



РИАНА ПРАТЧЕТ

**КРИСТАЛ
— ОТ —
БУРИ**



GENY-G
София, 2024

Fighting Fantasy: Crystal of Storms
Licensed by Scholastic Children's Books Ltd.
First published in the UK, 2021

Text copyright © Ian Livingstone and Steve Jackson, 2020

Written by Rhianna Pratchett

Cover and separator illustration copyright © Ian Livingstone and Steve Jackson, 2020
(art by Eva Eskelinen, 2020)

Full page illustrations copyright © Kaméleon Komix, 2022
(art by István Lakatos, 2022)

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

Fighting Fantasy is a trademark owned by Steve Jackson and Ian Livingstone, all rights reserved
Fighting Fantasy Gamebook Concept copyright © Steve Jackson and Ian Livingstone, 1982
Official FIGHTING FANTASY website: www.fightingfantasy.com

КРИСТАЛ ОТ БУРИ

© Автор: Риана Пратчет
© Художник на корицата: Ева Ескелинен
© Вътрешни илюстрации: Ищван Лакатош

Превод от английски: Георги Чунев
Предпечат, дизайн и оформление: Георги Чунев
Редактори: Райна Иванова и Георги Чунев
Коректор: Жанета Николова

ISBN: 978-619-91733-5-0

Печат: Симолини-94
Начален тираж: 1300 бр.

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

Издателство: ГЕНИ-ДЖИ ЕООД
гр. София, 2024 г.
GENY-Gamebooks: www.facebook.com/geny.gamebooks

Специални благодарности от издателя на:
Виктория Чунева, Гергана Янкова, Нинко Чунев, Таня Чунева-Язова
и всички фенове на „БИТКИ БЕЗБРОЙ“

СЪДЪРЖАНИЕ

ЛИСТ НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

4

КАК ДА ЗАПОЧНЕШ СВОЕТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ?

6

ПРЕДИСТОРИЯ

9

КРИСТАЛ ОТ БУРИ

13

ПРАВИЛА И ЕКИПИРОВКА

235

ОТКРИТИ ГРЕШКИ В ПРЕДИШНИ ИЗДАНИЯ

241



Лист на приключението

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

УМЕНИЕ

КЪСМЕТ

ИНВЕНТАР

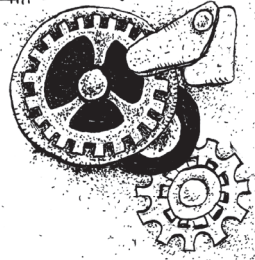
ОРЪЖИЯ

ЖЪЛТИЦИ

ПРОВИЗИИ

БЕЛЕЖКИ

Битки



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

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

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

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

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

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

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

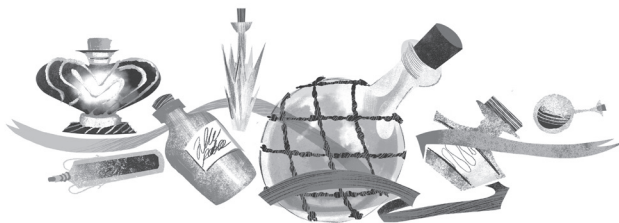
ИМЕ	УМЕНИЕ
_____	<input type="checkbox"/>
ИЗДРЪЖЛИВОСТ	

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

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

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

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



КАК ДА ЗАПОЧНЕШ СВОЕТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ?

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

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

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

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

АКО ЗА ПЪРВИ ПЪТ ИГРАЕШ КНИГА ОТ ПОРЕДИЦАТА ...

Добре би било да се запознаеш с правилата за игра, които са дадени на страници 235-240, преди да започнеш да играеш.

АКО И ПРЕДИ СИ ИГРАЛ КНИГИ ОТ ПОРЕДИЦАТА ...

