

**НИКОЛАЙ НИКОЛОВ-КОЗИЯ**

**КНИГА - ИГРА**

**ПЕТИЯТ ПРИНЦ:  
РАЗРУШИТЕЛ**



Всички права на български език запазени. Нито една част от тази книга не може да бъде възпроизвеждана или предавана под каквато и да е форма и по какъвто и да било начин без изричното съгласие на издателство „Изток-Запад“.

- © Николай Николов-Козия, автор, 2019
- © Георги Георгиев-Гошун, художник на корицата, 2019
- © Божидар Жеков-Буж, илюстрации, 2019
- © Издателство „Изток-Запад“, 2019

ISBN 978-619-01-0546-6 (мека подвързия)  
ISBN 978-619-01-0547-3 (твърда подвързия)

## КАК СЕ ЧЕТЕ И ИГРАЕ ТАЗИ КНИГА

**З**дравей, читателю! Предстои ти да се впуснеш в опасно приключение, но преди това се запознай с книгата, която държиш в ръце.

Този тип книги се различават от останалите по това, че читателят не е просто страничен наблюдател на нечие приключение, а поема ролята на главния герой. Той взема решенията във всяка ситуация, в която героят е изправен пред избор, определя неговите действия и по този начин решава съдбата му. В случая наистина си главният герой и авторът ще се обръща през цялото време към теб на „ти“. Сюжетът се развива различно при всяко изиграване в зависимост от направените избори, а понякога и от късмета. Поради тези си особености книгите игри не се четат праволинейно както обикновените книги и донякъде приличат на компютърните игри.

Книгата е разделена на епизоди, чиито номера са дадени в тяхното начало. Трябва да следваш указанията в края на всеки епизод и да продължиш към следващия, който трябва да прочетеш в зависимост от това какво решение от предложените си взел.

Играта започва от Увод и завършва с надпис Край или Епилог. Ако „умреш“ (героят ти загине), започваш отново от начало то на книгата – епизод 1.

Понякога (и при всяка Битка, както ще видиш в правилата за игра) ще трябва да хвърляш шестостенен зар. В този случай просто следвай указанията на съответната ситуация. Ако битките не са ти по вкуса, може да ги пропускаш, като приемеш, че си победил.

За изиграването на книгата ще е нужно и да попълваш Дневник на героя.

За Игровите карти ще научиш в хода на приключението.

Всички Карти (плюс специални таблици) и Дневника ще намериш в раздел Приложения в края на тази книга. За какво служат те ще разбереш постепенно в хода на приключението.

Можеш да изрежеш страниците от книгата, за да ти е по-лесно да ги използваш.

Приложенията са следните:

- ♦ 2 физически карти;
- ♦ 2 игрови карти: Бедуински пясъци и Град Лур;
- ♦ Бойна карта + Таблици за Щети и Рани;
- ♦ Дневник на героя;
- ♦ Пъзел (за момента е празен, ще трябва да го попълваш);
- ♦ Игрови таблици за град Лур.

Има голяма вероятност да стигнеш до края на историята, но да не си се справил добре и да не си доволен от резултата. Играта е доста трудна и може би ще трябва да препрочетеш книгата няколко пъти, за да я завършиш по най-добрия начин и да преминеш през всички интересни моменти на приключението. Това ти гарантира доста приятни часове в света на петия принц.

Сега продължи да четеш страниците надолу.

## ИСТОРИЯТА ДОСЕГА

Т и си принц Сайнир, петият син на крал Тихон – владетелят на Сарихи.

След като кралят на Камор – Каимор Трети – решава да омъжи дъщеря си Инома за племенника на императора на Валон, за да подсили позициите си спрямо вашето кралство, ти хрумва на своя глава да отвлечеш Инома от церемонията по приемане на религията на Империята. Тя ще се извърши в големия пустинен град Вангор, намиращ се далеч на юг от твоето кралство. Точно преди да влезеш през портите му, срещаш загадъчен бедуин сред пясъците, който ти казва странни неща. Запомняш го добре.

След поредица от приключения (в които ти може да си спечелил боен турнир, да си пребил жреците на жестокия бог на Валон – Гмундра – в храма им, да си лежал в градския арест, да си се запознал с търговци и мошеници) най-после бягаш от Вангор с принцесата. Тя изненадващо се съгласява доброволно да дойде с теб.

Извън града се натъкваш на засада, устроена от главорез на име Халид с белег от рана на лицето. Оказва се, че той е подчинен на принцесата, която пък изобщо не е Инома, а нейната коварна сестра Халила. Тя ти разкрива, че Инома е избягала с големия ти брат Марун (който е и престолонаследник на Сарихи) още по пътя за Вангор. Планът на Халила е да ги злепостави и да предизвика нахлуване на империята в твоето кралство. Така Халила ще елиминира вас като сила на континента и сестра си като първа престолонаследница на кралство Камор.

Каморските бандити се опитват да те убият, ала внезапна пустинна буря те спасява. В крайна сметка сега си насред пустинята Гоаба, на три дни път северно от Вангор, на територията на Бедуинските пясъци. Трябва да се върнеш в Сарихи, за да предупредиш баща си за заговора на Халила и изненадващата любов между Марун и Инома. Както и че животите на двамата са в опасност. Точно оттук започва настоящото приключение.

**Забележка:** Не се притеснявай, ако не си чел първата част на историята за Петия принц в сборник „Призвание Герой“ №5 (Изд. Сдружение „Книги-игри“, 2016). Няма зависимости, които да влияят сериозно върху развитието на настоящия сюжет. „Разрушител“ може да се играе като напълно самостоятелно приключение.

Сега виж общата информация „Начало на цивилизацията: изход от тъмните векове“, прочети Правила на играта, Правила за битки и след това започни от Увод.

