво ме очакваше. Олюлях се. Конрад

ме пусна и аз се свлякох на пода. После рицарят каза:

- Не се бой. Аз няма да те убия. Ако обаче се разпищиш или противиш, ще те хвърля на хората ми да те разкъсат, ясно ли е?

Очите ми се премрежиха от сълзи. Дори и в това състояние разбрах заканата му. Конрад ме изгледа похотливо и тръгна към мен.

V

Шейла замлъкна. Няколко мига само пращенето на огъня се чуваше в нощта. Пламъците се отразяваха във виолетовите зеници на момичето, които криеха тъмни, ужасни спомени. С огромно усилие Шейла се овладя, разтърси глава и продължи с глух глас.

- Пътувахме дълго. Първите нощи бяха най-тежки. Сякаш се намирах в някакъв противен кошмар. Цялото ми същество виеше от ужас, гняв и болка, но аз бях безсилна да променя това, което се случваше с мен. Затова оставих Конрад да си играе с празната черупка на тялото ми, а съзнанието ми потъна в милостивите дълбини на забвението, там, където той нямаше власт.

ПРАВИЛА

Читателю, време е да се запознаеш с първата графа в дневника (стр. 248) – графа КАЧЕСТВА. В първата фаза на играта ще трябва да изведеш Шейла от мъглите на кошмарите, предизвикани от нейното пленничество. Какво Шейла ще види и направи в съня си ще определи началните стойности на четирите качества, които ще са ѝ нужни в хода на приключението:

РЕШИТЕЛНОСТ – Това качество определя колко смела и дейна е героинята ти. Колкото по-висока е оценката, толкова по-успешно Шейла ще потиска опасенията си и ще действа за собственото си спасение.

ОБАЯНИЕ – Шейла е красиво момиче, но от това качество зависи доколко хората около нея се влияят от нейния чар и излъчване и доколко са склонни да се сприятелят с нея или да ѝ помогнат.

САМООБЛАДАНИЕ – Преследвана от тежки спомени, Шейла не винаги е пълен господар на чувствата си. Във важни моменти, тази оценка ще определя доколко героинята ти ще издържи на емоционалните изпитания пред нея и дали ще може да запази трезвото си мислене.

ПРОНИЦАТЕЛНОСТ – Оценката за това качество определя в каква степен Шейла разбира хората около себе си – какво ценят, към какво се стремят и от какво ги е страх.

Минималната оценка за всяко качество е 1, а максималната е 5. Имай предвид, че тези оценки зависят от преживяното от Шейла и ще се променят в хода на приключението, но никоя не може да падне под 1 или да превиши 5. Началните стойности на четирите качества ще бъдат определени от следващите ти избори. Указания за другите графи в дневника ще получиш в хода на играта. Сега мини на 1.

1.

Сънувах. Знаех, че сънувам, но не знаех как да се събудя. Безброй образи заливаха сетивата ми в дяволски водовъртеж: звън на стомана и шумолене на дрехи, мирис на огън и кръв, но и нежно ухание на лимон и розмарин. Познати, мили лица се редуваха с потни, рижи маски, пазарната глъчка в родния ми град преливаше в оглушителна тишина, раздирана от ударите на собственото ми сърце...

Постепенно един образ надделя над останалите, стана по-осезаем и съзнанието ми се вкопчи в него като удавник. Образът представляваше:

Дворцовата градина (**11**)
Пазарът в Кордоба (**21**)
Рижата брада (**31**)
Огън, кръв и стомана (**51**)
Познато лице (**61**)

2.

Постепенно водовъртежът от образи избледня. Аз усетих, че потъвам все надолу, обгърната в хладна тъма. Чувах сухо хлипане, като на дете уморено от безутешно плакане. Миришеше на влажен камък и слама. Усетих тялото си за пръв път от много време, свито на две върху тънка постеля.

Отворих очи. Лунен лъч от високо прозорче разсейваше тъмнината и осветяваше четири каменни стени, канче с вода и мръсен сламеник. В стаята нямаше никой друг. С ужас осъзнах, че хлипането идваше от мен. Прехапах устни и се опитах да се успокоя. След няколко дълбоки

КЛАДЕНЕЦЪТ

Бранимир Събев

РЕДАКТОРИ
Петър Петров, Александър Торофиев

КОРЕКТОР
Антоанета Халачева

ЖИВОТ

Животът ти се измерва с жизнени точки. Започваш приключението с **10** точки Живот. С течение на играта точките могат да намаляват и да се увеличават, но никога не могат да надхвърлят първоначалната си стойност. Когато Животът ти стане **0**, играта свършва.