Бързо ще си припомниш, че и шансът играе роля по пътя ти към успеха, но най-напред ти предстои да установиш какви качества имаш като герой. За целта следвай инструкциите, дадени на страници 235-240. За разлика от други книги-игри от поредицата, в това приключение няма да разполагаш с начални провизии, но пък са въведени две нови механики за проверка на умение и издръжливост. Също не забравяй да въведеш своите *начални* показатели в твоя *Лист на приключението* (на страници 4-5 или 242-247). Можеш да свалиш и електронно копие, от което да си принтираш допълнителен *Лист на приключението* от:

www.facebook.com/geny.gamebooks

АЛТЕРНАТИВНИ ЗАРЧЕТА

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

ПРЕДИСТОРИЯ

Бурите, деца на Пангара, бог на ветровете, от векове властват над водите между Кул и Алансия. Мнозина от онези, които се опитат да прекосят опасния Океан на бурите, биват погубени – било то от разярените стихии на океана или от някое от ужасяващите морски създания, които го обитават. Но в окото на бурята Зефир, най-голямата от всички, където въздухът е спокоен и приятен, се намира Пангария – архипелаг от реещи се в небето острови. Пет острова с имената – Цирус, Алтос, Кумулус, Инкус и Асперитас, кръстени на перестите, високослоестите, купестите, купесто-дъждовните и вълнистите облаци, образуват кръг около един по-малък остров, наречен на дъждовните облаци – Нимбус.

Самият ти си родом от Пангария, където си и израснал. Но за разлика от много от твоите приятели, които са избрали да се захванат със земеделска работа по родните си места, като например развъждане на облаковчета на водния остров Алтос или отглеждане на стада от вълшебната (и много вкусна) фауна на Цирус, ти винаги си мечтал за нещо по-значимо. Един остров е нямало как да ти бъде достатъчен. Искало ти се е да ги видиш всичките. Така си се записал в Небесния патрул, пазител на мира в цяла Пангария. Но на любимия ти роден край спокойствие и мир не му липсват, така че първите ти няколко седмици в патрула преминават в низ от скучни събития – издирване на изгубени домашни любимци и разрешаване на дребни разпри за избуяли храсти. А сърцето ти не спира да копнее за приключения.

И ето че една сутрин в наблюдателницата, в която служиш, аварийно пристига съобщение, с което свикват всички от Небесния патрул на спешно събрание в цитаделата на Нимбус. Може би молбите ти за приключение все пак са били чути.

Развълнувани и леко притеснени, всички офицери от наблюдателницата се отправяте към близкия ферилет – един от малките дирижабли, които превозват жителите на Пангария между островите. Никой от вас не знае причината за събранието, но несъмнено трябва да е нещо много извънредно, за да призват целия Небесен патрул. Досега си бил в цитаделата само веднъж, когато си държал клетвата си за встъпване в Небесния патрул, така че все още усещаш мястото като ново и се вълнуваш да го посетиш. Докато се протягаш в седалката си, подаваш врат през прозореца на ферилета и в далечината зърваш върховете на високите кули на цитаделата – мястото, където се намират всички законодатели, дипломати и други длъжностни лица на островите на Пангария. Таласъмът, който пилотира вашия ферилет, с отегчение ти напомня да не надничаш във кабината, ако желаеш да не останеш без някой важен крайник.

Макар че си чувал да се говори за цели племена от враждебно настроени таласъми по далечните земи, в Пангария таласъмите до голяма степен са дружелюбни. Но още по-важно, местните таласъми са тези, които са разработили техномантията – съчетание между инженерство и стихийни магии, което държи цяла Пангария във въздуха.

Тъкмо се гласиш да слезеш от ферилета и да направиш първа стъпка на Нимбус, когато командирът ти, капитан Халек, се сеца за нещо и спира.

– Зефир да ме вземе – възкликва той, като поглежда право към теб. – Забравил съм си ховърите! Не може да се покаже в цитаделата без тях. Новобранец, моля да ми ги донесеш от наблюдателницата.

Докато ти казва това, потупва джобовете си един след друг, за да провери за нещо.

– Донеси ми също и кесията.

Кимваш. Нямах много избор, като най-нов член в звеното ви. Оставаш на борда на ферилета, докато другите

офицери слизат. Надяваш се да успееш да прелетиш обратно дотук, преди да си изпуснал нещо интересно. Пилотът усеща, че бързаш и по изключение решава да засили ферилета до пределната му скорост и да те закара до самия вход на твоята наблюдателница. Слизаш забързано и почти веднага се връщаш обратно, като със себе си носиш ховърите на Халек и здраво държиш в ръка кожената му кесия.

