



ИЪН ЛИВИНГСТЪН

АСАСИНИТЕ
ОТ
АЛАНСИЯ



GENY-G
София, 2022

Fighting Fantasy: Assassins of Allansia

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

Text copyright © Ian Livingstone, 2019

Cover illustration copyright © Ian Livingstone, 2019 (art by Karl Kopinski)

Inside illustrations copyright © Kaméleon Komix, 2019 (art by Krisztián Balla)

Map illustrations by Jambô Editora, 2017 (art by Ricardo Mango, adaptation Georgi Chunev)

Adventure Sheet based on a shared design by Krisztián Balla

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

Fighting Fantasy is a trademark owned by Steve Jackson and Ian Livingstone, all rights reserved

Fighting Fantasy Gamebook Concept copyright © Steve Jackson and Ian Livingstone, 1982

Official FIGHTING FANTASY website: www.fightingfantasy.com

АСАСИНИТЕ ОТ АЛАНСИЯ

© Автор: сър Иън Ливингстън

© Художник на корицата: Карл Копински

© Вътрешни илюстрации: Кристиан Бала

Карта на Алансия: Рикардо Манго и Георги Чунев

Превод от английски: Георги Чунев

Дизайн на корицата: Георги Чунев

Предпечат и оформление: Георги Чунев

Редактори: Райна Иванова и Георги Чунев

Коректори: Жанета Николова и Райна Иванова

ISBN: 978-619-91733-1-2

Печат: Симолини-94

Начален тираж: 1000 бр.

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

Издателство: ГЕНИ-ДЖИ ЕООД

гр. София, 2022 г.

GENY-Gamebooks: www.facebook.com/geny.gamebooks

Специални благодарности на:

Гергана Янкова, Нинко Чунев, Таня Чунева-Язова,

Александър Торофиев и Сдружение „Книги-игри“,

онлайн списание PC Mania

и всички от Геймлофт - България

СЪДЪРЖАНИЕ

ЛИСТ НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

4

КАК ДА ЗАПОЧНЕШ СВОЕТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ?

