

# ФАНТАСТОРЪ



брой 1 юни-юли 2000

## Конан Клуб

Повелителят на Зората  
Хийборейски Хроники

## Кино Фактор

STAR WARS - Вечната Сага  
CONAN THE BARBARIAN на 18

## Фентъзи Игри

DIABLO II  
ТЪДЪР - БЪЛГАРСКИЯТ ХИТ

и ...

... много други фентъзи факторчета

цена 2.50 лв

# GAMERS' WORKSHOP

## TROLLS



Обръщение към нацията на говорителя  
на Тролската Работилница:

(който всъщност е един най-обикновен лентяй и за друго не  
става, да го свари изрева извън пещерата дано)

Скъпи читатели,

Представям ви първото и следователно единствено списание  
за компютърни игри, списвано изцяло от представители на  
моя вид. Произхождащи от най-долните и с най-много варо-  
викови примеси в силиция прослойки, тези любители графо-  
мани се трудят неуморно за да се чувстват изчерпателно  
и компетентно осведомени за случващото се в света на ком-  
пютърните игри.

Някои ги оприличават на тъмни Балкански субекти, но  
грешат - те са просто едни обикновени, нискоинтелигентни  
силициеви (с много примеси обаче, както стана дума) форми  
на живот, грозно оцетени от природата, лишила ги дори и  
от полагащите им се според някои, диамантени зъби (в кое-  
то се уверих лично преди няколко нощи с клещи в ръка). По-  
следното обаче, не отчайва последните и те със зверска упо-  
ритост продължават да издават списание. Въпреки високи-  
те температури, техните статии са пропити с неподправен  
хумор и шури лафове, а наблизо находящия се източник на  
мраз - "Мраз" способства полета на литературните напъ-  
ни на някои от тролите. Резултатът е налице - "Раз-  
каз с неочакван край".

Но понякога фризерът не работи и тогава...

**МИСЛЯ ЧЕ ДОСТАТЪЧНО ГОВОРИ**

/хряс/

Айде, този го огаря слънцето

**ДОВИЖДАНЕ И ОТ МЕН.  
ПАК ЩЕ СЕ СРЕЩНЕМ...**



Здравей, скъпи читателю!

Благодарим ти за избора да запълниш свободното си време, четейки нашето списание.

Ако си съхранил в себе си желанието да се впуснеш в неоткрити светове и да препенеш в просторите на въображението си, ако все още сънуваш един различен от нашия свят, ако мечтаеш - това списание е точно за теб!

Целта на нашето издателство е да популяризира стила фентъзи сред младите /не физически, а по дух/ читатели. Ще се стараем да отговорим и на най-претенциозните ти очаквания и изисквания и разчитаме да ни помогнеш за това с мнения, оплаквания и препоръки.

Това списание ще бъде и една трибуна за твоята изява - ще дадем възможност на хилядите таланти, живеещи в нашата страна да ни покажат на какво са способни. Тук ще се публикуват най-добрите разкази в стила фентъзи излезли под перото на млади български творци. Ще има постоянно текущи конкурси за откриване на таланти и за доразвиване на получили вече признание такива.

Искаме да докажем на себе си и на всички които се съмняват (но ние не сме от тях), че приключенският дух не е изчезнал, че хората (млади и стари) все още имат нужда от мечти и приказките на баба преди лягане. С навлизане на видеото и компютрите в нашето ежедневие все по-рядко посягаме към книгата като източник на информация, все по-рядко децата се срещат с известни герои от романите съпътствали израстването на техните родители. Но те не са непознати с тези герои - виждали са ги на киноекрана, на екрана на телевизора или на монитора на персоналните си компютри. Те познават тези герои, но това е познатство с техния съвременен облик, това е индивидуалното схващане на един режисьор или дизайнер на игри, а за да се вникне в същността на героя трябва да го видим през очите на неговия създател и сами да го опознаем от първа ръка. Знаят ли децата днес истинската история на Херкулес или в представата им е само прекрасното филмче на Уолт Дисни, което в голяма степен се различава с истинската древногръцка легенда! Дали днешните деца молят своите бабите да им разкажат приказки за невиджани чудовища, магьосници и прекрасни принцеси попаднали в беда?

Заместител на тези приказки се явяват именно романите написани в стил фентъзи или така наречения "Меч и магия" в тях съществуват в нови образи добре познатите ни герои от приказките представени ни по нов, подходящ за нашето време начин. Там ще срещнем потомците на непобедимия Крале Марко, на Артур и благородните рицари от кръглата маса, както и много други познати ни от легенди герои.

В този свят ще ви потопим сега!!!

## Съдържание

Тролове 5 стр.

Долината на Червея 9 стр.

TZAR – българският хит 21 стр.

DIABLO II 26 стр.

Комикс 29 стр.

Игра за двама 34 стр.

Книго Фактор 38 стр.

Конкурс 39 стр.

CONAN 40 стр.

STAR WARS 42 стр.

## Екип

Иван Атанасов

Иван Христов

Пламен Митрев

## Координати

гр. София

ж.к. "Хиподрума"

бл.114, вх.А, ет.7, ап. 8

тел (02) 953 22 53

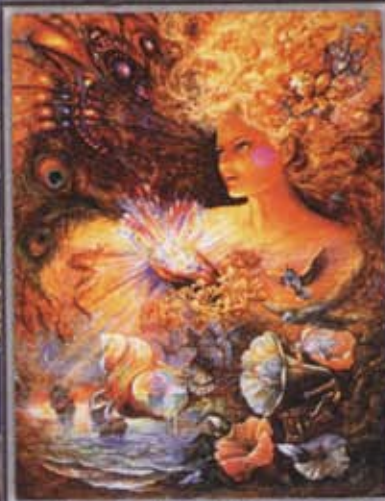
hmm@online.bg

## Печатница

"ПОНИ"



Марни



1184 София,  
бул "Цариградско  
Шосе" 7 км  
тел.02 759048  
факс.02 9573693



Пъзели и забавни играчки - Ravensburger  
Мозайки от пластмаса - ministeck  
Играчки от пластмаса - Manfred Wader  
Еластичен конструктор - Flexy

# @net

СПИСАНИЕ ЗА ИНТЕРНЕТ

НОВИНИ \* КОМПАС

ЖИВОТ В МРЕЖАТА

МОБИЛЕН СВЯТ

НОВИ ТЕХНОЛОГИИ

ПРАКТИЧЕСКИ СЪВЕТИ

## ТРОЛОВЕ

**П**итър Джеймс Тайлър е роден през 1958 г. в гр. Некрополис, щата Илинойс. Произхожда от семейство на словашки емигранти. Още в ранна възраст, "по вина" на дядо си се запознава с творчеството на руските класици, породили жаждата му за литературна изява. Участва в различни гимназиални кръжоци по актьорско майсторство, като още тогава опитва да пише сценарии за училищните пиеси, но това се приема с подигравки от съучениците му и той се отказва скоро, като не се престрашава да предложи дори един от своите проекти.

Завършва престижния Пристънски университет и започва работи в рекламна агенция в Лос Анжелис. Опитва късмета си и като борсов агент, но истинската му страст си остава писането. Изпраща свои фантастични разкази на различни списания. Публикуването на няколко от тях и доброто им приемане от страна на читателите му дава сили да повярва в себе си и да се отдаде изцяло на писателска кариера. През 1991 г. се завръща в родния си град, където може да твори на спокойствие.

Той е един от множеството последователи на Хауърд, доразвиващи идеята за Хайборейския свят и подвизите на Конан Варварина. Автор на много разкази и новели посветени на темата. От 1997г. започва да пише поредицата "Мрак и светлина", която до момента се счита за връх в творчеството му. Поставя си амбициозната задача да хронологизира творбите на Хауърд и така да създаде една историческа достоверност на създадения от "бащата на Конан" свят.

Живее в скромна, по американските стандарти, хасиенда заедно със сина си и любимото си куче Бес.