Невероятно е колко впечатляващо изглежда детайлната метална конструкция на свръхолекотените ховъри, когато ги поглеждаш отблизо. Преносимите крила се запазват от бурни кристали, създадени от стихийни буреродници – призрачни същества, които изграждат кристалите в самите бури около Пангария. Копнееш за деня, в който и ти ще бъдеш с достатъчно висок офицерски ранг, за да получиш свой собствен чифт ховъри. Една малка завихрена буря се вижда в синьо-зеления бурен кристал на ховърите на капитан Халек. Проверяваш стрелката на кристаломера, която ти показва, че бурният кристал е зареден на около една трета. Няма да имаш време да го презаредиш, така че, без да се бавиш, скачаш на борда на ферилета.

Малкият въздушен кораб едва е успял да се приземи обратно на Нимбус, когато прескачаш предпазния му парапет и се затичваш към цитаделата. Изведнъж огромна експлозия разтриса острова. Взривът бива последван от енергийна вълна, която се изстрелва навън от крепостта на цитаделата и те изхвърля във въздуха чак отвъд ръба на острова.

Политаш право надолу.

А СЕГА ОБЪРНИ НА СЛЕДВАЩАТА СТРАНИЦА ...



Самият остров Нимбус също пада надолу – право към теб.

1

Ударът от експлозията изкарва въздуха ти. За да се спасиш, докато пропадаш през фучащия въздух, можеш да направиш само едно нещо. Трудно успяваш да нахлузиш ховърите на Халек, при което крилете се разгръщат и със звучен размах политат. Ховърите спират падането ти и те задържат на място, но облекчението ти бързо преминава в страх, когато поглеждаш нагоре и виждаш, че сега самият остров Нимбус също пада надолу – право към теб.

С раменните си мускули насочваш ховърите и успяваш да се отдръпнеш от пътя на падащия остров, докато той прелита покрай теб и те отвява като перо на вятъра. Когато овладяваш полета си, виждаш как островът се връзва в морето далеч под теб. С ужас наблюдаваш как той потъва под вълните.

Чуваш притеснително жужене, а ховърите ти започват да потрепват. Кристалът, който ги хранва, явно е на ръба да се изчерпа! Останал е достатъчно заряд в ховърите, за да могат да те отведат до собствения ти остров.

Ако родният ти остров е Цирус, островът на земеделието, обърни на **84**. Ако родният ти остров е Алтос, островът на водата, обърни на **196**. Ако родният ти остров е Кумулус, островът на търговията, обърни на **298**.

2

Време е да разузнаеш и други места.

За да презаредиш ховърите си и да отлетиш до Асперитас, острова на техномантите, обърни на **384**.

Ако пък не разполагаш с жълтици, няма да можеш да продължиш, така че приключението ти свършва тук.

3

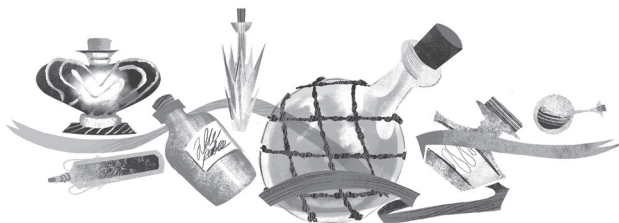
Спускаш „Морското жълдче“ до покрайнините на Нимбус. Градините с цветя сега изглеждат като екзотични коралови рифове. Докато се опитваш да си спомниш как се стига



4-5

до централния вход, забелязваш друга батисфера. Месинговата подводница се е заклешила сред дърветата, а от едната ѝ страна има огромна пробойна. Сигурно това е „Баракуда“, батисферата, която така и не се е завърнала след падането на Нимбус.

Ако искаш да разгледаш батисферата отблизо, обърни на **393**. Ако предпочиташ да продължиш към цитаделата, обърни на **290**.



4

– Ами, заради падането на Нимбус, разбира се! Всички за това говорят.

Ако искаш да го попиташ защо е решил, че може да си мислиш, че е свързан с нещо, обърни на **116**. Ако пък решиш да го излъжеш, като му кажеш, че много добре знаеш, че той е виновникът, обърни на **372**.