# НАЧАЛО НА ЦИВИЛИЗАЦИЯТА: ИЗХОД ОТ ТЪМНИТЕ ВЕКОВЕ

---

*Из Дигитален учебник по история за 10 клас,*

Раздел: Легенди

Първо изд., 2020 г.сл.Разр.

---

## ЗА КОНТИНЕНТА

Казват, че хората са се появили преди десет хиляди години на цивилизования континент. Легендите твърдят, че в древността континентът е бил изключително плодороден. Хората са отглеждали земеделски култури и много животни, занимавали са се умело със занаятчийство и рударство. Боговете били благосклонни към тях и често им правели ценни дарове.

Ала в един момент брутална война между боговете почти унищожила континента. Изчезнали плодородните земи, земетресения сринали средната част на континента, а над Лазурния океан на север се издигнали непристъпните планини Бурундун.

В течение на столетия човечеството се възстановявало от войната. Обособили се нови кралства, в покрайнините на пустинните зони отново започнали да се появяват посеви. Нови религии се родили от легендите, всяка имала своите последователи. Хората започнали да се делят и забравили, че преди са живели като един народ.

Най-голяма площ на континента по онова време е заета от пустинята Гоаба. В южните части (главно в територията на Бедуинските пясъци) тя е пясъчна, гореща и безмилостна към неподготвения пътник. При Северните кралства Гоаба преминава в прашни местности, почти без пясък, но е все така суха и негостоприемна. В по-големите оазиси са изградени градове. В пространствата между тях имало спасителни за пътника села и

ханове с кладенци. Големи площи в някои райони били слабо населени и неразвити. Земеделieto съществувало в зоните около планините и реките и то спасявало хората от глад. В пустинята се срещали дребни гризачи и бозайници, а в по-ниските части на планинските гори имало елени, мечки, вълци и други диви животни.

Достатъчно вода на континента имало само на две места. За-ради страшното оръжие, използвано от боговете, горните тече-ния на реките в Северните кралства носели невидима отрова. Тя разболявала хората, които пиели продължително време от нея, докарвайки ги до странна немощ. Това довело до хегемонна тър-говия на вода от страна на държавите с езера. Надолу по течени-ето на реките водата постепенно се пречиствала. Всяко едно от кралствата имало достъп до малко вода от оазисите и от долните течения на реките, ала купувало големи количества вода от Са-рихи, за да няма недостиг за населението.

На континента се ползвали три вида парични единици.

**Леяни** – сребърни монети; най-използваната разменна единица по целия континент;

**Залти** – златни монети; 1 залта се равнява на 10 лея-ни; използвала се главно в големите градове от по-заможните, които можели да си позволят места, на които да им приемат и развалят този вид монети;

**Рубини** – шлифовани скъпоценни камъни; 1 рубин имал стойността на 100 леяни или на 10 залти; рядко използвано разплащателно средство в масовия жи-вот; притежавали го единствено богати хора.

Всяка държава сечала монети, единствено кралство Диманди можело да изнася суровина за рубините. Земеделската реколта, износа на вода и шлифоването на диаманти определяли кога го-ре-долу се изисква сечене на нови монети. Но благодарение на скитащите кервани и търговските кораби паричният оборот на континента бил сравнително нормален.



## ЗА СЕВЕРНИТЕ КРАЛСТВА

Четири държави са си разпределили територията между планините на континента. Тази част хората наричали Чашата на Бог. Хълмовете в пустинята определят по естествен начин границите между всяко кралство, а на юг Валон спрял нашествието си преди няколко века някъде на мислената линия между двата края на планините Бурундун. По границите на всяко кралство били разположени стражеви кули с гарнизони, а големите военни части се помещавали в главните градове, в близост до тези кули. Земи-те в Чашата непрестанно се кръстосвали от кервани и търговци, занаятчии, бардове, художници. Кралствата изповядвали една и съща религия, в която почитали Боговете на сътворението – митологични създания, за които се смятало, че са създали земята, всичко над и под нея и небесните тела. Всяка държава вече си имала свой покровител от Боговете. Имало и легенда за единен Бог, ала постепенно тя избледняла. Народът забравил и какво точно е символизирала по-рано Чашата на Бог.

Кралство Сарихи (столица Танис) било най-облагодетелствено откъм наличие на вода. Това определяло и повече обработваеми земи. Водата била добър търговски продукт и солидна разменна монета със съседите. Изнасяли се и зърнени култури, отглеждани в плодородния басейн на изток от езерото Нис. Покровител на сарихийците бил Богът на водата и живота Ланис.

На запад от Сарихи е кралство Камор (столица Дром). Отдавна неговите владетели завиждали на Сарихи заради водата, но до големи конфликти не се е стигало. Каморците произвеждали добра дървесина и добивали достатъчно медна руда и въглища, за да допълнят износа си с тях. Каморците издигат в свой религиозен култ Бога на земните недра Зомей.

Лурия (столица Лур) граничела на юг с Валонската империя, но това като че ли било по-скоро от полза за лурците. Те нямали какво да изнасят, но митата за пропускане на стоките на другите кралства били добър доход. За керваните на Валон цените пък били символични, с което Лурия си спечелва доброто мнение

на императора. Много кеврани предпочитали да минават оттук вместо по дългия и опасен маршрут през бедуинските пясъци. Река Лурска също била удобна за пътешественици и търговци. Лурците били известни зидари и ценители на изкуствата. В техните градове имало немалко църкове и улични представления. Покровител на кралството е Богът на изкуствата и занаятите Аплодей.