**К**опието прониза гърдите на първия нападател, който с протяжен вой се стовари на земята. Това, че мерзките изчадия бяха уязвими, вдъхна нови сили на Плам. Запрати дългото копие в тълпата и със секира и кинжал се втурна напред. Гмурна се под удара на нечий кривак и заби секирата в главата на едно от съществата. Изненада се от бързината на иначе тромавото на вид чудовище. С рязък замах на чепатата ръка то нанесе на човека удар, от който дъхът му спря. Славининът се спаси, благодарение на изумително бърза реакция. Отскочи назад, оставил оръжието в уродливия череп. Аквилонският кинжал, последната надежда на човека, се впи в косматия корем, с въртеливо движение. Съществото се опита да събере в шепи изсипалите се вътрешности и загуби интерес към по-нататъшна борба.



Плам отскочи назад. Разбра, че няма шанс да се измъкне жив. Изродите, много по-силни и бързи от очакванията му, го притискаха като плъгнати стени. Бяха прекалено много! Изход нямаше. Заби ножа до дръжката в някакво туловище, измъкна го и нанесе втори удар. Усети мазолеста длан да се вкопчва в гръкляна му. Опита да я отхвърли с десницата си. Напразно! Сякаш ръката му се натъкна на каменен стълб. Започна да се задушавя. Друга лапа хвана лявата му ръка с кинжала и я обездвижи. Човекът с горчивина разбра колко нищожни

са младите му сили, сравнени с лавината, която го отнасяше. Огнен танц, заклещен между дърветата, се изправи на задни крака, изцвили пронизително и направи опит да се измъкне на свобода. За щастие едно от предните му копита размаза черепа на чудовището, стискащо гърлото на Плам, и той си пое дъх. Само за миг. Вихрушката от смърдящи туловища го заливаше.

В този последен миг на гибел и отчаяние, в задните редици на нападателите настъпи объркване, бързо прераснало в сума-тоха. От мрака беше изникнала висока фигура на конник, размахващ огромен, блестящ меч. С боен вик, като рев на смъртно ранен лъв, ездачът се връза в изненаданата папач.

Това, на което Плам стана очевидец, беше нещо невероятно. Кимериецът, защото в лицето на своя спасител младежът веднага разпозна Конан, се нахвърли върху тълпата страховити твари както ястреб на ято безобидни гълъби. Всеки удар на меч носеше смърт. Закалената стомана съсичаше с лекота плът и кости, като сламки отвяваше дебелия криваци, с които изродите се опитваха да се защитят. Мълниеносната бързина, с която кървавото острие на насяше ударите, правеше атаката на варварина неудържима. Звяр напълно оправдаваше името си. Почти невидим, същинска сянка на смъртта, грамадният боен жребец мачкаше черепите на враговете като презрели дини, трошеше крайници, разбиваше гърдни кошове. След кон и ездач оставаха обезобразени трупове, агонизиращи тела, отсечени глави, локви тъмна кръв. Смърт и разрушение!

Окрилен от пристигналата сякаш от небето помощ, улеснен от това, че чудовищните същества се обърнаха срещу страшния Конан, славининът продължи битката. Но с късото си оръжие, срещу планините от мускули, беше почти безполезен.

Тълпата пред Конан се сгъсти дотолкова, че Звяр бе принуден да спре. Варваринът скочи от седлото. Бойният бяс, характерен за неговото племе, го бе обладал изцяло. С титаничен замах разчисти пространство около себе си. Търсещите да го докопат лапи

с дълги, закривени нокти не го безпокояха. Плетената стоманена ризница предпазваше отчасти тялото му. Винаги въоръжен, Конан бе много по-подготвен за битки от младия славинин. Но и без оръжие кимериецът беше смъртоносен! Свободната му лява ръка сграбчи нечие гърло и с железни пръсти разкъса гръкляна. След това с хрущане на премазани кости се връза в брадавичеста, лигавата муцуна. Десницата с меч неуморно продължаваше кървавата коситба.

Огнят беше обхванал целия дънер на поваления бор и осветяваше голяма площ. Чудовищните нападатели, в по-голямата си част покосени от връхлетялата ги кимерийска вихрушка, ослепени от ярката светлина, се лутаха безцелно, размахвайки първобитните си оръжия. Навалицата беше силно проредяла - около непобедимия варварин бяха останали само няколко от странните същества.

Въпреки огромните си загуби, чудовищата се биеха до последно. Дали това се дължеше на безстрашие или на тъпоумие, Плам така и не разбра. Кинжалът му намери сърцето на едно от тях, и то се свлече на земята. С останалите се справи Конан. Точен удар на меч отсече една глава, която се отърколи в краката на младежа. Тялото за миг остана право, от срязаните артерии бликна фонтан кръв. Рязко мушване - и острието заседна в гърдната кост на предпоследния противник. Дори стоманените мускули на кимериеца не можаха да изтеглят приклещаното оръжие с едно движение. Затова срещу последния враг Конан трябваше да се бие с голи ръце!

Това беше сблъсък на две сили, способни да разрушават крепостни стени, да изкореняват гори, да разтърсят земята! Като два разгонени бика в борба за женска, се сблъскаха снажният воин и великанското същество! Конан успя да захване лигавата брада и мазния буцест тил, а изродът сграбчи с дългите си лапи шията на варварина. Много по-масивното туловище и исполинските възлести мускули на горското чудовище му даваха голямо преимущество пред човека.

Но не така мислеше Конан! Неговите мускули и сухожилия бяха не по-малко зд-

рави, а волята - желязна! С върховно напрежение, без да отстъпи, прие атаката. В един безкрайно дълъг миг двамата приличаха на изсечена от синкав базалт скулптура. Само накъсаното дишане на човека и сумтенето на противника му издаваха, че са живи същества. Все още живи!

Докато Плам успее да се притече с кинжала си на помощ, се чу остро изпращяване. Конан бе пречупил врата на чудовището! На горската поляна прави останаха само хората и техните коне.

\*\*\*

Полесражението приличаше на касапница. Осеяна с трупове, особено многобройни на мястото на първоначалния сблъсък, поляната беше придобила зловещ вид. Някои от изпосечените тела показваха признаци на живот, но Конан не им обърна внимание.

Могъщият варварин известно време стоя неподвижен. Грамадните гърди работеха като ковашки мях. Целият беше оплискан с кръв, но по късно се разбра, че в схватката не е получил и драскотина, като се изключат моравите отоци по шията, причинени от пръстите на последния му противник. Стоеше твърдо и оглеждаше с мрачен поглед мочурището. Звяр също бе невредим. Стоманеното покривало го беше предпазило от ноктите и зъбите на чудовищата.

- Мразя троловете! - изсумтя сърдито Конан. - Убиването винаги води до жажда, а нямам капка вино! Като си помисля само какъв пир изпускаме! - и отправи суха хрчка по адрес на злата орис, изпратила го в Мрачния лес, вместо в уютната таверна на "Пъпна връв". Дишането му се нормализира.

- Как си, сукалче на бясна кобила? - обърна се той към Плам.

Първоизточникът на всички тазвечерни неволи, юношата идваше на себе си побавно от опитния ветеран. Беше получил няколко дълбоки драскотини, лявото му рамо бе натъртено от силен удар.

- Жив съм! - кратко отвърна той. - благодарение на теб, Конан!

- Жив и щях да те одера, ако се бе ос-

тавил да те убият! - сериозно натърти кимериецът и мигом се разсмя, разбрал абсурдността на заканата си. - Да изчезваме, кръвта и огънят могат да доведат същества, в сравнение с които троловете са беззъби мъничета.

Спомняйки си за преживения ужас, Плам се съмняваше, че такова чудо може да се случи. По-страшни от тези чудовища? Немислимо! Но преклонението му към Конан, който като всемогъщ бог го бе изтръгнал от лапите на смъртта, беше безгранично.