5

Показваш на Метед фрагмента от бурния кристал и му обясняваш как си се натъкнал на него. По лицето му се изписва особено изражение, което не си много сигурен как да изтълкуваш. Започва да разучава фрагмента, като с прозрачните си ръце минава по шлифованата повърхност на парчето кристал.

– Кристалът, който сте намерил, не ми прилича на никой бурен кристал, който съм виждал досега. Голям е бил – не колкото кристалите, които захранват островите, но със

сигурност твърде голям за употреба в ховъри или ферилети.

Метед докосва резките по задната страна на фрагмента.

– Енергията на кристала е излязла най-вероятно през тези процепи. Станал е нестабилен. Каквото и да му се е случило, счупил се е отвътре навън. А черната субстанция по повърхността на фрагмента е някакъв вид нефт. Само това мога да ви кажа засега. Ще трябва да се върна в мелницата и да продължа работата си. Хлябът не може да чака. Добър ви ден.

Метед ти подава обратно фрагмента от бурния кристал.

Ако мислиш, че си чул достатъчно, обърни на **205**. Ако смяташ, че крие нещо от теб, и искаш скришно да го последваш, обърни на **121**.

6

Даваш черната свещ на Визиг.

– Тази по-скоро е тъмносива, но и с такава ще стане – казва той и взима свещта от ръката ти.

Ако имаш меден пръстен, обърни на **228**. Ако имаш сребърен бокал, обърни на **115**. Ако искаш да напуснеш подземие то на библиотеката, за да потърсиш нужните предмети, обърни на **26**. Ако вече си дал на Визиг всички необходими предмети, обърни на **206**.

7

Навреме успяваш да се наведеш, така че прелитащата топка те пропуска, но тепърва ще трябва да се справиш със съществото, което я е изстреляло. От блатата изниква един гигантски жабок, поклащайки се от страна на страна, преди да препречи пътя ти. Приготвя се да отхрачи още един гъст, лепкав снаряд в твоята посока.

За да се биеш със съществото, обърни на **44**. Ако разполагаш с Еликсир на Спокойствието и искаш да го използваш, обърни на **204**.



Решаваш да се качиш на ферилета до Инкус.

(Ако досега Неми беше с теб, то тя ще остане на Алтос, с което губиш и съответните бонуси за атака и отбрана. Направи необходимите промени в Листа на приключението.)

Ферилетът те докарва безопасно до Инкус, острова на рибарите. Опитваш се да се сетиш какво си чувал за този остров. За разлика от останалите жители на архипелага, на рибарите от Инкус властите на Пангария позволяват директен достъп до Океана на бурите. Също така Инкус лети на по-ниско ниво от останалите острови, което улеснява рибарите. Обитателите на острова изработват какви ли не плавателни съдове, с които опъват мрежите си по океана и донасят със себе си прясна риба, водорасли за сушене, черупки и корали, и всякакви други морски дарове. Лодките им са оборудвани с бурни кристали, които им позволяват да летят нагоре до Инкус и обратно надолу към водата.

Благодарение на защитната прегръдка на огромната буря Зефир морето директно под архипелага обикновено е спокойно и пълно с риба за улов. Ако все пак има нещо опасно, то това са по-големите и по-свирепи морски същества, които също обитават тези води. Само най-силните животни оцеляват в Океана на бурите и е най-добре човек да не ги закача.

Но за да просъществува една цивилизация, макар и малка, възникват всевъзможни потребности, така че на рибарите от Инкус често им се налага да плават и в открития океан, отвъд пределите на бурята Зефир. Там моретата са много по-бурни и в употреба влизат и подводни плавателни съдове, наричани батисфери. С тях може да се събират и други морски находки или да се лови риба дори дълбоко под вълните, макар и шумът на тези батисфери често да сплашва морската фауна.