6

ПРЕДИСТОРИЯ

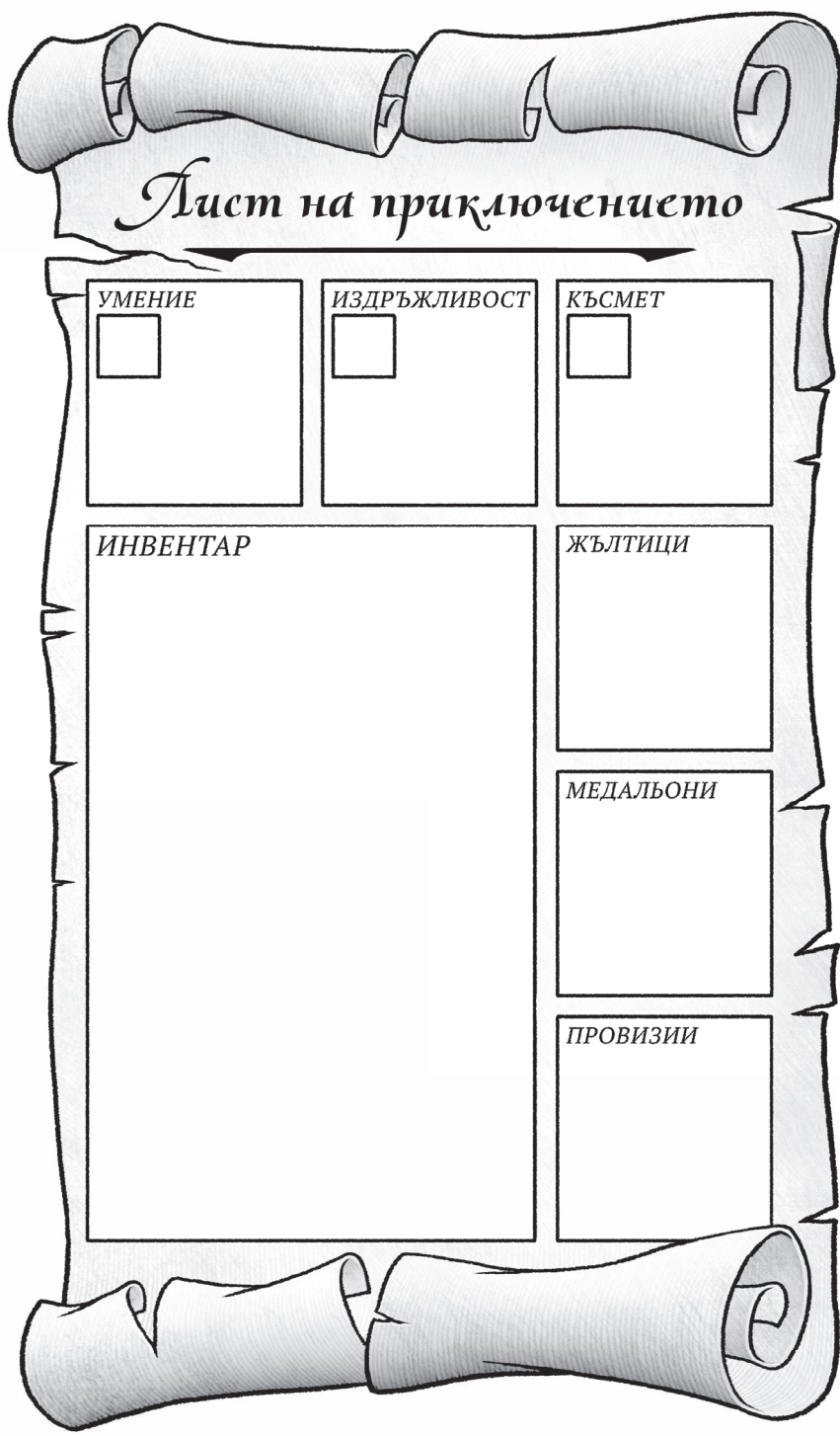
9

АСАСИНТЕ ОТ АЛАНСИЯ

13

ПРАВИЛА И ЕКИПИРОВКА

223



Лист на приключението

УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

КЪСМЕТ

ИНВЕНТАР

ЖЪЛТИЦИ

МЕДАЛЬОНИ

ПРОВИЗИИ

Битка

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ИМЕ УМЕНИЕ

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 неznайни 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 223-228, 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 223-228. Не забравяй да въведеш своите *начални* показатели в твоя *Лист на приключението* (на страници 4-5 или 230-235). 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

Островът на змиите е един малък, необитаван остров, който се намира между Острова на акулите и Призрачния остров на западното крайбрежие на Алансия. Островът е див и неприветлив, а слухове се носят, че причината никой да не живее на него е, че който стъпи там, никога повече не бива видян. Дали ужасяващите създания, или пък неживите призраци са тези, които отнемат живота на посетителите, не се знае, но слуховете за месоглавци, разложители и червееви чакали са достатъчна причина да накарат повечето хора да не стъпват там. ТИ се намираш на острова от два дни, като повечето от времето си прекарал в това да си подсигуриш подслон и да се сдобиеш с храна. На острова те е довел облог, който си направил след случайна среща с един закоравял морски капитан на име Самюел Кроу в Порт Блексенд – прословутото пристанище, управлявано от тиранина Лорд Азур. Предизвикателството било да прекараш цял месец на острова, като капитанът ти обещал да ти даде 20 жълтици, ако въобще оцелееш достатъчно дълго, че да си ги вземеш. Тъй като си един наистина смел приключенец и не се страхуваш нито от чудовища, нито пък от други чудесии, с капитана сте си стиснали ръцете и си приел предизвикателството му. Капитанът направо сияел от задоволство и те потупал по гърба, като ти казал, че ще има да съжаляваш за неразумното си решение. Още на следващия ден те качил на неговата платноходка „Синя луна“ и те откарал до Острова на змиите. Пътуването ви било цяло преживяване, като огромни вълни непрестанно се разбивали в малката ветроходна лодка, докато тя се клатела нагоре-надолу по развълнуваното море. С въодушевени възгласи капитанът посрещал морските плисъци, които го удряли в лицето, а в същото време насочвал платната, така че да поддържа максимална скорост напред. През повечето път не спрял да се шегува как нямало да оцелееш