Кралство Диманди (столица Блес) определено не отстъпвало на Сарихи по богатство и интензитет на търговията. Важен фактор за това били диамантените мини, които се експлоатирали в планините Бурундун. Скъпоценните камъни били ценна стока, търсена във Валонската империя и на Варварския архипелаг. Мините били сериозен отрасъл. Тук властта взимала много мерки, за да не се краде добивът (или поне да се ограничи злоупотребата). Немалко управители на мини са били преди това уважавани аристократи и заслужили военни. Дори и при високите цени на имперските търговци и кораби за износ, димандийците можели да се похвалят със сериозни печалби. Техните пари раздвижвали икономиката на целия северен регион. В големите им градове процъфтявали бижутерството и ханджийството. Привързаността на димандийците към парите била добре известна. Те често подбивали цените на митата, за да привлекат повече кеврани през своите земи. Твърдяло се, че това се прави не толкова с цел печалба, а за да се отклонят постъпления в хазната на съседна Лурция.

Димандийците почитали бог Тиматан – Бога на благоденствието.

## ЗА ВАЛОНСКАТА ИМПЕРИЯ

Легендата разказва, че след опустошителната война на континента големи маси хора потърсили убежище в по-гостоприемния по онова време юг. И се оказали прави. Тук пустинята не е завзела толкова обширна територия, а земите били достатъчно плодородни. Основали се няколко царства. Постепенно държавата Валон, създадена около голямото езеро, покорила останалите и даже изпреварила

северните съюзи. Докато там се създавали кралствата, Валонската империя вече имала организирана армия. Тази армия показала на съседите си докъде точно им позволява да се простират.

Империята предпочитала да търгува със Северните кралства, вместо да воюва. Митата за стоките и таксите за търговия по корабите обезсмисляли войната и заграбването на допълнителни територии от и без това неизползваемата пустиня. Излазът на Лазурния океан и близостта на Варварския архипелаг определяли водеща търговска роля на Валон. Западните пристанища не са били само отправна точка към Архипелага, но и красив пример за това какво може да се постигне с умело строителство и пари. Из земите на империята се отглеждали прекрасни сортове грозде, което определяло и водещата роля на Валон във винопроизводството. Високата цена на изнасяното вино не притеснявала заможните ханджии на Континента и те се чувствали длъжни да предлагат божествената течност на богатите си клиенти.

Бардовете отдавна обявили столицата Валон за най-красивия град под небето. Разположен на огромното Драконово езеро, той приютявал над пет хиляди жители, тежко въоръжен военен гарнизон, множество търговци, както и главните жреци на бог Гмундра.

Империята процъфтявала и успявала да поддържа в големите градове сито население и добре въоръжена редовна армия. В останалата част от територията, в по-малките населени места, императорът оставил управлението на народа в ръцете на жреците на бог Гмундра. Евентуалното недоволство било прерязвано чрез редица умели – и често доста сурови – религиозни приоми.

## ОРДЕНЪТ НА АСАСИНИТЕ

Асасините произлезли от древно войнствено племе на бедуините. През вековете от него останали шепя хора, които впоследствие се трансформирали в секта на наемни убийци. Те служели на този, който им плаща най-добре, затова не е странно, че храмът им бил точно в столицата на империята Валон. Появата на качулатите убийци будела страх, защото след тях винаги оставал

по някой труп. Никой не знаел точно колко наброяват членовете на ордена, но със сигурност не са били малко. Те се обучавали от деца в изкуството и военната тактика на боя и се впусkali в мисии без никакъв страх или колебание.

## ЗА БЕДУИНИТЕ

Твърди се, че първоначално валонците и бедуините били един народ, ала различия в религиозните вярвания ги разделили. Помалката общност, вярваща в добър и справедлив бог, постепенно била изтикана на север от плодородните територии. Могъщият и свиреп бог Гмундра останал за валонците. Бедуините се оказали корави и успели да се справят с жестоката пустиня. В един момент религията им леко се изменила – освен бог Алиах, който почитали, в митологията им се появила и богинята Шейтана – злият демон на пустинята.

Територията на Бедуинските пясъци се населявала от няколко интересни племена. Те били останки от съществувало няколко столетия царство – Бедуинския султанат. В онези времена държавата отбелязала завиден културен и търговски подем. Тогавашният владетел на Валонската империя след поредица от дипломатически действия създал сериозни противоречия между главните аристократични родове на бедуините. Впоследствие нахлул с армия в земите им и ги изтикал на североизток. Те били разбити и държавата им се разпаднала. Империята унищожила нарочно доста оазиси из новите си земи, като едновременно с това изградила и подсилила градове като Вангор, които да станат притегателни центрове за керваните и хората. Така станало невъзможно да се концентрират голям брой хора в бившите земи на бедуините. С този ход империята създала своя граница, трудна за нападение и преминаване, като същевременно унищожила и потенциален враг в лицето на Султаната.

След това се обособили осем на брой бедуински племена. Населението било пръснато из села в пустинята и около река Рил. Всяко имало старейшина, шаман и определен брой воители. Те

обаче, макар и изкусни бойци, се занимавали главно с лов и бойни състезания помежду си.

Шаманите били религиозни водачи и пазители на легендите на бедуините. Всяко племе обаче имало различна версия за тях.

Благодарение на река Рил, макар и малка, племената имали някакви плодородни площи и вода. Там те развъждали породисти коне и камили. Реката била източник и на друга стока за търговия – полускъпоценни камъни, които се предпочитали като украшение от не толкова заможните жени. Умението им да създават предмети за бита от костите и кожата на пустинните животни също помагало в търговията с минаващите кервани.

От време на време на някой от племенните съвети на бедуините се надигал глас за евентуално възстановяване на Султаната, ала желанието за суверенитет на всяко едно племе задушавало тези мечти.

Бедуините отглеждали главно камили и коне. Пробвали да завъдят и овце по поречието на Рил, но липсата на опит и традиции в скотовъдството не позволявали разрастването на този вид дейност.

## ЗА АРХИПЕЛАГА

На запад от континента били разположени пет големи острова, населени със странен народ. Хората от континента ги наричали варвари поради изповядваната от тях религия. Те почитали отдавна забравен бог от старата история на света, който размахвал гръмотевичен чук – бог Тур. Ритуалите им били свързани с горящи лодки и жертвоприношения на дребни бозайници. Те не погребвали мъртвците си, а ги полагали за вечен покой над земята, в дървени саркофази. Нерядко просто им давали вечния покой в океана.