Чрез доверени лица Инкус успява да търгува и с континенталната част на Алансия. По принцип островитяните много внимават да не допускат външни хора да посещават

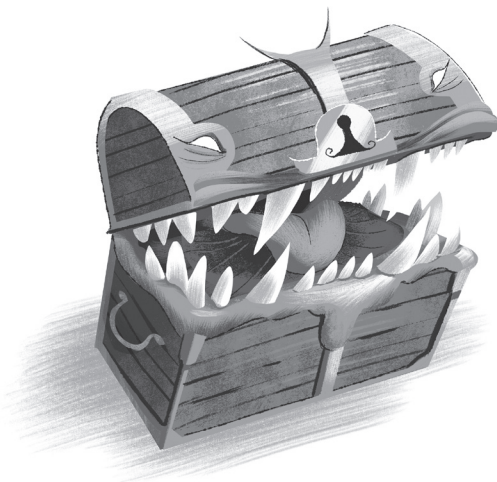
архипелага. В редки случаи на рибарите от Пангария им се налага да помогнат на някой корабокрушенец. Ако трябва да се окаже помощ с нещо, което рибарите не биха могли да свършат сами, тогава пострадалият човек бива качен до Пангария, където му се предоставя подслон. Но който веднъж получи убежище в Пангария, остава там за постоянно. Първо правило, което всеки обитател на островите знае, е, че тайните на архипелага трябва да бъдат пазени на всяка цена.

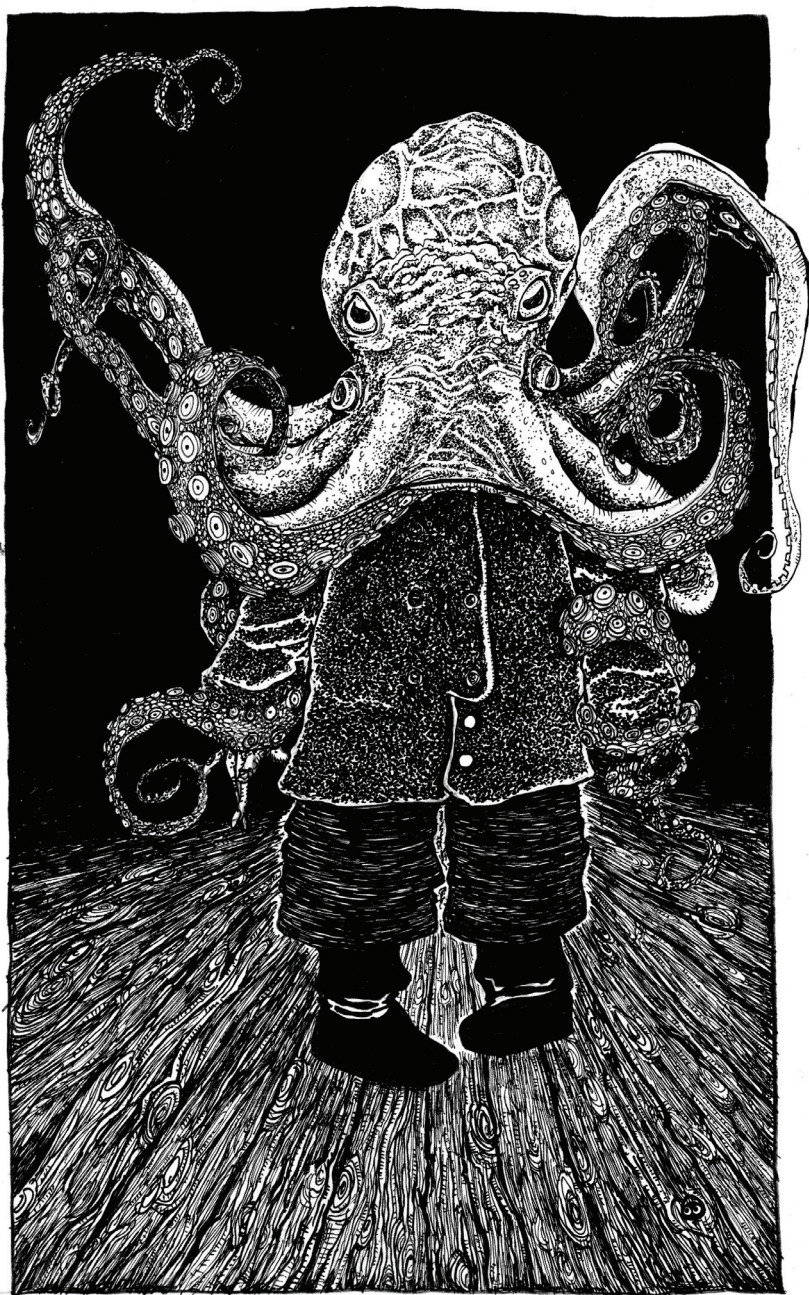
И така, кацате на Инкус, където ти слизаш от ферилета. Ако в *Листа на приключението* имаш записана кодовата дума **Гален**, обърни на **337**. В противен случай обърни на **90**.