дори и двадесет и четири часа. Но ти си решил да не обръщаш внимание на старото морско куче, като си имал твърда вяра, че спокойно ще се справиш с каквито и опасности да те чакат на острова. Скалистият остров се появил на хоризонта към средата на следобед, а около час по-късно капитанът най-сетне хвърлил котва.

– Е, добре да си прекараш – саркастично казал той, като с едно отмахване на ръката си ти дал знак да слезеш от лодката му. Скочил си в студената вода и си прегазил до сушата на каменистия плаж, покрит с изхвърлени от океана дървени отломки и с избелели от слънцето кокали. От шума на разбиващите се в брега вълни едвам си успял да доловиш какво ти казва за последно капитанът. С леко накривена усмивка ти пожелал късмет, като казал:

– След тридесет дни ще се върна, за да ти платя или пък да те погребя, ако въобще намеря останките ти!

С усмивка на лице си размахал юмрук по него и си поел на път, за да разузнаеш какво има наоколо. Не след дълго ти е станало ясно точно колко безлюден е скалистият остров, пък съвсем отделен въпрос е дали има зли духове на него, или няма. Дърветата наоколо били грозновати, с наклонени стъбла и с криви, преплетени клони. А по-гъстата растителност била неприветлива на вид – предимно плетеници от отровна пълзяща растителност и остри като игли бодливи храсти. Рояци от комари не спирали да жужат около главата ти, а червени мравки те полазвали по краката и непрестанно те хапели. Още преди да е изтекъл денят, си се бил сблъскал още с паяци, змии, скорпиони, кърлежи, гигантски ларви, пиявици и други кръвосмучещи същества, които предстои да ти тормозят живота през идните седмици. Но при положение че съвсем наскоро на косъм си отървал кожата в Мрачната гора, то това да поживееш на някой остров въобще не ти се е сторило лоша идея. Мястото е подходящо, за да изпробваш уменията си за оцеляване сред дивото, а пък може би и за да си спечелиш 20 жълтици, от които

силно си се нуждаел.

На отдалечаване от каменистия плаж, заобиколно си преминал от западната страна на острова, където на един малък пясъчен плаж си открил изоставена дървена колиба, прикрита между два едри скални къса. Покривът ѝ бил пробит, а вратата била провиснала на пантите си, но с леки поправки би станало добро местенце да отседнеш за един месец. Вътре в колибата нямало почти нищо, като изключим една очукана калаена кана, поставена върху маса, направена от изхвърлени от морето дъски, както и два мърляви чувала, натъпкани с вехти дрипи, които по някое време явно са били ползвани като импровизиран дюшек. Докато светлината на деня зачезвала, си оправил вратата и си поправил и покрива, доколкото си могъл. С потъването на слънцето под хоризонта небето се изрисувало като платно на картина, наситена с плътно червени, яркооранжеви и изящно розови цветове. Светлината бързо преминала в мрак и нямало какво друго да правиш, освен да легнеш върху чувалите и да заспиш. След неприятната първа нощ, през която безброй комари са те държали на прицел, се събуждаш на зазоряване и установяваш, че по цялото ти тяло има яркочервени следи от ситни ухапвания.