Три от островите приемали популацията и градовете на варварите, а двата най-западни се експлоатирали за метали. Желязната руда на варварите се е доказала като много добра, но и скъпа поради превоза ѝ с кораби до континента. Малкото количество плодородни земи се компенсирало с добива на желязо и износа

му към Валон. Империята определено предпочитала да търгува с Архипелага, отколкото да води война с него, още повече, че почти всички кораби, превозващи стоките, били строени именно от варварите.

Архипелагът можел да се приеме за отделна държава. Там владетели ставали все мъже от изключително стар род. Хората били сурови и трудолюбиви, брутални воители, когато се наложи, страстни защитници на вярата и родината си. Те били добри дърводелци и майстори на плавателни съдове.

## ЗА ДРУГИТЕ КОНТИНЕНТИ

На север и юг от континента имало други земи. Те обаче били непознати. Който дръзвал да поеме през океана към Южния континент, не се завръщал никога. Носели се обаче слухове за не-сметни богатства, причудливи животни, както и за черни хора, владеещи страхотно чародейство.

Северният континент бил забулен в още по-мистериозна загадъчност. Някои казвали, че там живеят старите богове. Така или иначе бреговете му били непристъпни – смъртоносната мрежа от скали и водовъртежи правела плаването до там твърде рисковано начинание.

Бележка под линия от редактора на учебника:

Общо взето в ония времена животът е минавал под господството на романтика, герои и славни битки. Нещо, което в сегашното компютърно общество е трудно да разберем.

# ПРАВИЛА НА ИГРАТА

---

Дневник на героя  
(в Приложенията е)

---

**1. Кодови думи (КД):** понякога по време на играта ще ти бъде указано да записваш някои думи. Те са много важни за развоя на приключението.

**2. Пари:** в началото нямаш никакви пари.

Парични единици на континента:

- ♦ **леяни;**
- ♦ **залти** (1 = 10 леяни);
- ♦ **рубини** (1 = 100 леяни или 10 залти).

В различните градове на кралствата обаче може да се сменят пари и на по-ниски тарифи с цел печалба на една от страните.

**3. Предмети:** за момента нямаш нищо. По време на играта може да намираш и прибираш разни неща. Записвай ги тук и имай предвид, че максимумът, който можеш да носиш, е **10 Предмета**. Ако имаш десет и искаш да вземеш още нещо със себе си, ще трябва да изхвърлиш някой от другите. Мечът не се брои за Предмет.

**4. Бележки:** тук ще записваш неща, които са ти се сторили важни за приключението.

**5. Рани и Щети:** тук записвай всички Рани и Щети, които получаваш по време на играта.

**6. Бойни умения (БУ):** Определят колко си добър в битка и колко умело използваш Техниките, на които си обучен. Отначало те се определят от това какво си свършил във Вангор:

- ♦ Ако си спечелил Турнира на Арената, започваш с 3 т. БУ;
- ♦ Ако не си го спечелил или не си чел първата част, точките ти са 2;
- ♦ Ако си лежал в ареста на Вангорската тъмница, БУ е 1 т.

Има вероятност да повишиш точките си за БУ по време на приключението. Също така след седмата битка (само в случай, че си Бягал максимум 2 пъти) повиши БУ с 1 т. По този начин можеш да повишиш БУ само веднъж в играта. Може би ще има и други начини за повишаване на точките, но това ще разбереш по време на приключението.

Разбира се, ако това ти е досадно, можеш да избереш да не водиш Битки и всеки път да приемаш, че си победил – отиваш директно на епизода за победа. В този случай пропусни раздела Правила за битки. Сам прецени дали това няма да отнеме от удоволствието от играта.

**7. Мехове с вода:** ще разбереш за какво става дума, ако стигнеш до такава ситуация. За момента разполагаш с един мех (не се вписва в Предмети, понеже го носи камилата).

**8. Време 1 и Време 2:** ще ти бъде указвано в хода на играта да прибавяш някакви точки към двете времена. В началото са **0** точки.

**9.** За останалите графи ще научиш в хода на играта.

## ПРАВИЛА ЗА БИТКИ

Понякога ще ти се налага да се биеш с противници, които си срещнал по време на приключението. Тук са важни точките ти за Бойни умения и това каква Техника използваш в боя. В кралския двор ти си обучаван в различни стилове, но като цяло могат да се обособят пет Техники, които владееш.

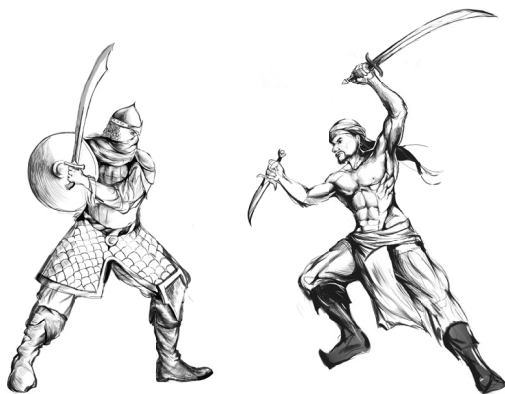
### I. ТЕХНИКИ

- 1. Езерна мъгла** – ниски удари, силно приведено тяло, танцуващо около противника.
- 2. Гръмотевица** – залъгващи техники, завършващи с тежки удари отгоре.



3. **Бръснещ пясък** – бързи удари със завъртания, преминаващи в твърда атака с изблъскване на противника.
4. **Стоте стрели** – бързи и чести промушващи удари срещу противника.
5. **Чакаща стомана** – осланяща се на корава защита техника, с редки контраатаки.

Внимателно избирай Техниката, с която ще започнеш всяка битка – началото често ще определя изхода ѝ.