9

Отправяш се към кухнята. Заставаш пред обкованата ѝ дървена врата и се заслушваш. Отвътре се чуват нечии приглушени стенания. Не е изключено и да е някое същество. Може би поредното кошмарно чудовище. Или пък някое зомби? Решаваш да изблъскаш вратата и я отваряш със замах. Готов си да посрещнеш ужасиите, които могат да те очакват от другата страна.

Обърни на **188**.





*Човек и главноного в едно – получилото се страшилище
е надвиснало над теб.*

10

Внимателно се оглеждаш, за да си сигурен, че няма никой наоколо, след което се качваш в хамака.

Плавното му клатушкане те приспива. В съня си виждаш летящи метални очи, които те следят навсякъде, както и една огромна метална ръка, която се пресяга през буреносните облаци, за да те сграбчи и смачка. Събуждаш се, все пак отпочинал (възстанови си 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ), но внезапно биваш грубо изтърсен от хамака. Тъкмо заемаш поза, от която да се изправиш на крака, когато забелязваш пред лицето си чифт черни ботуши.

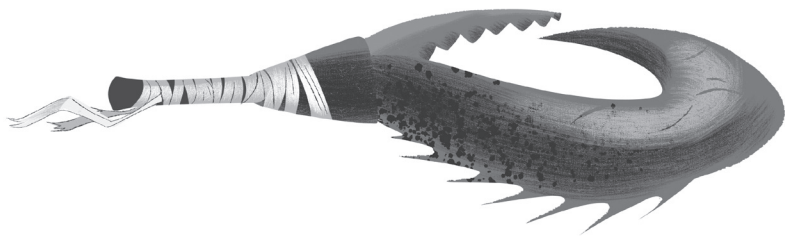
Очакваш, че като погледнеш нагоре, ще видиш разярения рибар, в чийто хамак си преспал, но вместо това се озоваваш лице в лице с огромен, пулсиращ октопод. Скачаш на крака и осъзнаваш, че наполовина си бил прав – октоподът се е закачил за главата на един мъж, като напълно я е погълнал. По тялото му припуква стихийна енергия, а пипалата му са увити около тялото и около ръцете на човека. Човек и главоного в едно – полученото се страшилище е надвиснало над теб, готово да те атакува:

ОКТОЧОВЕК

УМЕНИЕ 10

ИЗДРЪЖЛИВОСТ 10

Веднага щом успееш да намалиш ИЗДРЪЖЛИВОСТТА на противника си до 5 точки или по-малко, обърни на **106**.



11

Питаш Визиг за състоянието му. Той поглежда надолу към омърляните си окървавени дрехи.

– След падането на острова останах заклещен под камъните на една срутена стена. Успях да изпъльзя. Но мисля, че скоро силите ми ще ме напуснат.

Ако искаш да го попиташ защо Нимбус е паднал, обърни на **82**. Ако искаш да попиташ Визиг какво прави с тези счупени кристали, обърни на **59**. Ако искаш да го питаш за защитната магия на входа на Главната зала, обърни на **338**. Ако си изчерпал въпросите си, обърни на **170**.

12

Прицелваш се в една мека на вид купа сено тъкмо когато крилете на ховърите ти започват да се прибират. Невредим тупваш в мекото и уютно сено. Едно пасящо магаренце идва при теб и започва да те побутва с муцуна, заради което бързо ставаш на крака.

Ако Кумулус е родният ти остров, обърни на **57**. Ако Кумулус не е родният ти остров, обърни на **88**.

13

Без особени усилия успяваш да проследиш летящото око. Обърни на **38**.