- Мога да се покатеря на високо дърво и да се ориентирам по звездите. - предложи той.

- Никой не може да се измъкне нощем от Мрачния лес! Никой!

- А денем?

- Чувал съм за двамина такива! - усмихна се кимериецът.

- Само двама?! Тая гора е омагьосана, разбрах го вече!



В този момент земята потрепери. Леко, почти неусетно. Двамата приятели се спогледаха. За пръв и последен път славининът прочете в очите на Конан нещо, което можеше да се изтълкува като страх.

Балрог! - прошепна варваринът. - Балрогът е излязъл! На конете! Единствено бързината може да ни спаси!





## ДОЛИНАТА НА ЧЕРВЕЯ

Сега ще ви разкажа за Ньорд и Чудо-вището. Слушайте!

Тази история има много варианти и там главният герой се казва Тир, Персей, Зигфрид, Беоуулф или Свети Георги. Но Ньорд беше човекът, сражавал се някога с изпъзлялата от адската бездна отвратителна твар. Това положи началото на поредица от героични легенди, които минавайки от уста на уста, изгубиха в края на крайщата, дори и първоначално съдържанието се в тях зрънце истина. Зная какво говоря, тъй като аз бях Ньорд.

Лежа в леглото и чакам смъртта, пълзяща към мен като охлюв. Сънищата ми са ярки, цветни и пълни с живот. И в тях аз виждам не себе си - невзрачното, измъчено от болестта човече на име Джеймс Елисън. Там действат други герои - съвременници и участници във велики събития от миналото и бъдещето. Да, и от бъдещето! Макар и трудно, аз виждам не само тези, които са били преди мен, но и тези, които ще дойдат. Така, както човек, вървящ сред дълга процесия, вижда в далечината само неясни фигури. Аз съм един от тези странници и същевременно съм всеки от тях, защото хората в тази безкрайна върволица са само едно мимолетно проявление на илюзорния, безтелесен, но вечно жив дух.

Всеки човек на нашата планета е част от тази върволица и в същото време изцяло носи в себе си нейната непреходност. Наистина, хората не знаят това, техният разум не може да преодолее онези страшни пропасти на мрака, през които прелита душата, захвърлила поредната телесна обвивка. Но аз зная!

Защо за историята, самата тя достатъчно странна, е важен само настоящият момент, фактът, че сега лежа и над мен бавно се разперват черните криле на смъртта? Пред очите ми изплуват неясни картини от моите не един и два предишни живота - виждам самия себе си с различни лица и характери.

Наричаха ме Ялмар и Тир, Браг и Хорс, Конан и Плам. Аз крачех заедно с Бренус по

Робърт Бруин Хауърд е роден на 22 януари 1906 г. в малкото градче Пийстор, щата Тексас. Баща му, известен лекар-интернист, се гордее с произхода си - едно от най-популярните семейства на пионери, усвоили първи Дивия Запад.

Снажен и силен, младият Хауърд израства саможив, със затворен характер. Чувствителен и избухлив, писателят се усеща като неудачник в консервативната атмосфера на провинциалното градче. Природно атлетичната си фигура, той непрестанно се занимава с езда и бокс, получава призове на графски и щатски състезания. Завършва колеж с отличен успех и пред него се открива възможност за блестяща кариера в банковото дело. Но не така мисли Съдбата, определила друго за талантливия тексасец!

Дебютира като писател още на 18 г. Поради патологичната му стеснителност, той използва множество псевдоними, част от които са Патрик Хауърд, Патрик Бруин, Сам Уолсър и др. Но след колосалния успех на творбите си, той преодолява своите колебания относно литературния си талант и започва да се подписва със собствено име. Тематиката на произведенията му е доста разнообразна - от историческа, през спортна, детективска, приключенска, уестърн, до фантастика. Но върхът в творчеството на Робърт Хауърд е в стицла фентъзи - той го прави безсмъртен!

Успехът не донася щастие на творец! Силният, красив като героите си младеж не успява да се приспособи към окръжаващата го действителност. Хауърд явно е роден в неподходящо време! Суровият свят на пионерите на Дивия Запад, на перфектно описаната от него Хайборейска ера, е много по-реален за него от американската действителност в началото на двадесети век. В последните години на живота му мисълта за самоубийство се загнездва все по-силно в съзнанието на писателя! Страдащият от Едипов комплекс творец не издържа на съобщението, че майка му е на смъртно легло... годината е 1936, а писателят едва е навършил 30 години.

Хауърд остава вечно жив чрез своите герои - Брен МакМорн, Гърлон О'Брайън, Соломон Кейн, Къл Завоевателя. Но най-популярен от тях си остава Конан от Кимерия - непобедимият варварин!

опустошените, облени в кръв улици на Рим. Опожарявах чифлици с Аларик и неговите готи и нощта ставаше светла като ден, когато горяха римските палати, а Империята стенише под копитата на нашите коне. Та нали именно аз бях този, който с меч в ръка си пробиваше път през пенестите вълни на прибой, този, който чрез грабежи и убийства положи фундаментите на Великото кралство на Британия! Когато Лейф Щастливия за първи път видя широкия пясъчен бряг на неизвестния материк, аз стоях до него на носа на дракара и вятърът вееше рижата ми брада. Когато Готфрид Булонски водеше своите кръстоносци към стените на Ерусалим, сред тях беше и вашият покорен слуга.



Но не за това искам да ви разкажа сега. Ще ви поведем със себе си към толкова далечно минало, че времената от нашата история ще ви се сторят като вчерашен ден. Ще ви поведем не през годините и вековете, а през епохите - зони на здрача, където не поглеждат дори и най-смелите историци и философи. И все по-дълбоко и по-дълбоко ще трябва да се спуснем в бездънното минало - към първоизточниците за човешкия род, към корените на моя народ, расата на синеоките и светлокоси откриватели, на могъщите воители, страстни любовници и неуморни пътешественици.

Ще ви разкажа за Ньорд, Ньорд - Победителя на Чудовището, станал прототип на герой от цял цикъл легенди. Ще ви раз-

кажа и за страшната реална основа, заложена в митовете за дракони и чудовища.

Ще ви говоря за Ньорд не само от негово име, а и от свое. Та нали аз, Джеймс Елисън, в известен смисъл бях някога Ньорд. Разказвайки за това, което се случи тогава, ще интерпретирам някои мисли, думи и действия на Ньорд от гледна точка на моето сегашно "аз". Така сагата за него няма да ви се стори като бръгвеж на бълнуващ човек. Сега, мислите и действията на Ньорд са толкова чужди на нас, днешните хора, колкото, да речем, джунглата с лъвовете и тигри е чужда на белите стени в луксозен градски дом.

Удивителен беше светът, в който Ньорд живееше, любеше се и се сражаваше преди толкова

много векове. Даже моята памет, плъзгайки се по отминалите епохи, не може да открие достатъчно надеждна опорна точка за отброяване на времето. Оттогава не един, а няколко пъти се смени лицето на Земята. Издигаха се и потъваха континенти, местеха се морета от място на място, проправяха си път нови русла на реки, настъпваха и се топяха ледници, звездитеменяха положението си на не-

бето, образувайки нови съзвездия. Това беше епохата, от която започнаха епичните странства на моя народ, епохата, в която племената на синеоките и светлокоси хора се придвижваха на север и на юг, на запад и изток. Продължилото векове номадство ги водеше по цялото земно кълбо. Техни следи и кости могат да се открият и в най-дивите кътчета на съвременния свят. Аз се родих, израснах и възмъжах на път. За родината си, останала някъде далеч на север, имам само откъслечни спомени, неясни като полузабравен сън. Помня ослепително белите равнини и ледените полета, огромните огньове, пламтящи в центъра на кръга от кожени шатри, помня слънцето, криещо се зад мрачна пелена от пурпурночер-

вени облаци, изпотъпкания сняг, на който неподвижно лежат тъмни фигурки в локви от нещо алено.