Утрото прекарваш в това да намериш сухи дърва за огрев и да заложиш листа и обърнати миди, в които да се насъбере дъждовна вода. През следобеда си сглобяваш стол от дъски, захванати с увивна растителност. Правиш си и въдица от един дълъг клон и малко изхвърлена на брега връв, като за кука пригаждаш една закопчалка от дреха. За стръв използваш морски охлюви и успяваш да уловиш две малки риби, които на здрач сготвяш на лагерния си огън. Пада мрак и вторият ти ден завършва по същия начин като първия – в опити да спиш, докато комарите те ядат.

А СЕГА ОБЪРНИ НА СЛЕДВАЩАТА СТРАНИЦА ...

ПРИКЛЮЧЕНИЕТО ЗАПОЧВА!



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

1

През нощта вятърът се засилва под натиска на отекваща в далечината буря, която се задава от запад. Започва силно да вали, а не след дълго дъждът преминава в обилен порой, който шумно бие по покрива на колибата. Дъждовната вода намира пролуки през крпките по покрива и прокапва по дъските на пода. Отвън долавяш какви ли не странни звуци, като виещият вятър се заиграва с въображението ти сред настъпилия пълнен мрак. По някое време бурята отминава, а ти най-накрая се унасяш и заспиваш, но още посред нощ внезапно се събуждаш уплашен. Вятърът е спрял да вие и чуваш шума на разбиващите се вълни на плажа. Но долавяш и друг, по-близък звук – леко скърцане, и то съвсем познато. Някой се опитва да откrexне вратата. Кой ли би могъл да е това? На този изоставен остров освен теб други хора няма. Прекалено тъмно е, за да можеш да видиш каквото и да било. Бавно се изправяш с меч в ръка и с разтуптяно сърце, като внимаваш дори да си поемеш дъх. Ако искаш да не помръдваш повече от мястото си, обърни на **356**. Ако искаш да излезеш навън и да разузнаеш какво се случва, обърни на **161**.



2

Прицелът на жената воин е опасно точен, но ти успяваш да вдигнеш щита си точно навреме, за да посрещнеш копиеето, което издрънчава, отразява се безобидно и пада на земята. Ултрата е на едва двадесет метра от теб и бързо се приближава, размахвайки два дълги ножа. Ако искаш да се пресегнеш, за да вземеш копиеето ѝ и да го хвърлиш обратно по нея, обърни на **96**. Ако искаш да извадиш меча си, в готовност да се сражаваш, обърни на **266**.

3

Монахът те нахква за това, че му губиш времето. Ако искаш да го нападнеш с меча си, обърни на **260**. Ако предпочиташ да не му обръщаш внимание и да прекосиш търговския площад, за да стигнеш до улица „Часовникарска“, обърни на **140**.

4

Вдигаш меча си и нанасяш жесток удар през средата на тялото на затичалия се орк, точно когато той минава покрай дървото, зад което си се прикрил. Това го спира на място и го поваля на земята, а от корема му започва да се лее кръв. Ранен е много тежко, но някак си успява да се вдигне на крака. Надава зверски рев от болка, след което изплюва кръв, залита към теб и замахва с ошипения си боздуган. Ще трябва бързо да се справиш с него, преди останалите орки да са чули шума от двубоя ви.

ОРК

УМЕНИЕ 6

ИЗДРЪЖЛИВОСТ 2

Ако спечелиш битката още на първия Боен тур, обърни на **311**. Ако ти отнеме повече от един Боен тур, за да победиш орка, обърни на **193**.

5

От мястото, където си легнал, добре се виждат платната на кораба, както и наблюдателният пост на една от мачтите. На поста е застанал един от пиратите, който внезапно се раздвижва и извиква тревожно надолу към останалите от екипажа, като им казва да погледнат на запад. Чуваш как капитанът на пиратите дава заповед на кормчията да поеме курс твърдо надясно, от което „Синя луна“ започва да се накланя от страна на страна и да поема вода. От силното клатушкане си удряш главата. Губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Решаваш, че за да не потъне лодката, най-добре би било да прережеш въжето, с което тя бива теглена. Обърни на **88**.