## II. БИТКИ ПО ТУРОВЕ

1. Виждаш с кого се биеш, както и началните му показатели, после избираш Техника. Задължително е първо да избереш Техниката!

2. Отиваш на посочен епизод и виждаш таблицата на съответния противник (там не пише кой е той, ти знаеш от предходния епизод, както и точките му до смърт). Там има точки, които са в съответствие с това каква Техника ползваш. Тези точки се прибавят към точките ти за Бойни умения и показанието на хвърлен зар. За противника събираш неговите Бойни умения с неговите Точки от таблицата за съответната твоя Техника и показанията на един зар. Крайните точки от това изчисление са вашите точки за Бой. Това е един Боен тур.

След този Боев тур битката продължава, без да се избира друга Техника.

3. Отново се хвърлят два зара (за всеки противник по един) и показанията им се събират с БУ на всеки. Това са точките ви за Бой за втория Тур. В този Тур от точките за Бой загубилият предния Тур изважда съответния брой точки, които съответстват на получената Рана – виж по-долу Щети. Гледа се колко точки е разликата между двата Боя и Щетите пак се изчисляват по познатия метод. Ако никой не е мъртъв, се продължава с Трети тур по същия начин.

4. Биете се до достигане на точките за смърт на някой от вас или до твое Бягство (или каквото там е указано). За улеснение при битките използвай таблицата Бойна карта (в Приложенията е).

5. При битка с повече от един противник отново ти е дадена Таблица, пак избираш Техника предварително, но тук е по-трудно да спечелиш – точките на Врага са по-високи.

### III. РАНИ

Изчислявате колко точки Бой в този Тур имате двамата.

- ♦ Ако резултатите са равни, продължаваш във Втори Тур, без никой да е получил Щети.
- ♦ Ако разликата е 1 или 2 т. – този с по-малко точки Бой получава Рана от Първо ниво. Това е лека рана.
- ♦ Ако разликата е 3 или 4 т. – Рана от Второ ниво – лоша рана.
- ♦ Ако разликата е 5 или повече – Рана от Трето ниво – тежка рана.

### IV. ЩЕТИ

Всяка Рана ти носи Щети, изразяващи се в определени минус точки. Приемаш, че без никакви Рани Щети е равно на 0. Това важи и за врага ти.

Раните носят и определени точки Бой по-малко във всеки следващ Тур и всяка следваща битка. Това важи и за враговете ти за следващ Тур.

Пример: Ако от предната битка имаш Първа Рана от Първо ниво и не си я възстановил, а сега получиш Втора Рана от това ниво, при следващия Тур на битката изваждаш от точките си за Бой 2 т. (-2 т.) Не се събират точките за Първа и Втора рана, а се гледа за коя Рана колко продължаваш оттук нататък да вадиш от точки за Бой. Това пресмятане важи и за Щетите, които понасяш от Раните.

По време на играта може да намериш еликсири за Раните си. За всеки от тях е указано какъв вид Рана лекува. Не може да се пие еликсир по време на битка.

Ако не си излекувал дадена Рана, се броят минус-точките на следващата Рана, която получаваш за следващата битка. Точките се сумират само когато са от Рани от различно ниво.

Например: Първа Рана от Първо ниво + Втора Рана от Второ ниво са -4 т. (минус четири точки) за Щети и Бой (максимално ниският резултат, преди да умреш). Ако не намериш начин да възстановиш някоя от тях, всяка следваща получена Рана те вкарва в гроба.

При достигането на -5 т. (минус пет точки) Щети от Рани, в който и да е момент от играта, **умираш**.

## V. БЯГСТВО

Преди всяка битка ще ти бъде указано дали можеш да бягаш от нея. В случай че Бягствата ти станат пет на брой, отиди веднага на епизод 76.

Бойната карта, Таблицата за Рани и Таблицата за Щети ще откриеш на една страница в Приложенията.

## ВРАГОВЕ И ТАБЛИЦИТЕ ИМ

Когато отидеш на епизода с Таблицата на Врага, няма да е написано за кой противник става въпрос, както и неговите Бойни умения. Това ще е указано в предния епизод, на който се е завързала битката, заедно с минус точките, които са достатъчни, за да умре противника, както и епизодите при Победа и Бягство. Всичко това си записваш в Бойната карта преди всяка битка. Не забравяй, че Техниката се избира винаги преди да идеш на епизода с Таблицата.

Ако враговете са двама или повече, отново гледаш графата Точки за врага. Двама примера по-долу и ще ти покажат как точно се развива една битка, а също и как изглежда Таблицата на врага.

### ПРИМЕРНА БИТКА

Биеш се с Бедуин с БУ 3 т., който ще умре при достигане на -3 т. от Щети (минус три точки).

#### Пример 1

Решаваш да ползваш Техника „Бръснещ пясък“. Отиваш на епизод 236 (това е само пример), за да видиш точките на врага спрямо тази Техника: в случая твоите точки са 6, а неговите 2. Ти имаш 2 т. БУ. Хвърлил си зар с показание за теб 3 и зар за него 4. Всичко това записваш в съответните графи на Бойната карта, след което пресмяташ Щетите. Виждаш, че в крайното сумиране разликата между точките ви за Бой е 2 в твоя полза. Това означава, че в първия Тур той получава Рана от Първо ниво и понася Щета от -1 т. (като за Първа Рана).

В следващия Тур той си изважда 1 т. от крайния сбор за Бой и ако получи още една Рана от Първо ниво, в следващия изважда 2 т. Ако получи Рана от Второ ниво, сумираш Щетите от първата и втората Рана и получаваш -3 т. (минус три точки) – той умира и ти преминаваш на посочения ти преди това епизод за победа.