Това, последното, виждам най-отчетливо от всичко останало. Вече много по-късно ми казаха, че това са били полята на Ютунхайм, където се е разиграла страшна битка. Това е била една от легендарните битки на есирите, за които белобради разказвачи са пеели песни векове наред, битка, която и сега живее в неясните намеци на Рагнарок и Хетермерунг. Аз видях всичко това, когато бях пеленаче, значи съм живял някъде в ... Не, няма да уточняваме - вие ще ме помислите за луд, а историците и геолозите с общи усилия жив ще ме одерат.

Но това също е само един неясен фрагмент. Много по-ярко виждам чергарския стан, където премина целият ми живот. Ние не избирахме съзнателно пътя си, но все така се получаваха, че племето ни постоянно вървеше на юг. Понякога спирахме и известно време живеехме в плодородни долини, обградени с високи планини или по бреговете на равнинните реки, но рано или късно се откъсвахме от удобното си местенце и поемахме по-нататък. И не заради заплашващ ни глад или внезапна суша. Случваше се да тръгваме към пустош, оставяйки богати на дивеч земи. Напред ни гонеха неутолени страсти и желания. Вярно, че такива са и законите на човешкия живот, но тогава ние знаехме за тях толкова, колкото дивите гъски за причините на сезонната миграция. Ето така веднъж дойдохме и до местата, където живееше Чудовището.

Ще започна разказа си от момента, в който стигнахме до покрити с буйна растителност хълмове, гъмжащи от разнообразен дивеч. През жарката и душна нощ дочухме тамтамите на аборигените, които непрекъснато думтяха едни и същи ритми. Сутринта видяхме и самите аборигени - ниски, набити, чернокоси, с пъстро изрисувани, жестоки лица, но несъмнено белокожи. Ние отдавна знаехме техния род. Това бяха пикти - най-войнствените от всички известни нам племена. Бяхме виждали пикти и в гъстите гори, и в планинските долини, но от последната ни среща беше изминало доста време. Мисля, че от всички

останали, тукашното племе беше се придвижило най-много на север. Само няколко поколения пикти са живели по тия места и безкрайната джунгла беше започнала вече да променя техните лица, изтривайки предишните им черти и налагайки им своя кошмарен еталон.

Ние вървахме пеша - белобради старци, приличащи на вълци, могъщи мъже в разцвета на силите си, полуголи деца, светлокоси жени с бебета в ръце, бебета, които никога не плачеха. Не помня колко бяхме, може би някъде около петстотин воители. Воители наричам всички мъже - от децата, достатъчно силни да държат лък, та до грохналите старци. В тези жестоки времена всеки воюваше. При нужда нашите жени се биеха като тигрици, даже помня как едно дете впи зъби в крака на враг, който го беше настъпил.

Да, ние бяхме истински воители. Позволете сега да ви разкажа за Ньорд. Гордея се с него, особено сега, когато виждам жалкото, парализирано тяло на Джеймс Елисън - моята временна обвивка.

Ньорд беше висок, широкоплещест юноша със силни ръце и здрави крака. Дългите жилави мускули му даваха не само сила, но и издръжливост. Той можеше да бяга с денонощия без да усети и капка умора. Зашеметяващата скорост на движенията му правеше неговото тяло да изглежда като размазано петно в очите на другите. Ако ви кажа всичко за неговата сила, ще ме помислите за лъжец. И сега по цялата Земя няма човек, който може да опъне лъка на Ньорд. Доколкото си спомням, рекордът по стрелба с лък принадлежи на един турски спортист, изпратил стрелата на 482 ярда. В моето племе всяко момче щеше да счупи този рекорд.

И така, навлезли дълбоко в джунглата, ние дочухме тамтами, гърмящи в тайнствените долини, скрити сред хълмовете. Врагът ни чакаше на широко, открито от всички страни плато. Тукашните пикти, съдейки по всичко, не знаеха нищо за нас, даже легендите за есирите не бяха достигнали до тях, защото дори не бяха устроили истинска засада. Пиктите скачаха от дърветата, виейки неистово и крещяха, че ще поднесат главите ни в краката на техните богове, че нашите жени щели да раждат тех-

ни синове. Ха! Ха! Ха! О, Юмир! Така се разсмя Ньорд, а не Джеймс Елисън. Именно така, от все сърце, се смееха тогава есирите, чувайки тези закани. Морета от кръв, океани от пламъци оставяхме след себе си! Ние бяхме безпощадни убийци, неумолими грабителите, крачещи с меч в ръка по жестокия свят. Заплахите на пиктите събудиха в нас грубоватото ни чувство за хумор.

Пиктите изстреляха стрелите от лъковете си, ние им отговорихме със същото. Но къде ли можеха да се мерят те с нас по точност! Свистящите ни стрели падаха като облаци върху тях и ги поваляха на земята, като брулени листа. Когато с вой и пяна на устата те се нахвърлиха върху нас, ние, опиянени и разгорещени от сражението, захвърлихме лъковете и дадохме воля на яростта си. Устремихме се към тях, хвърляйки в движение от раменете вълчите кожи и изваждайки бронзовите си мечове.

Описвам тази битка с доста сухи думи, понеже чувствам, че не мога да предам безумието, мириса на кръв и пот, хрипящото дишане, напрежението на мускулите, хрущенето на костите, смазани от могъщи удари. Най-вече не мога да опиша безкрайната жестокост на тази касапница, където нямаше ни правила, ни ред и всеки се биеше както можеше и както си искаше. Ако бях започнал да описвам всичко, което се случи там, щяхте да се вцепените от ужас. И сега тръпки ме побиват, спомняйки си за тая сеч. За това, че военните действия можеха да се водят по някакви правила, никой не се и досещаше. В ония времена, от деня на своето раждане до самата си смърт, човек се биеше с нокти и зъби за своя живот, от никого не просейки пощада и никому не подарявайки я. Ако се проявеше милосърдие, то беше само спонтанно единично проявление, което се случваше твърде рядко.

И така, ние гонехме бягащите пикти, а жените ни, захвърляйки дрехите си, които само биха им попречили, излязоха на бойното поле, за да разбият с камъни главите на повалените врагове и да им прережат гърлата с медните си ножове. Нашето племе не признаваше мъченията. Не бяхме по-жестоки, отколкото изискваше животът. Неговите закони в тия времена наистина не бяха хуманни, но в интерес на истината

трябваше да се каже, че в сегашния живот безсмислената жестокост се среща може би много по-често от тогава.

Все пак се е случвало и ние да проявяваме милосърдие. Биех се с един извънредно храбър противник. Значително по-нисък, пиктът не ми отстъпваше по сила и пъргавина - плътно кълбо от стоманени мускули и мълниеносни движения. Той се сражаваше с железен меч и се пазеше с голям щит, обвит с кожа. Аз държах в ръцете си огромен боздуган с шипове. Бях ранен, кръвта обилно течеше от няколко дълбоки рани по тялото ми. Тогава най-сетне един от моите удари достигна целта си, смазвайки неговия щит като картонена кутия и след секунда боздуганът ми се стовари върху откритата му глава. И ...о, Юмир! Даже и сега, когато си спомням за това, усмивката замръзва на устните ми. Та колко здрав беше черепът на този пикт! На главата му се отвори страшна рана и той рухна на земята в безсъзнание. Заряха го там, убеден, че с него вече е свършено веднъж завинаги и се присъединих към воините, преследващи врага. Когато се върнах на бойното поле, облян в кръв от глава до пети, видях, че моят противник идва в съзнание, а едно голо момиче от нашето племе се готви да стовари върху му огромен камък. Някакъв мимолетен каприз ме накара да спра девойка. Двубоят беше ми доставил огромно удоволствие, а и бях възхитен от свършената конструкция на черепа на този човек.