ПРЕДМЕТИ

Предметите, които притежаваш, са от жизненоважно значение, за да достигнеш до успешния край на тази история. Можеш да носиш максимум 5 предмета!

Когато намериш хубав предмет, който искаш да задържиш, а нямаш място в инвентара, ще трябва да се разделиш с нещо друго. Предмети могат да се използват многократно в играта, освен ако не е упоменато друго.

ПАТРОНИ

Ако имаш късмет, в хода на приключението ще попаднеш на огнестрелни оръжия, но дори и тогава амуниците ти ще са ценен ресурс. Отбелязвай си в дневника колко патрона имаш за пушка и колко за пистолет. Решиш ли в битка да използваш оръжие, но впоследствие броят патрони се окаже недостатъчен, за да победиш врага си, това е неуспешен край за теб. Не забравяй първо да отчиташ ефекта от умението **Точност,** ако го имаш!

УМЕНИЯ

Преди да се впуснеш в приключението, избери две от следните умения, в които твоят герой е най-добър:

Сила – От малък винаги помагаш на дядо си и баща си във физическия труд на село: носиш тежки чували с жито и смески, цепиш дърва и копаеш на лозето. Сега това ти се отплаща - имаш право да носиш до 6 предмета, вместо 5, а и в хода на приключението силата ти ще бъде от полза.

Ловкост – Любовта към спорта и игрите навън от най-ранна възраст са направили движенията ти бързи и премерени. Отличният ти рефлекс ще е безценен в преодоляването на капани и опасности.

Точност – За десетия ти рожден ден дядо ти и баща ти решиха да те научат да стреляш с пистолет и пушка, и оттогава са ти предлагали да стреляте заедно по мишени неведнъж и дори да ходиш на лов за зайци с тях. Умението точност ще ти спестява един патрон на всеки три!

Психика – Дългите дни, прекарани с книгите от библиотеката на баща ти, са те направили по-мъдър и уравновесен от повечето деца на твоята възраст, а след всичките ужаси, които си изчел, малко са нещата, които да те накарат да се паникьосаш.

ВРЕМЕ

В тази игра времето е от изключително важно значение – не бива да се размотаваш излишно! Започваш с **20** точки Време, което постоянно ще намалява – в началото на повечето епизоди в играта ще видиш надпис от типа **Време - 1**, **Време - 2** и трябва да извадиш съответната цифра. Понякога ще се налага да се върнеш обратно на епизод, който вече си прочел – ако на него има стойност Време, която вече си извадил в Дневника, за съжаление ще се наложи да я извадиш пак! Когато Времето достигне стойност **0**, незабавно отгърни на епизод **№ 13**.

Това е, читателю. Игрите с теб!

ПРОЛОГ

- Бате, виж – този облак прилича на конче!

Въздъхваш, въртейки очи от досада. Определено има и по-неприятни неща от това да те оставят цял ден сам с шестгодишната ти сестра, но защо ли този факт не успява да повдигне духа ти? Може би защото точно днес навършваш тринадесет и вместо да празнуваш, трябва да бавиш малката. Отправяш поглед нагоре, проследявайки изпруженото показалче.

- Да, Миша, същински кон.

Сестра ти те поглежда и грейва. Очите й са с цвета на тревата, на която лежите. Не успяваш да се сдържиш и отвръщаш на усмивката й. В много случаи Михаела е способна да ти отрови следобеда с безспирното си търчане насам-натам, с дразнещото си гласче, подобно на писукаща мишка, с непрестанните си въпроси и ходенето неотлъчно по петите ти, сякаш е любвеобилно кученце или коте. А, да, и натякванията на родителите ви – ти си по-голям, тя е по-малка, трябва да си търпелив, да й помагаш, да я пазиш, дрън-дрън-дрън… Но все пак, тя е малката ти сестричка. Колкото и да те е ядосала, щом се обърне, замятайки вързаната си на опашка кестенява коса, и се усмихне, показвайки къде е паднало следващото й млечно зъбче, махваш с ръка и й прощаваш. Как да й се сърдиш?

Поглеждаш часовника си – вече минава осем вечерта. Слънцето клони към залез и въпреки че е още светло, дърветата хвърлят дълги сенки. От изток зад гърба ви се надига мракът на юлската нощ, който скоро ще изтика деня и ще завладее напълно бащиното ти село. Родителите ви, заедно с баба и дядо, заминаха сутринта за града при нотариус, за да прехвърлят и делят някакви земи, ниви и прочее глупости, с които се занимават възрастните. Щом досега не са се прибрали, значи най-вероятно са останали да спят там и ще се приберат сутринта. По принцип леля и чичо, които живеят в другия край на селото, биха дошли да ви гледат, но в момента са на море.