### Пример 2:

Избрал си Техника „Езерна мъгла“, при която този път той има **6** точки, а ти **2**. След хвърлянето на заровете – **5** за теб и **3** за него – при събирането на показанията с вашите БУ се оказва, че той има **3 т.** повече за Бой от теб. В този случай ти получаваш Рана от Второ ниво и понасяш Щета от **-2 т.**, ако е първа за теб (ако е втора – минус три точки). В следващия Тур си вадиш **2 т.** от крайния резултат за Бой. В случай че накрая победиш, тази тенденция се запазва и за следващата битка, ако не намериш начин да излекуваш Раната.

236



Твоята техника	Точки за теб	Точки за врага
Езерна мъгла	2	6
Гръмотевица	5	4
Бръснещ пясък	6	2
Стоте стрели	2	2
Чакаща стомана	3	5

## ПРИМЕР 1:

Бойна Карта														
Противник / Турове	техника	точки за теб	точки за него	БУ твои	БУ негови	Зар за теб	Зар за него	точки бой за теб	точки бой за него	Разлика	цвети	Епизод при победа	Епизод при бягство	
1	Бедуин / Първи Тур	Брненещ пясък	6	2	2	3	3	4	11	9	11-9 = 2	-1	...	...
2	Бедуин / Втори Тур													

Бойна карта

## ПРИМЕР 2:

Бойна Карта														
Противник / Турове	техника	точки за теб	точки за него	БУ твои	БУ негови	Зар за теб	Зар за него	точки бой за теб	точки бой за него	Разлика	цвети	Епизод при победа	Епизод при бягство	
1	Бедуин / Първи Тур	Езерна мъгла	2	6	2	3	5	3	9	12	12-9 = 3	-2	...	...
2	Бедуин / Втори Тур													

Бойна карта

## УВОД

### ТРИ ДНИ ПО-КЪСНО

Поклащаш се унило върху гърба на мудната камила, а слънцето те замеря с огнени стрели. В главата ти е празно, очите те болят от искрящото пясъчно море пред теб. Няма и следа от доскорошното ти желание да изколиш половината континент и да въздадеш справедливост. Сега копнееш просто за хладка вода, с която не само да се напиеш, но и да се измиеш. Намирисваш.

През дните след бурята ти се лута из пясъците на Гоаба. Успя да минеш без особени проблеми границата на Империята, без да се брои рушветът, който ти взеха някакви войници на Негово императорско величество. (Ако си имал пари, сега нямаш, ако не си имал – дал си им провизии.) Незнайно как са си помислили, че човек с вид на окаян скитник може да има нещо за даване. Добре че не ти взеха камилата. Но пък по тези земи всеки трябва да има камила. На повечето камилите им бяха по-заможни от тях самите. Както в твоя случай например. „Голям принц си, Сайнире, няма спор“ – мислиш си кисело.

Като няма какво да правиш, говориш си сам. Тук няма кой да те чуе. Около теб са вълнистите дюни, горещата тишина и огромното бледосиньо небе. Насред безбрежните Бедуински пясъци си.

Пуснал си камилата да води. Досега имаше успех. Макар и животното да не бърза, то безпогрешно намира в края на всеки ден по някое оазисче. Веднъж за сянка, друг път за някаква съляща от калта водичка. Само дето храна вече няма...

Вчера попадна на изсъхнал труп, наполовина покрит от пясъка. Клетникът явно е нямал шанс, ала пък в торбата му намери кесия с цели пет леяни (запиши си ги в Дневника). В миг на слабост неволно си помисли, че по него не е останало нищо за ядене.

Начумерен проклинаш всичко и пак се взираш напред. Постепенно светлината отслабва и от хоризонта изплува сивкавият контур на оазис. Усмивката напуква още повече устните ти, но ти подскачаш на седлото и с прегракнали викове се опитваш да подгониш в галоп камилата напред. Нищо. Тя си продължава в същия ход, неумолим като самото време. Въздъхваш и приемаш съдбата си на бавен пустинен кораб...

Премини на епизод 1.





## ХАН!

Да, това в оазиса определено е странноприемница! Дори и такава една неугледна и неизмазана, тя доказва, че тук има кладенец. В настъпващия мрак чукаш на портата с резки, нетърпеливи движения на десницата си. Около теб палмите шумолят обнадеждаващо и гостоприемно, въздухът приятно захладнява...

– Кой е пак, бе, чума да ви натръшка!

Вратата зее широко, но не може да побере в рамката си туловището на рошавия мъж с картоф вместо нос. Косматите му ръце стискат дръжката на чепата тояга.

– Клиент? – предполагаш неуверено.

– Зависи – въси се той, вече поомекнал. – Тая вечер ми се мъкнете всякакви. Пари имаш ли?

– Имам – отвръщаш, надявайки се да не изтъква вярно кратката пауза.

Мургавото лице се разтяга в усмивка. Учудващо, но всичките му зъби са по местата си. Може би точно така изглежда физиономията на лукавата алчност.

– Е, ми влизай де, к'во си виснал на тая порта! – гръмко те подканя онзи.

Грабва юздите на камила и я дърпа към яхъра.

– Ще се погрижа за нея – осведомява те, – ти направо влизай в кръчмата. Имаме и свободни стаи, ъmmm, като за клиенти...

Запътваш се бързо към указаната врата в дворчето, за да не му хрумне да отвори тема за цената. В края на краищата за плащането ще му мислиш по-натам. Блъскаш ниската врата на постройката и тутакси се озоваваш в рая на пустинния пътник.

Светлината от шестте маслени лампи по стените е напълно достатъчна за помещението с пръстен под и рехав дъсчен таван. Наклонен барплот означава сакралното място за поръчки във всяка кръчма, над което се мъдрят няколко дамаджани и полица с дървени чаши. На плота кротко дреме въздесъщият мазен пар-

цал – верен помощник на хиляди ханджии по света. Зад бара – отворена врата. Оттам в кръчмата нахлува натрапчивата миризма на нещо неопределено, което пък определено подсказва, че се готви някаква храна. Какво да се прави, раят на пустинния пътник е като самия пътник – неугледен, мръсен и намирисващ. Ала е най-хубавото нещо подир дневния преход.