6

Посягаш към амулета и чуваш нещо да изщраква. Тайна врата, която не си бил забелязал, се отваря под краката ти и пропадаш през нея. Приземяваш се на пода на мазето, като удряш главата си. Губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Не стига че в болки лежиш на влажния под, а и настава пълен мрак, когато вратичката бива издърпана обратно нагоре и бива залостена. Сякаш цяла вечност минава, преди тайната врата да се отвори пак, при което виждаш две джуджета с рогати шлемове, които се втрещават надолу към теб със зачудени лица. Идентични близнаци са и са с бради и мустаци, липсват им предни зъби и имат сближени очи и дълги рижави коси, вързани на плитки. Имат големи космати носове, в които и двамата в момента





– Я, братко Били, кой ли е това, когото хващаме нахлул в дома ни?

ровят. Единият от тях за малко спира да си чопли носа и казва с бавен и провлачен глас:

– Я, братко Били, кой ли е това, когото хващаме нахлул в дома ни?

– И идея си нямам, братко Боби.

– Някой, когото познаваме ли е?

– Не и когото аз да познавам. А ти знаеш ли кой е?

– Не.

– Е, все някой трябва да знае!

– Не пречи да попиташ.

– Така и ще направя – казва Били. – Хей, ти там долу, за какъв се мислиш да идваш в дома ни, без никой да те е канил. Не прочете ли табелата отвън? Искам да ти кажа, че ние сме братята Бог. Аз съм Били Бог, а това тук е брат ми Боби Бог. Не харесваме гости, а неканени гости направо мразим. С какво можеш да се оправдаеш?

Ако искаш да им кажеш, че си се надявал да си купиш храна от тях, обърни на **38**. Ако искаш да им кажеш, че бягаш от асасини, обърни на **291**.

7

Прицелваш се и възможно най-силно мяташ сатъра по пирата. Като по чудо го уцелваш странично в главата, с което го изкарваш в безсъзнание. Той рухва на палубата и пуска възжетата на лодката. „Синя луна“ скоро изгубва инерция и ти успяваш да доплуваш до нея и да се покатериш на борда ѝ. След известно охкане и пъшкане хърбавият пират бавно се съвзема. Завързваш му ръцете зад гърба и го питаш защо направо да не го изхвърлиш зад борда и да нахраниш акулите кръвоследници с него.

– Знам те кой си. Видях лицето ти на един плакат в Порт Блексенд – с дрезгав глас ти казва пиратът. – Имам нещо, от което ще се нуждаеш. Остави ме да живея и ще ти кажа какво е.

Отвърщааш му, че като ти каже повече, ще си помислиш.



8-10

– Знам, че асасините са по следите ти. Един от тях ще се опита да те убие със змийска отрова. Виждаш ли обицата на ухото ми? Това е Змиезъба обица. Носиш ли я, никоя змийска отрова не може да ти навреди.

Ако искаш да вземеш обицата от пирата и да си я сложиш, обърни на **37**. Ако не искаш да взимаш обицата, обърни на **296**.

8

Стигаш до подножието на един хълм и започваш да го изкачваш, като все по-тежко се задъхваш от умора. Без въобще да забавят крачка, орките по петите ти се втурват нагоре по хълма и вече са на едва няколко метра от теб. Обръщаш се, за да се изправиш срещу тях, напълно изтощен. Обърни на **230**.

9

Обратно на сушата, промушваш ръка през кожените ремъци от задната страна на щита. Усещаш внезапен изблик на сила да пробягва нагоре по цялата ти ръка. Открил си Щита на пазителите. Прибави си 1 точка УМЕНИЕ и 1 точка КЪСМЕТ. Доволен от новото си защитно снаряжение, събираш принадлежностите си и се изкачваш обратно по каменните стъпала до върха на склона. Обърни на **127**.