- Бате… – колебливо се обажда Михаела. – Ще ми разправиш ли пак за кладенеца?

Надигаш се на лакти и извръщаш гръб. Там, в края на двора, сгушен между шубраците в сянката на две овошки, изпъква неподвижният силует на стар, отдавна неизползван геран. Около него не никне трева,

а варосаните му стени не успяват да прикрият старите изронени тухли. Макарата с въжето и кофата е отдавна изтръгната, а отворът е плътно закован с дъски. Сякаш кладенецът е злостно, спотайващо се в мрака същество, което дебне непредпазливите, приближили се прекалено близо до него. Родителите ви изрично са забранили да си играете там – дъските били стари и можело неволно да пропаднете вътре. Прочисташ си гърлото и започваш историята, която като малък си чувал от дядо и снощи разказа на Миша, за да накараш опакото детенце да заспи:

- Този кладенец е много, много древен, на стотици години. На мястото на къщата на баба и дядо се издигала къщата на селския поп. Попът имал двама сина – високи, снажни мъже. Отдавна било, още по турско. Двама османлии, султански ковчежници, минали през нашия край да събират данъци. Селото ни било последното, през което минавали, и спрели тук, за да си починат – много изморени били. Видели, че магарето едвам мъкнело тежките дисаги, пълни със злато, и се полакомили за царското съкровище. Издебнали спящите турци и забили ножове в гърдите им. Решили на първо време да скрият златото в кладенеца, ала станалото бързо се разчуло и не след дълго султанът проводил башибозук. Свирепите османлии за отмъщение избили и опожарили цялото село, ала така и не открили златото. Минали години, тук се заселили хора от други краища, изградили селото наново. Историята за турското злато привличала от време на време някой иманяр, който намирал кладенеца и се спускал в него, полакомен за богатството… ала никой никога не се завръщал.

Приближаваш лице до това на сестра си и втренчваш немигащ поглед в очите й.

- Цялата пролята кръв тук създала чудовище, което пази златото и изяжда всеки, посмял да влезе в стария геран.

- Ой! – изписква стресната Миша. Засмиваш се.

- Спокойно, бъзливке, това е само легенда. Я ми покажи каква игра играеш на телефона си сега.

Доволна от смяната на темата, Михаела зачовърква джиесема си и пуска някаква игра за момичета, която ти не би играл дори да насочат към главата ти зареден пистолет.

Внезапен трясък зад вас ви кара да скочите на крака с разтуптяни сърца. Наоколо падат потрошени дъски и се стеле прах от доскоро закования кладенец, но не това е най-страшното. Към вас лети гнусно създание с катраненочерна кожа. На плешивата му глава зее зловеща

паст, пълна с дълги остри зъби! Ципести крила се развяват на гърба на чудовището, а мускулестите му крака завършват с лъвски лапи, увенчани с грамадни нокти. Изглежда досущ като гротескните статуи, които си виждал да красят катедралите по филмите. Гаргойл! Миша пищи от ужас.

Уродът се стрелва към нея и я сграбчва с лапите си, разкъсвайки плата на бялото й яке. Михаела приритва безпомощно и едната от розовите й маратонки пада на тревата. Уплашен и разгневен, ти сграбчваш камък и го запращаш по гаргойла:

- ПУСНИ СЕСТРА МИ, ИЗРОД!

Камъкът бръсва свинското ухо на изчадието и то се обръща, сякаш те забелязва едва сега.

- Ела да си я вземеш, храбрецо! – изкикотва се то като хиена и потъва заедно с пищящата ти сестра в кладенеца.

- Батеееее…

Мозъкът ти още не успява да асимилира случващото се, ала надаваш вик:

- МИШАААААААА!!!

Какво ще направиш?

Ще се втурнеш веднага след гаргойла – мини на **11**.

Ще се отбиеш до къщата, за да се снаряжиш с някои предмети и тогава ще тръгнеш по следите му – мини на **1**.

Ще се обадиш на вашите и ще им разкажеш случилото се – мини на **21**.

1

Запъхтян, отваряш входната врата и заставаш на прага. Някога приветлив дом, сега къщата ти се струва сумрачно, злокобно място, като бърлога на див звяр. Мирише на прах и на билките, окачени да съхнат на тавана. Дали и тук няма да те очаква някое чудовище подобно на онова, което отвлече сестра ти?