В помещението са разположени три криви маси с по няколко стола. Около тази в средата седят трима други гости на хана, които сега втрещено те гледат. Доста колоритни люде, отбелязваш наум.

Единият е бедуин. Дребен и мускулист, с обичайното пустинно облекло за племенните воители – лека кожена ризница, тюрбан с метален връх и широки шалвари, напъхани в меки ботуши от камилска вълна. Брадата и загорялото лице не издават възрастта му. На коленете му лежи крива ножница, приютила ятаган. На масата пред него има скромна вечеря – парче месо и чиния с някаква чорба.

Жена. Не е от пустинните племена, хубава (повдигаш неусетно вежди). Явно е нещо като воин – релефните ѝ мускули и подпряната на стола сабя доказваха това. Косата си е прибрала в стегната русолява плитка, а дрехите ѝ се състоят от светлокафяви кожени панталони и елек. Меките ѝ ботуши, увити със здрави каиши, стигат до коленете. Тя вече се е нахранила и току попибва тумбеста чаша до празната паница. Пръстите ѝ са дълги.

Третият на масата е гигант с огромен двустър меч на гърба. Дълга, почти бяла коса се спуска по широките рамене, а в очите му гори син лед. Десният му бицепс е оброчен от стоманен пръстен. Дрехите очевидно не са приоритет, защото носи единствено кожени ботуши и препаска от кожуха на някакво невидано по тези земи животно. По-обезпокоителното е, че върху голямата дъска за рязане пред него лежи полуоглозгано също толкова непознато на пръв поглед животно. Това, че е печено, не те успокоява много. На втори поглед го оприличаваш на пустинно куче. До дъската се издигат две огромни халби с пиенето на гиганта.

Срещал ли си преди тримата странници? Ако да, мини на **31**. В случай че ги виждаш за пръв път, иди на **61**.

## 2

Отиди на епизод **36**.

## 3

Въздъхваш и слизаш от камилата. Вадиш бавно меча пред погледа на безумеца и посочваш с него животинската кост:

– Черепчо нали няма да се намесва?

С пронизителен кръсък онзи те напада, вдигнал високо ръждивото острие.

След първия Тур можеш да си тръгнеш (няма да се води за Бягство) – просто продължаваш по картата. Така или иначе след първата рана, която му нанесеш, лудият побягва с неистов вой и се скрива сред дюните. Запиши си, че на това поле (24) вече не се случва нищо.

В Бойната карта запиши:

Противник: Безумец

Бойни умения: 1 т.

Побягва при: –1 т. (или повече) от нанесени рани

Епизод при победа: **91**

Сега избери Техниката, с която ще започнеш боя, и мини на епизод **67**, за да видиш какви са показателите на противника.

## 4

Времето е точно като за навлизане в бруталната част на пустинята – сухо и горещо, въздухът лекичко трепери. Камилата се плези незнайно на кого. Продължаваш по Картата, освен...

...ако си тук за втори път – премини на **42**.

## 5

Течността, изтичаща от раните на мъртвия паяк, вони ужасно. Заобикаляш го и бързаш напред по коридора. След малко се врътваш обратно – достигнал си края на тунела, където е отворотелното леговище на насекомото и коридор след него няма.

Обърни отново на 94 и избери друг път.

## 6

С бавен ход влизаш в селцето. То е малко дори за разбиранята на бедуините – няколко къщички, измазани с побеляла и спечена кал, които са по-ниски от камилата ти. По прашната земя са насядали жителите. Все хора на преклонна възраст, преобладава мъжката част. Дрехите им са избелели, кърпени, а много от бедуините дори са гологлави. Никой не притежава оръжие. В момента пушат нещо миризливо от лулите си и те наблюдават безмълвно. Неприятна тръпка минава по гърба ти. Листата на палмите не трепват, даже и мухи не бръмчат около камилата ти. Сега ти прави впечатление, че тук не се мяркат никакви животни.

Слизаш от седлото и се запътваш към малкия кладенец в центъра на оазисчето. Никой не те спира, нито те поздравява, ала усещаш забитите в гърба ти погледи на старците. Кладенчето е тясно и дълбоко. Даваш си сметка обаче за дълбочината му едва когато се заемаш да дърпаш въжето на кофата. Сякаш я теглиш от преизподнята.

– Навремето са дълбали кладенците с помощта на влажния пустинник.

Обръщаш се сепнат по посока на хрипящия глас. Там стои хилав, почернял старец, съвършено плешив. Толкова е сбръчкан, че прилича на смачкан пергамент. Дългата му роба е скъсана по краищата, личат си и множество шевове по избелелия плат. Очите на мъжа са с цвета на камилско мляко – той е спял. Подпрял се е на излъскан от употреба крив бастун.

– И този ли е така изкопан? – питаш ти. Чувал си за влажните пустинници – малки пъргави животинки, надушващи влагата на километри. Те са могли да прокопаят тесен тунел до нея, дори и да е заровена под тонове пясък и земни пластове. За съжаление, са изчезнали от пустинята преди повече от петдесет години.

– Може би – отвръща старият. Имаш чувството, че въпреки слепотата си, се е втренил в теб. – Някои неща са забравени, сега идват нови и нови... – Той махва с ръка към пустинята. На китката му белее костена гривна. Едва сега забелязваш и костения медальон на врата му. Старецът е шаман. Чудиш се с какво ли е натъпкал лулите на селяните, за да си седят така в собствен транс.

Най-после кофата с водата се озовава в ръцете ти. Жадно пиеш, после даваш и на камилата. (Можеш да напълниш меховете си до горе.)