10

Били се усмихва и казва:

– Струва ми се справедливо предложение, братко Боби. Хвърли въжето на новия ни приятел.

Взимаш от земята секирите на асасина и се покатерваш навън от мазето, където братята те посрещат с потупвания по гърба.

– Без лоши чувства, надявам се? – казва Били.

Поклащаш глава и му подаваш едната от секирите, единия пръстен и 9 жълтици. Братята ти стискат ръката и те изпращат до дървената порта, където се сбогуват с теб.

Помахваш им за довиждане и се отправяш наново към Каад. Обърни на **307**.

11

Наливаш в калаената кана от дъждовната вода, която се е насъбрала в поставените отвън съдчета. Така и не можеш да спреш да си мислиш за опита да те убият. След като утоляваш жаждата си, решаваш да си потърсиш и храна. Губиш 1 точка **ИЗДРЪЖЛИВОСТ**. Ако искаш пак да отидеш за риба, обърни на **34**. Ако искаш да разузнаеш острова за неща за ядене, обърни на **116**.

12

Отваряш закопчалката и разгръщаш книгата, при което установяваш, че всичките ѝ страници са изрязани в средата, а в кухнята има един фино гравирани златен пръстен, увит във вълна. В книгата няма написани други думи, освен едни инструкции в златни букви на заглавната страница, изписани с перо и с изискан ръкописен почерк: „Целуни Пръстена за изкривяване на времето, за да се върнеш с една минута назад във времето. Избери внимателно кога да го направиш, тъй като това ще може да се случи само веднъж.“ Възможността да се върнеш назад във времето ти се струва напълно неустоима, така че бързо нахлузваш пръстена на средния си пръст. На излизане, докато се изкачваш обратно по стълбите, не спираш да въртиш пръстена около пръста си, а умът ти не спира да превърта мисли за това какво ли би било да се върнеш назад във времето. Обърни на **305**.

13

Успяваш да повдигнеш ръката си тъкмо навреме, така че острата стрела издрънчава в щита ти и отскача настрана. Нападателят приготвя втора стрела и я изстрелва, но и нея успяваш да отразиш. С меч в ръка се впускаш напред към



противника, който мята качулката си назад и разкрива своето лице. По чертите няма как да се сбърка, че това е ТЪМНА ЕЛФКА ЖРИЦА. Вратът ѝ е покрит с татуировки на преплитащи се змии, а дългата ѝ, бяла като скреж коса е вързана на висока опашка. Облечена е в кожени доспехи, обковани с капси, и има нараменници от железни пластини. Пронизва те с погледа на студените си аметистовосини очи и бавно изтегля своя дълъг меч от ножницата му – проблясващо острие, направено от най-висококачествената стомана от Саламонис и обгърнато от някаква завихрена мъглявина с пъстри цветове. Размахвайки го майсторски над главата си, тъмната елфка се отправя към теб и в сблъсък на стомани посреща меча ти, а от страховития ѝ боен вик чак тръпки те побиват.

	УМЕНИЕ	ИЗДРЪЖЛИВОСТ
ТЪМНА ЕЛФКА ЖРИЦА	8	8

Ако победиш, обърни на **61**.



Качваш се отзад на откритата карета, а кочияшът изплясква във въздуха с камшика си и кара коня да тръгне в тръс, с което скоростно поемате по прашния път. Жената се обръща към теб и казва:

– Казвам се Флоренс Фигинс и съм гробарят на града.

Тръгнала съм към Анвил, за да посетя едни свои роднини. Има шанс да не успеем да стигнем дотам, преди да се смрачи, но Хенри без проблеми ще ме опази от съществата в Поганските поля. Сега се облегнете и се наслаждавайте на пътуването. Би трябвало до час да сме при станцията на Ото.

Светлината започва да чезне, а когато най-сетне каретата спира пред една колиба от дървени трупи, по долината вече пропълзват сенки.