Разположихме лагера си направо там, на платото, недалече от мястото на сражение. Изгорихме загиналите си съплеменници на огромен огън, а вражеските трупове хвърлихме в долината за всеобща радост на скупчилите се хиени и чакали. През нощта очаквахме ново нападение, но в дълбините на джунглата мигаха само тук-там пурпурни искрици от огънове. Когато вятърът сменяше посоката си, долавяхме кънтящите и насечени удари на тамтамите, които се сливаха с вой - там, вероятно, оплакваха загиналите, а може би просто си деряха гърлата, изливайки безсилната си злоба. И през следващите няколко дни нямаше нападение. Раните на нашия пленник започнаха да заздравяват. Той беше много общителен и ние постепенно усвоихме примитивния му език. Казваше се Гром и се хвалеше, че бил

най-добрият ловец сред тукашните пикти. Той охотно бърбеше криво-ляво с нас, проблясвайки с малките си очички изпод черната грива сплътени коси, прикриващи ниско чело, широко се усмихваше, разкривайки хищни като на звяр зъби.

Той живо се интересуваше от нас - незнайните хора, победили племето му, но кой знае защо, небързащи да се възползват от плодовете на победата си. Той така и не съумя никога да разбере всъщност защо го пощадохме, оставяйки го жив. Именно Гром ни предложи да го изпратим при съплеменниците му, за да склучи мир с тях от наше име. За нас това нямаше особено значение, но все пак му разрешихме да отиде - за роби тогава все още никой даже не беше и сънувал.

Гром се завърна при своето племе и ние забравихме за него. Само аз станах малко по-внимателен, когато отивах на лов - все ми се струваше, че той лежи там някъде в храсталака и изчаква удобен момент да пусне някоя стрела в гърба ми. Един ден отново дочухме грохота на тамтамите и в края на джунглата се появи нашият стар познайник с разтеглени в крива усмивка бърни. След него шестваха вождовете на клановете им - с пера в косите, увити във вълчи кожи, с грубо боядисани лица. Нашето мъжество ги беше наплашило доста, но още по-голямо впечатление, явно им бе направило това, че сме пуснали Гром жив и невредим. Те не знаеха как да изтълкуват този факт и го сметнаха като израз на безграничното ни презрение към много по-слаб противник.

Така склучихме мир с пиктите. Имаше много шум, клетви и всякакви заклинания. Ние се заклехме в името на Юмир - тази клетва не е била нарушавана никога от нито един есир. Те призоваваха всички стихии, кълнях се в своя идол, клечащ в порутена колиба, където горял вечен огън и съсухрена старица по цели нощи блъскала дайре. Кълнях се и в някакво същество, което било толкова страшно, че не смееха даже да изрекат името му. После седнахме при огньовете и пихме някаква огнена отвара от местни растения, ядейки дивечово месо, опечено направо на жаравата. И досега не мога да разбера как това пиршество не завърши с клане, тъй като напитката

беше страшно силна и като червей разяждаше мозъците ни. Но нищо страшно не се случи и оттогава с нашите съседи заживяхме в мир и съгласие. Взаимно се научихме на много неща. Те ни показаха и как се обработва желязото, тъй като по тези места почти нямаше мед.

Ние ходехме свободно из техните поселища - тук-там струпани по няколко кирпичени колибки, обикновено на поляни, в сянката на гигантски дървета. На свой ред пиктите спокойно можеха да бродят из нашия лагер - кожените ни шатри си останаха там, където ги бяхме разпънали. Юношите ни не обръщаха никакво внимание на техните набити момичета, с дребни като мъниста очи. А и ниските, обрасли от главата до петите с коса млади пикти, изобщо не привличаха нашите стройни златокоси девойки.

От страна на пиктите отношението беше подобно. Ако бяхме поживели по-дълго време заедно, навярно би изчезнала взаимната неприязън и нашите две племена биха се слели в едно. Но това не стана, защото племето на есирите скоро си тръгна, изчезвайки в тайнствената нощна мъгла. Но преди това ни се наложи да изпитаме ужаса от срещата си с Чудовището.

Аз често ходех на лов заедно с Гром. Той ме водеше по дивите сънни долини, по стръмните склонове на хълмовете, където не беше стъпвал човешки крак. Имаше обаче една долина на югозапад, където той за нищо на света не искаше да ме отведе. На дъното на тази долина отдалеч се виждаха разпръснати и разбити на парчета колони, свидетелстващи за величието на някаква древна и вече изчезнала цивилизация. Гром ми ги посочи от върха на скалите, надвиснали над това тайнствено място. Той решително отказа да слезе долу с мен и ме разубеди и сам да не отивам. Там имаше нещо, за което той се страхуваше да говори открито, а опасността била по-страшна от змии, тигри, даже и от гигантските слонове, чийто стада понякога нахлуваха от юг.

По думите на Гром, пиктите не се плашели от дивите зверове. Те се страхували само от огромната боа Сатха или Сатх, не можах точно да разбера от неговия нечленоразделен изговор. Но имало нещо, което ги карало да изпадат в ужас и това нещо по

някакъв начин било свързано с Долината на Напуканите Камъни - така пиктите наричаха мястото, където лежах разломните колони. Преди много години предците им, появили се за първи път по тия земи, се осмелили да нарушат покоя на това мрачно място и целият им клан измрял от някаква страшна и непозната смърт. Във всеки случай, така Гром ни разказа за тези отколешни събития, оставили кошмарния си печат и до ден днешен. Обхванат от ужас, сякаш изпъзлял от земните недра, той млъкна - вярваше, че да говори за това на глас било повече от безразсъдно, тъй като Нещото можело да се появи дори само ако се спомене за него.

На всяко друго място Гром беше готов да ловува с мен, колкото поискам. Той действително се оказа най-добрият ловец сред пиктите и ние с него преживяхме не едно и две опасни приключения. Веднъж, с железния си меч, който аз сам изковах, съсякох мерзка твар - сив саблезъб, който днес, вероятно биха нарекли тигър, тъй като повече приличаше на него, отколкото на всеки друг хищник. Възшност ниско приведеното му тяло, подпряно на масивни тлъсти лапи, приличаше по-скоро на мечешко, но главата му, несъмнено беше тигрова. Той изчезна от лицето на земята, защото беше прекалено страховит, даже и за ония кошмарни времена. Силата на мускулите му растеше, неговата свирепост нарастваше, а мозъкът му се смляваше и в края на краищата саблезъбът изгуби инстинкта си за самосъхранение. Унищожи го самата Природа, загрижена за опазване на собственото си равновесие. Ако невероятните му бойни качества бяха съчетани дори с нищожен интелект, всички други земни форми на живот, биха били обречени на гибел. Саблезъбът беше шега на еволюцията - сляпо, задънено разклонение, насочено единствено към убийства и разрушения.

Сразих саблезъбия в двубой, сам по себе си достоен да бъде възпят в балада или дори в химн! Дълги месеци след това, се мятах в кошмарни сънища, покрит със страшни рани. Пиктите клатеха глави и повтаряха, че не помнят дори и един-единствен случай някому да се е отдало сам да победи тази дяволска твар.

Аз не само победих саблезъбия, но останах и жив, за всеобщо учудване.

Докато съм лежал пред прага на смъртта, сред нашите номади възникнал разкол. В тия времена подобни събития бяха напълно естествени и племето бе приело това свършено спокойно. Четиридесет и пет млади воители едновременно си избрали жени за спътници в живота и се преселили, за да положат основите на нов клан. Решили да се поселят в Долината на Напуканите Камъни. Пиктите ги бяха предупредили за опасността, но есирите можеха само да им се надсмеят. Ние бяхме оставили своите демони далече на север, сред ледените пустини и беше много трудно да ни изплашат с чужди. Веднага щом ми се възвърнаха силите, взех своя меч и отидох да навестя приятелите си на новото им местожителство. Тръгнах сам - вече няколко дни Гром не беше се появявал в лагера ни. Но аз знаех пътя и добре помнех мястото, откъдето се откриваше живописната гледка към езерото в горната част на долината и гъстата гора в противоположния ѝ край. Отвесни скали пазеха долината от двете ѝ страни. Дъното ѝ, в долния северозападен край, беше осеяно с полуразрушени колони. Някои от тях все още се извисяваха над короните на дърветата, а други отдавна вече се бяха превърнали в купчина камъни, обрасли с буйна трева. Кой ги беше поставил там, никой не знаеше. Наистина Гром проломоти нещо неразбираемо за някакво си космато, приличащо на маймуна същество, танцуващо под звуците на демонична музика, излизаща от странни пищялки.