– Пий, напий се Разрушителю на реда! – казва изведнъж шаманът. – Делата ти те искат свеж и силен.

– Това пък какво беше?! – питаш сепнато.

– Колко си готов да навлезеш още в опасните пясъци? Срещал ли си се с влажен пустинник?

А сега де! Не можеш да разбереш дали ти се подиграва, или просто е изперкал от възрастта и жегата.

Ако имаш череп на непознато животно, мини на **70**.

В противен случай обърни на **105**.

## 7

– Защо пък не! – подвикваш отривисто на свой ред и се тръгваш на единствения свободен стол пред масата. Меча и раницата оставяш от двете си страни.

От вратата зад бара се подава рошава глава. Не, не е ханджията, негова по-млада версия е. С ужас осъзнаваш, че това е жена, може би дъщерята на дебелака. Главата изкрясква:

– Какво да бъде, пътничкоооу?

Отвърщаш в същия тон:

– Като на уважасмия бедуин! И винооу!

Грозилицето тръсва голямата си коса и се скрива в кухнята. Чудиш се колко ли косми да очакваш в гозбата.

– Що не взе кучешкото, бе – ръга те в ребрата Валакир, – су-пер си е!

– А, благодаря – измънкваш, – не ям нещо, дето преди това е ласло...

Докато гигантът гръмко се хили, ти обмисляш какви опашати лъжи да стъкмиш за себе си и присъствието ти в пустинята.

Виното и храната пристигат (налагаш си да не гледаш към сервиращата ги) и след кратко пощене на манджата гладът взема връх. Настървено се нахвърляш да ядеш.

Между назравиците със събеседниците си, постепенно се отпускат. На масата се водят откъслечни разговори – за жегата, за виното, за смотания хан, за битките на Арената... Имаш чувството обаче, че никой не смее да завърже дума за някоя от личностите покрай масата. Витае лепкава тайнственост. Засега това те урежда.

Премини на **106**.

## 8

Решаваш да провериш каква е тая работа с парчетата от пергаментовата карта. Чувал си, че всяко село по река Рил си е отделно племе на бедуините. Така че тук би трябвало да има един главен шаман.

След известно лутане успяваш да намериш колибата, която ти трябва. Пред нея е издигнат стълб с резбовани ритуални знаци, в които откриваш повече изкуство, отколкото магия. Но карай да върви. Шаманът те очаква на прага на колибата.

– Късмет и на тебе, странниче – отвърща на поздрава ти дребното старче. Очите му живо те изучават.

Повдигаш пергаментата на нивото на очите му.

– Търся друго такова. Случайно да ти се намира?

Той се задъхва за момент, погледът му гори.

– Разрушителя! – изрича благоговейно и протяга ръка към теб. – Изчакай!

След малко вече държиш в ръце друго парче от картата.



– И нека пророчеството бъде с теб! – изпраща те шаманът и прави тайнствени знаци с ръка.

Вдигаш рамене и му обръщаш гръб.

Сега можеш да идеш на пазара (159) или да продължиш по Картата.

## 9

Докато си яздиш, изведнъж усещаш, че или ще се случи нещо всеки момент... или няма да се случи. Хвърли един зар и при...

- ♦ 1, мини на 13;
- ♦ 2, иди на 22;
- ♦ 3, отгърни на 45;
- ♦ 4, продължи на 55;
- ♦ 5, премини на 86;
- ♦ 6, отиди на 111.

## 10

Избутваш противниците и се добираш до камилата си. Мягаш се на седлото и сподирян от кръсците на войниците, я пришпорваш навътре в пустинята. Измъкна се на косъм.

Отбележи си, че на това поле (64) вече не може да стъпваш, и продължи по Картата.

Коридорът става доста стръмен. За щастие, те отвежда до стъпала, които според усещането ти водят нагоре. Вече си абсолютно дезориентиран и не знаеш под земята ли си все още, или на нивото на пустинята.

Стъпалата не са много и те въвеждат в тъмна зала. Светлината на факлата е твърде недостатъчна, за да я освети цялата. Сенките се сгъстяват, таванът се губи в мрака на неизвестното. Представяш си фантастични чудовища, дебнещи от всички страни. Стъпките ти отекват самотно по напуканите мраморни плочки. Чувстваш се малък и нищожен.

– ДОБРЕ ДОШЪЛ, РАЗРУШИТЕЛЮ!

Подскачаш като ужилен. Гласът гърми отвсякъде, без да има признак за нечие физическо присъствие в залата.

– Айде стига вече с тоя Разрушител! – подвикваш раздражено.

– КАЗАНО Е, ЧЕ...

– Да – прекъсваш го, – знам какво е казано, ама не и кой го е казал и защо трябва да се отнася за мене! Кой си ти и къде си се скрил?

Озърташ се с изваден меч, ала от говорещия няма следа. Сенките в залата са тъй много, че може да се е спотаил навсякъде.

– ПРЕДИ ХИЛЯДИ ГОДИНИ МЕ НАРИЧАХТЕ БОГ. СЛЕД ТОВА УМРЯХ. НО НЕ НАПЪЛНО. ТОВА Е МОЯТ ГЛАС, ЗНАЧИ АЗ ЖИВЕЯ НЯКЪДЕ.

– Браво – казваш. – Имам чувството, че ще ми предложиш нещо...

– ПРИСТЪПИ НАПРЕД!

Пристъпваш. Някакъв механизъм изтрещява и върху теб се стоварва стъклен куб! Хвърляш се на земята, ала се оказва безсмислено – кубът просто те е захлупил като муха в чаша. Изправяш се леко засрамен и поизтупваш дрехите си.

– Много впечатляващо – подхвърляш. – И сега какво – арестува ме тука, за да си бърбим ли?

Зяпваш. По стените на куба се материализират светлини. Те се преливат една в друга – линии, точки, дъги. Постепенно се преместват на стъклото пред очите ти. През това време гласът говори.