– Добре дошли при крайпътната станция на Ото – каза ти Флоренс с благ глас. – С нас ще сте дотук. Надявам се да успеете да догоните Лорд Азур, преди да си е тръгнал обратно за Порт Блексенд. Пожелавам ви успех.

Скачаш от каретата и благодариш на Флоренс за това, че са те закарали до станцията. Тя щраква с пръсти, кочияшът замахва с камшик, при което конят тръгва направо в галоп. Наблюдаваш как каретата изчезва зад облак от прах по посока на залязващото слънце. Колибата изглежда здраво построена и всичките ѝ прозорци имат дървени предпазни кепенци. Над вратата се вижда дървена табела с надпис „КРАЙПЪТНАТА СТАНЦИЯ НА ОТО“. След напрегнатия ти ден поне се радваш, че ще има къде да отседнеш. Обърни на **264**.

15

С изключение на това, че по едно време стадо лоести китове минава покрай теб и разклаща платноходката ти, пътешествието ти протича без особени преめждия. Пътуваш по продължение на релефните брегове на Алансия, докато не пристигааш до един естуар, за който си сигурен, че води към Червената река. Отклоняваш се нагоре по реката, където се виждат две дървени постройки на северния ѝ бряг. Доплаваш дотам със „Синя луна“, след което слизаш от лодката и я завързваш за един малък док. Добре се чувстваш да стъпиш отново на твърда земя, но в същото време ясно осъзнаваш, че Лорд Азур няма да се спре, докато някой от неговите асасини



16-18

не му донесе твоята глава. Щеше да си по-добре подготвен за тях, ако капитан Кроу, преди да умре, поне ти беше казал кои са останалите асасини. Вместо това сега ти се струва, че всеки срещнат би могъл да бъде асасин. Но поне би трябвало да разпознаеш Гаранка Васел, като го видиш. Тръгваш към сградите, за които ти става ясно, че са лодкостроителница и магазин с разнообразни стоки. Очаквайки, че ще можеш да продадеш „Синя луна“, решаваш първо да се отправиш към лодкостроителницата. Обърни на **288**.

16

Стигаш до една осветена от слънцето малка горска поляна, в която има голям брой разцъфнали екзотични диви цветя. Решаваш да тръгнеш през поляната, но те обзема страх, когато изведнъж усещаш земята под краката ти да се тресе. Силен трус те поваля, а после биваш понесен нагоре върху платформа от пръст, обгърната от челюстите на една ГИГАНТСКА ЧЕРВЕОБРАЗНА ГЪСЕНИЦА, която започва да се издига от земята. Масивното ѝ цилиндрично туловище се надига на пет метра във въздуха, преди гъсеницата да затвори челюстите си и да те погълне цял. Попадаш в пълен мрак. Приключението ти свършва тук.

17

Една гъста буца от слюнки прелита покрай главата ти и едва не те уцелва. Решаваш да не поглеждаш назад и с пълна скорост побягваш през хрусталаците. Обърни на **213**.

18

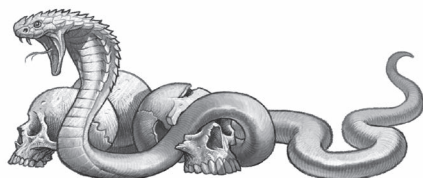
Бягаш с всички сили, но вече се задъхваш. Поглеждаш назад и виждаш, че подгонилият те отряд орки постепенно се приближава към теб. Ако носиш Торба на всесъдържанието, обърни на **94**. Ако носиш обикновена раница, обърни на **376**.

19

Старецът, който забелязваш, е с плешиво теме, а на всеки един от пръстите му има по пръстен. Мъжът се спира на място и с приповдигнато настроение започва да ти говори в римувани куплети.