Пресякох платото, където беше нашият лагер, спуснах се надолу по склона и потънах в храстите. От хребета, зад който легеше долината с колоните, ме делеше половин ден спокойно ходене. По пътя не забелязах ни най-малки следи от човешка дейност - древните пикти бяха много по на изток.

Когато преодолях хребета, видях долу сънната долина, тихото синьо езеро и стърчащите над дърветата колони. Никъде не забелязах даже и струйка дим от огън, макар че преди всичко именно това очаквах да видя. Затова пък веднага ми се набиha в очи лешоядите, кръжащи над шатрите, разпънати край брега на езерото.

Предпазливо се спуснах надолу и се отправих към лагера на моите приятели и

веднага застинах на място, потресен от видяното. Срещал съм смъртта в много от нейните проявления, много пъти ми се е отдавало да я избягвам, сам нееднократно съм бил нейно оръжие, проливайки реки от кръв и оставяйки зад себе си планини от трупове. Но това, което се откри пред очите ми засега болезнено даже моята загубяла душа. От целия клан на приятелите ми не бе останал жив, дори и един човек. Още повече, никое от тела на мъртвите есири не беше цяло. Някои от шатрите все още стояха, други бяха направо смазани и хлътнали в земята под някаква неведома тежест. За миг даже помислих, че може би оттук е профучало обхванато от паника стадо слонове. Но това, което виждах, не беше по силите на никой слон. Лагерът буквално беше осеян с парчета човешка плът - ръце, крака, глави, вътрешности... Навсякъде около мен имаше разхвърляно оръжие - остриетата на някои мечове и копия бяха омазани със зеленикава слуз, като от настъпена гъсеница. Не, това, което виждах тук не можеше да е дело на човешки ръце - човек не е способен на такова нещо. Погледнах езерото. Гладката и плътна синева на спокойните му води говореше за значителна дълбочина. Дали оттам не беше изпъзляло някакво ужасно чудовище? И тогава видях следи. Това беше дълбока и широка бразда, каквато би могла да остави след себе си огромна гъсеница, отпъзляла някъде към ниската част на долината. В средата имаше трева, която не беше смазана, зелена слуз покриваше храстите и хлътналите в земята дребни изпотрошени дървета.

Когато се впуснах по следата, стиснал здраво ефеса на меча, чух зад себе си нечий вик. Огледах се и видях една набита фигура, изпъзвяваща от скалите. Това беше Гром. Спомних си колко дълбоко в него се коренеше страхът от долината и това беше достатъчно, за да оценя самоотвержеността, която той проявяваше, заради дружбата си с мен.

Без да изпуска от ръце копието си, боязливо претърсвайки с поглед обрасналите с гъсти храсти склонове, той ми разказа за ужасната твар, която нападнала през нощта есирите. Но първо той ми преразказа онова, което беше чул от старейшините на племето си.

Преди много години пиктите дошли по тия земи от североизток. Местността изобилствала от зверове не срещали човек преди и годни за ядене растения. Наблизо нямало никакви враждебни племена и те решили да останат тук завинаги.

Част от тях, един цял могъщ клан от племето решила да се засели в Долината на Напуканите Камъни. Пиктите огледали колоните и открили дълбоко в гората полуразрушен храм. В храма, на мястото, където обикновено се разполага олтарът, те открили черен кладенец. Абсолютно гладките му стени отивали някъде дълбоко във вътрешността на Земята.

Те построили в долината колиби и лека-полека започнали да свикват с новата обстановка. Но веднъж, през нощта, по пълнолуние, всички те били убити от нещо ужасно, оставящо след себе си само изкорубени колиби и трупове, покрити със слуз.

В тия времена е било невъзможно нещо да изплаши пиктите. Воините от останалите кланове се събрали около огъня, призовали своите богове и тръгнали по широката кървава следа, която ги отвела до кладенеца в храма. Те крещели и хвърляли камъни в кладенеца, но не чули нито удар от дъно, нито плясък от вода. Затова пък скоро до тях достигнала музика. От кладенеца изсочило някакво човекоподобно същество, което танцувало под звуците на мелодия, излизаща от пищялки, мяркащи се в тънките му уродливи пръсти. Пиктите само леко се учудили, виждайки това същество, когато след него изпъзляла огромна бяла маса, някакъв олигавен кошмар - стрелите го пробивали, но не могли да го спрат, мечовете го разсичали, но не могли да го убият. Изпускащото слуз чудовище се стоварило върху воините. То ги размазвало и превръщало в кървава каша, разкъсвало ги на парчета, изсмуквало кръвта и мозъка от натрошените им крайници, поглъщало ги живи, макар, че те още викали и се съпротивявали. Останалите се хвърлили да бягат накъдето видят, чудовището ги преследвало чак до скалите, на които обаче не могло да изтласка гигантското си туловище.

Оттогава пиктите заобикаляли мълчаливо долината. Загиналите воини навестявали, но само в сънищата, шаманите и ста-

рейшините на племето, за да ги посвещават в страшни и невероятни тайни. Те разказвали за раса от полухора - полужверове, обитаваща някога тия краища. Именно тя издигнала, незнайно защо, колоните в долината. Бялата твар от кладенеца била бог на тази раса, освободен от черните подземни дълбини с помощта на магия, недостижима за децата на човешкия род. Косматото същество с пищялките било негов слуга - безформен първичен дух, облечен в материално органично тяло. Тази древна раса изчезнала отдавна, но богът и неговият слуга останали да живеят. И двамата били уязвими - телата им могли да бъдат ранени, но хората не знаели оръжие, достатъчно мощно, за да ги убие.

Кланът на моите приятели е живял спокойно в долината няколко седмици. Едва вчера Гром, ловуващ наблизко (още едно доказателство за неговата храброст), внезапно бил застигнат от силна и писклива демонична музика. Секунда по-късно до него долетяла какофония от човешки вопли и заглушаващо ги отворително мяскане. Той паднал на земята и така лежал, забил лице в тревата, не смеейки да се помръдне, чак до сутринта. На разсъмване, целият треперещ, той се приближил до сипея и погледнал надолу. Онова, което видял, даже отдалече, го накарало панически да побегне. След това се сетил, че трябва да предупреди хората от нашето племе. Отправяйки се към лагера на есирите, той се огледал и ме видял как стоя на скалата над долината.

Седях, потънал в мрачни мисли, подпрял глава с ръце и слушах разказа на Гром. Със съвременния език не може да се изрази онова чувство на вътрешноплеменна връзка, което тогава играеше изключителна роля в живота на всеки мъж или жена. В света, който отвсякъде застрашаваше човека с хищните си зъби и нокти, където всяка ръка, освен ръката на съплеменника, се готвеше да нанесе смъртоносен удар, инстинктът на племенното родство беше много по-голям от празните приказки, в каквото се е превърнал сега. Тогава той беше толкова необходима част от човека, колкото сърцето или дясната му ръка. Другояче не можеше и да бъде. Само така сплотен можеше да преживее човешкият род в страш-

ните условия на първобитния свят. Затова мъката, която преживях, виждайки останките от моите другари и скръбта ми по безвъзвратно отишлите си гъвкави, силни юноши и весели бързоноги девойки, тънеха в море от огромна ярост и дълбока печал. Аз клечах превит и омърлушен, а Гром очаквашо поглеждаше ту към мен, ту към страшната долина. Там, като изпочупени зъби на кискаци се вещици, стърчаха проклетите колони.