Пред теб се простира коридор, от двете страни на който има различни помещения. Вляво от теб е кухнята (мини на **15**), веднага след нея е стаята, където спят баба и дядо (иди на **25**). Вдясно е банята с тоалетната (на **35**), надолу до нея е склада (на **45**). В дъното на коридора има вита

стълба, която води горе, на втория етаж, където са детската, спалнята на вашите и кабинета на татко (отиди на **55**).

Ако смяташ, че си обикалял достатъчно и вече е крайно време да тръгнеш след сестра си – очаква те епизод **14**.

2

Таласъмът успява да те одраска и да впие зъби в ръката ти, докато го наръгваш (извади 2 точки **Живот**). Стискаш зъби и завърташ дръжката на ножа, а малкият косматко се отпуска на пода мъртъв. Мини на **61**.

3

Дългият лъч на фенерчето ти осветява голямата дупка в пода и успяваш да я забележиш точно навреме. Поемаш дъх, засилваш се и се приземяваш невредим от другата страна. Иди на **49**.

4

(**Време - 1**)

Светлината ти внезапно огрява чифт мътнобели немигащи очи. Приличното на човек създание бавно, ала неумолимо се тътри към теб, поставяйки с усилие краката си един пред друг. Снагата му е раздърпана, все едно някой го е сдъвкал и изплюл – ръцете висят безжизнено, увити в разпокъсани ръкави, а над тях стърчат остри, кокалести рамене. Облечено е в кърпени дочени дрехи и през разтворената риза различаваш хлътнал корем, обрасъл с косми, а над него изпъкват ребра, явно чупени неведнъж. Най-ужасяващото нещо обаче си остават нечленоразделните хъхрещи звуци, които надава от пълната със зеленясали зъби уста, сякаш гърлото му е пълно с пръст:

- Ъъъ-ххх-ъааа-ххууу…

Зомбито залита леко встрани, сякаш главата му е по-тежка от тялото, а ти излизаш от вцепенението. Трябва да го унищожиш! Единственото му слабо място е главата. Ако имаш **пушка** или **пистолет**, имаш право на три опита да му пръснеш мозъка – хвърли зарчетата и прибави 3 точки, ако имаш умението **Точност**. Щом постигнеш резултат между 9 и 12, значи си успял: задраскай използваните **куршуми** в дневника и премини на **49**.

Ако нямаш огнестрелно оръжие, но разполагаш с **мачете**, имаш

ИНТЕРВЮ С ТЕД ГРЕЙ

Божидар Грозданов, известен още като Тед Грей и Бейв, успя да се превърне в любим автор на книги-игри за мнозина, въпреки че се включи чак в залеза на тази литературна форма у нас. Дебютът му с „Мистерията на Пегас 800С" се счита за един от най-успешните, а феновете още помнят добре Хамелеона и другите му култови герои.

Извън книгите-игри, той е известен със създаването на света на първата българска ролева система, Ендивал, награждаван е многократно за своите фентъзи/фантастични разкази и романи, и е работил като гейм дизайнер по някои от най-впечатляващите компютърни игри, правени в България.

1. Здравей, Бейв. Макар да си от любимците на нашата публика, личността ти е почти толкова мистериозна, колкото тази на героя, с чието име обичаш да се представяш. Разкажи ни повече за себе си.

Следващия въпрос моля. Нямам идея как да го подхвана това. Първата компютърна игра пробвах на три. Бил съм в казармата. Познавам се с Робърт Блонд, отпреди да започна да пиша книги игри. Имам десетина издадени книги, включително за самодиви в космоса. Работил съм като гейм дизайнер по няколко Assassins Creed. Очите ми си менят цвета в зависимост от времето в годината.

2. Как се запали по книгите-игри? Имаш ли любима книга-игра и автор?

Запалих се по книги-игри, преди да се запаля по книги-игри. Като малък с приятели се натъкнах на едни от първите приключенски компютърни игри (навремето им викахме „игри с писане"). При тях графика нямаше, само текст и описания, и също възможността да опишеш какво искаш героят ти да стори. Разбира се, героят нямаше описание и си представях, че съм аз. Години по-късно попаднах на първите си книжни варианти – „Огнена пустиня" и „Замъкът на Таласъмите". Оттам поех по вълната.

3. Сподели ни малко информация от кухнята – например как пишеш или как работехте в тандем с Робърт Блонд?

Всъщност, именно Блонд ме вкара в занаята. Бяхме студенти в университета заедно и като разбрах с какво се занимава, започнахме