*Несъмнено тук ме спираш ти
не защото се боиш от мен, нали?
Може би очакваш, че в чувала мой
има злато, плячка или ценности безброй.
Всяка мисъл за грабеж ти забрави
и огромна грешка не прави.
Може да съм немощен на глед и стар,
но монах съм с възлишен и опасен дар.*

Старецът скръства ръце на гърдите си и започва нетърпеливо да потропва с крак, докато чака и ти да кажеш нещо. Ако искаш да го попиташ дали в чувала си носи неща, които би желал да продаде, обърни на **211**. Ако искаш да го нападнеш с меч си, обърни на **260**.



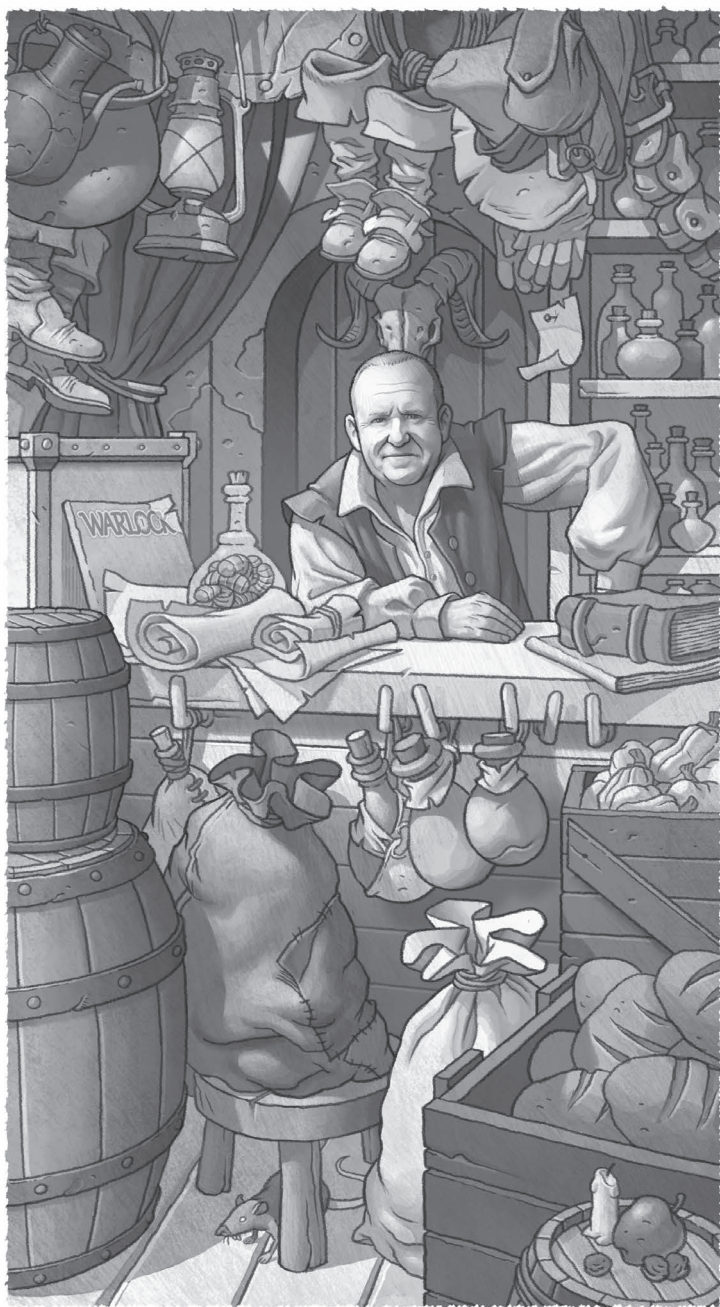
20

Ковачът оставя черпака си настрана и взема един дървен чук в ръце.

– Подкови, а? Да не ме мислиш за пълен глупак? А конят ти къде е? Изчезвай оттук, преди да съм те изритал!

За да не ти се налага да спориш с разгневен ковач, излизаш обратно навън и тръгваш по пътечка встрани от къщата, обърни на **330**.





*Магазинерът те поглежда, като затваря книгата си,
след което се усмихва...*