Аз, Ньорд, не бях от ония, които често си мъчеха мозъка. Живеех в свят, където цареше физическата сила и вместо мен мислеха старейшините на племето. Но не бях и тъпо, безмозъчно животно. И така, аз седях, а в главата ми, отначало мъгливо, а след това все по-ясно, започна да се оформя план.

Станах и заедно с Гром се заловихме за работа. На брега на езерото натрупахме огромна купчина от сухи клони, отломки от стойки на шатри и дръжки от счупени копия. Щателно събрахме онова, което беше останало от човешките тела, положихме нашия печален товар на самия връх на кладата и секнахме искра.

Тъмен гъст дим се изви към небето. Обърнах се към Гром и поисках да ме заведе в джунглата, там където Сатх, великият змей дебне поредната си плячка. Пиктът ме погледна смаяно. Даже най-добрите от най-добрите пиктски ловци правеха път на този страшен повелител на блатата. Но моята воля подхвана Гром като вихър и той тръгна с мен. Измъкнахме се от долината, пресякохме хребета и навлязохме дълбоко в джунглата, стриктно придържайки се на юг. Това беше дълъг и труден път, но Гром, в края на краищата, ме изведе на една обширна низина, цялата покрита с шуплеста тиня. Нагазихме в нея до глезени. Под слоя гниеща растителност при всяка наша крачка наоколо се пръскаха струйки лепкава течност. Гром ми каза, че именно тук от време-навреме се появявал Сатх, великият змей.

Добре, че никога не сте виждали Сатх. Отдавна вече на Земята няма нищо, което да прилича на него. И той, като хищните динозаври и саблезъби е бил реликт, уникат произлязъл от праисторическите времена на отдавна отминали епохи - много



по-сурови и жестоки от следващите ги. Само че по мое време тези ужасни, покрити с твърди люспи змии все още съществуваха, макар да бяха съвсем, съвсем малко. Всяка от тях беше много по-дълга и по-дебела и от най-големия от съвременните питони. От хищните им зъби изтичаше отрова, хиляди пъги по-силна от тази на кралската кобра. Сатх беше възплавление на злото и страха за всяко живо същество на Земята. Легендите за него завинаги са вписани в анализите на демонологията. В митологиите на стигийците, а по-късно и на египтяните, той е известен като Сет, при семитите Сатх е бил наричан Левитан или Сатана. Той беше пълзяща смърт, неумолима и достатъчно ужасна, за да бъде обожествен. Удаде ми се да видя как огромен слон пада мъртъв от едно-единствено ухапване. Наблюдавал съм отдалеч как величаво извисявайки се, гигантското му тяло пропълзява през гъстата джунгла и атакува поредната си жертва, но никога не съм преследвал Сатх. Дори аз, без страх влезе в схватка със саблезъб, никога по-рано не съм смеел да се изпречвам на пътя му.

Но сега вече търсех срещата с него, исках двубой. Даже горещите чувства, които Гром изпитваше към мен не можеха да го накарат да продължи по-нататък. На раздяла той ме посъветва да намажа лицето си с кал и да изпея песента на смъртта, но думите му минаха покрай ушите ми.

Сред гъстите дървета намерих нещо като пътека, на която поставих капан. Първо избрах огромно дърво с мека влакнеста дървесина, но с дебел и тежък ствол. Отрязвах го с мечи си от самите му корени и го нагласих така, че върхът му да падне върху клоните на по-ниско дърво, растящо от другата страна на пътеката. После отрязвах долните клони, издялах тънък, но здрав кол и подпрях на него върха на колоса. Когато срязвах дървото-опора, тежкия ствол заби кола здраво в земята. Сега само трябваше да дръпна предварително завързаната дълга и дебела лиана и капанът щеше да задейства.

След това отново потънах в полумрачните джунгли. Изведнъж задушлива, отвратителна воня ме удари в ноздрите и над дърветата се появи люлеещата се наляво-надясно глава на Сатх. Раздвоеният му език

се стрелкаше и скриваше, а огромните му жълти очи студено се вторачиха в мен. В тях светеше зловещата мъдрост на мрачния стародавен свят, където нямаше място за хората. Опомних се и побягнах. Страх нямаше, но усещах някакъв странен хлад в гърба. Извивайки се Сатх ме следваше. Осемдесетфутовото му тяло на вълни се прехвърляше през гниещи останки на растения в абсолютно хипнотизираща тишина. Клиновидната му глава беше по-голяма от конска, туловището, по-едро от човешко, змийските му люспи преливаха в хиляди оттенъци и цветове. За него аз бях такава лесна плячка, каквато е мишката за питона, но такива хищни зъби като моите, нямаше нито една мишка на света.

Аз бягах бързо, но знаех, че не мога да избегна мълниеносния удар на триъгълната му глава. Сатх не биваше да се допуска близо. Бягах стремглаво по пътеката, ослушвайки се за шумоленето, подобно на трева, повееяна от вятър, което се чуваше от пълзящото след мен гъвкаво тяло.

Той вече ме настигаше, когато преминах под капана. Щом се обърнах, дългото му блестящо тяло вече се изплъзваше изпод дървото. Хванах с двете си ръце лианата, напрегнах мишци и отчаяно дръпнах към себе си. Огромният ствол със сила се стовари върху люспестото тяло на Сатх, на около шест фута зад главата му. Надявах се, че такъв удар ще скърши гръбнака му, но не мисля, че това в действителност можеше да се случи. Гигантското тяло се въртеше и усукваше, а могъщата опашка косеше дърветата като трева. Когато дървото рухна върху змията, огромната му глава мигновено се обърна и стремително атакува новия враг. Мощните му зъби разпраха кората, сякаш бяха остриета на кинжали. Сатх, обаче веднага разбра, че се сражава с неодушевен предмет и отново обърна главата си към мен. Аз вече стоях на безопасно разстояние. Той изви люспестата си шия и раззина паст, оголвайки еднофутовите си хищни зъби. Стичащата се от тях отрова можеше да прогори даже скалата.

Мисля, че ако не беше счупилият се клон, забил се дълбоко отстрани и задържащ го на място като харпун, Сатх щеше да се измъкне изпод дървото. Неговото съскане заглушаваше шума, вдигнал се вече в

гората, очите му се вглеждаха в мен с такава ненавист, че се разтреперих против волята си. О, да, той отлично знаеше, че вече съм го хванал. Приблжих се толкова близо, колкото ми стигаше храбростта и с бързо и силно движение метнах копието си в шията му, като се целех точно зад раззинатата му паст. Копието прониза тялото и го прикова към дървото. Рискувах много. Знаех, че Сатх беше още далеч от смъртта, защото и секунда му стигаше, за да изскубне копието и да се освободи. Но той нямаше тази секунда - аз скочих до самия него, замагнах и ударих с все сила с меча, отсичайки напълно озъбената му глава.

Извиванията и мятанията на уловения Сатх бяха нищо в сравнение с конвулсиите на обезглавеното му тяло. Замъкнах по-далеч своя трофей и след като се убедих, че съм извън обсега на смъртоносните удари от могъщата му опашка, се залових за работа. Никой от хората, никога не е работил с по-голяма предпазливост от мен тогава - и най-малката грешка ме заплашваше с мигновена смърт. Разрязах торбичките с отрова и натопих в тях върховете на единайсет стрели. Стараех се внимателно да потапям само бронзовите остриета в тази страшна течност, дървените дръжки тя спокойно щеше да прогори.

Тогава иззад дърветата внимателно се огледа Гром - любопитството и страхът за мен не бяха му позволили да стои на мястото, където го бях оставил. Очите и устата на пикта широко се отвориха, когато видя отрязаната главата на Сатх.

Няколко дълги часа киснаха върховете на стрелите в отровата, докато се покриха със смъртоносен зеленикав слой. Туктам по тях се забелязваха малки черни точки - следи от отравяне на метала. Макар че нощта вече се беше спуснала над земята и наоколо се чуваха ревовете на ловуващите хищници, ние с Гром се отправихме по обратния път и на разсъмване се добрахме до скалите, надвиснали над Долината на Напуканите Камъни.

Преди да се спусна в долината извадих от колчана всичките неотровни стрели и ги захвърлих заедно с копието си. После боядисах лицето и ръцете си така, както беше прието у есирите, отиващи на сигурна смърт. Утринният вятър вееше светлата ми

грива, а аз, обърнал се с лице към изгряващото над хребета слънце, пеех своята песен на смъртта. Накрая проверих лъка си и се спуснах надолу.

Гром не посмя да ме последва. Той падна с лице към камъните и зави като ранен пес.

Преминах покрай езерото, оставяйки встрани все още димящите въглени на погребалния огън и потънах в гората. Навсякъде около мен се извисяваха колони - свличащи се, безформени и невероятно древни. Дърветата бяха толкова нагъсто, че светлината едва-едва прозираше чак в техните корони. В полумрака се очертаха силуетите на губещи се в небето, полуразвалени стени на огромен храм. Около тях се въргалиха в прах купища камъни с изронена мазилка и цели скални блокове. На шестстотин ярда, в края на голяма поляна, граничеща с храма, се извисяваше колона, висока около седем или осемстотин фута. Големите и лошото време така се бяха потрудили над нея, че сега всяко дете от нашето племе с лекота би се изкачило до самия ѝ връх. Виждайки тази колона, аз промених първоначалния си план.

Приблжих се по-близо и внимателно се загледах в огромните стени, на които като по чудо се крепеше куполът. Той беше толкова разбит, че приличаше на обрасъл с мъх скелет на някакво митично създание. Гигантски колони пазеха входа, който беше толкова широк, че през него спокойно можеха да преминат десетина слона едновременно. Може би върху тях някога са били изсечени някакви знаци или йероглифи, но дори и да е имало такива, времето отдавна беше ги е заличило. Вътре в храма също имаше колони, съхранили се малко по-добре от външните. На всяка от тях се издигаше плосък пиедестал. Подсъзнанието ми веднага изрисува неясни образи на чудовищни, отвратителни същества, възкачили се на тези пиедестали, извършвайки неведоми обреди, чийто източници се губят някъде в мрака на младостта на вселената.

Нямаше олтар, а само дупка в каменния под, около която имаше странни отвратителни статуи. Откърних от счупения под купчина камъни и започнах да ги хвърлям в мрачната дупка. Чувах как те се уд-

ряха о стените на кладенеца, но така и не дочакаха характерния при падането им на дъното звук. Камък след камък летяха в кладенеца, като всеки от тях съпровождах с проклятие. И ето че накрая дочух звук, който не беше от падащ към дъното камък. От кладенеца долетя омайваща мелодия от пищялки и аз погледнах в него. Там долу, някъде дълбоко в тъмнината, се гънеше някаква огромна бяла маса.

Колкото музиката ставаше по-силна, толкова повече бавно отстъпвах назад. Минах под арката, излязох навън и се спрях. Разнесе се стържене и драскане, а секунда след това танцувайки изскочи някакво същество. Беше с фигура, подобна на човешка и покрито с гъста козина. Ако имаше уши, нос и уста, не бих ги забелязал. Изпод гъстата козина срещу мен блестяха само чифт яркочервени очи. Съществото държеше в деформираните си ръце странни пищялки, извличайки от тях звуците на демонична мелодия. Танцувайки и подскачайки, то се приближаваше към мен.

Изтеглих стрела от колчана, опънах лъка и стрелях право в гърдите на танцуващия изрод. Той падна като подкосен, но музиката, за мое учудване, продължаваше, макар, че пищялките бяха изпаднали от безформените му длани. Дотичах до колоната и без да се оглеждам, се покатерих по нея. Когато се качих на върха ѝ, погледнах надолу и краката ми се подкосиха от ужас и изненада.

От храма изпълзя неговият чудовищен страж. Аз бях готов за среща с нещо страшно, но това, което видях беше извън границите на човешкото възприятие, беше възпъщение на среднощен кошмар. Не зная от какви адски дълбини е изплувало преди векове и каква епоха го беше създала. То не беше животно в точния смисъл на думата. Нито в един земен език нямаше дума, която би послужила за названието му и заради липсата на по-точен термин, аз ще го наричам Червей. Мога само да кажа, че то действително приличаше повече на червей, отколкото на змия, октопод или динозавър.

Белезникаво и меко, подобно на червей, то влачеше по земята студеното си тяло. Имаше широки плоски пипала и някакви дълги месести израстъци, чието предназначение остана тайна за мен. Дългият

му хобот се сгъваше и разгъваше като слонски. Четирите дузини очи, разположени в кръг, се състояха от хиляди фасети, които се преливаха в ярки цветове, които непрекъснато сменяха оттенъка си. Долавях скрития зад тях могъщ ум - не човешки, не животински, а роден в мрачни бездни демоничен разум с пулсираща мисъл, която тупти в черната бездна, отвъд границите на нашата вселена. Това, което ние понякога усещаме в сънищата си. Да се каже, че проклетото чудовище беше огромно, не беше достатъчно. До него мамонтът би изглеждал като джудже.

Аз треперех от страх, но обтегнах тетивата едва ли не до ухото си и пуснах стрелата. Чудовището пълзеше към мен, буквално като жива планина, прегазвайки под себе си храсти и дребни дървета. Пусках стрела след стрела без да се целя - беше невъзможно да не улуча такава гигантска мишена. Стрелите се забиваха в трясещото се тяло, някои направо потъваха в него, като всяка от тях му вкарваше слонска доза отрова. Но чудовището се приближаваше към мен с неумолима скорост, не обръщайки внимание нито на стрелите, нито на смъртоносната за всяко друго същество отрова. И през цялото това време звучеше умопомрачаващата мелодия, излизаща от въргалящите се на земята пищялки. Надеждата ми за победа се стопяваше - даже отровата на Сатх се оказа безсилна срещу това адско творение. Пуснах последната си стрела в тая белезникава, трясеща се планина почти вертикално надолу - така близо беше допълзъл Червей до моето убежище. Изведнъж цветът на тялото му започна да се променя. По него премина ужасяваща синкава вълна и той потръпна от конвулсии, подобни на земетресение. Огромната твар се свлече в долната част на моята колона, разбивайки я на прах. Миг преди това, аз със все сили се отблъснах с крака и скочих напред, стараяйки се да попадна върху гърба на чудовището.

Гъбестата маса пружинираше под краката ми. Аз вдигнах меч с двете си ръце, забих го до дръжка и веднага го извадих. От ужасния, дълъг около ярд, разрез бликна фонтан зелена слюз. Секунда по-късно ударът на тлъстото му пипало ме отнесе като буболечка от гърба на колоса и ме изх-

върли на триста фута нагоре. Паднах като камък върху короните на дърветата.

Този удар строши половината ми кости. Опитвах се да вдигна меч и да продължа сражението, но не можех да помръдна ни ръка, ни крак. Какво можех да сторя с прекършени стави? Само да се извивам безпомощно. Но видях отвратителната твар и започнах да проумявам, че въпреки всичко, все пак аз победих. Гигантското тяло се извиваше и повдигаше, пипалата му биеха бясно по въздуха, хоботът му се свиваше и разгъваше. Отвратителната безлезнакост на тялото му се смени с бледо, мрачно зеленило. Мерзката твар тромаво се обърна и запълзя назад към храма, полошвайки се от една на друга страна, като кораб в бурно море. Дърветата се огъваха и чупеха, когато ги закачаше с тялото си.

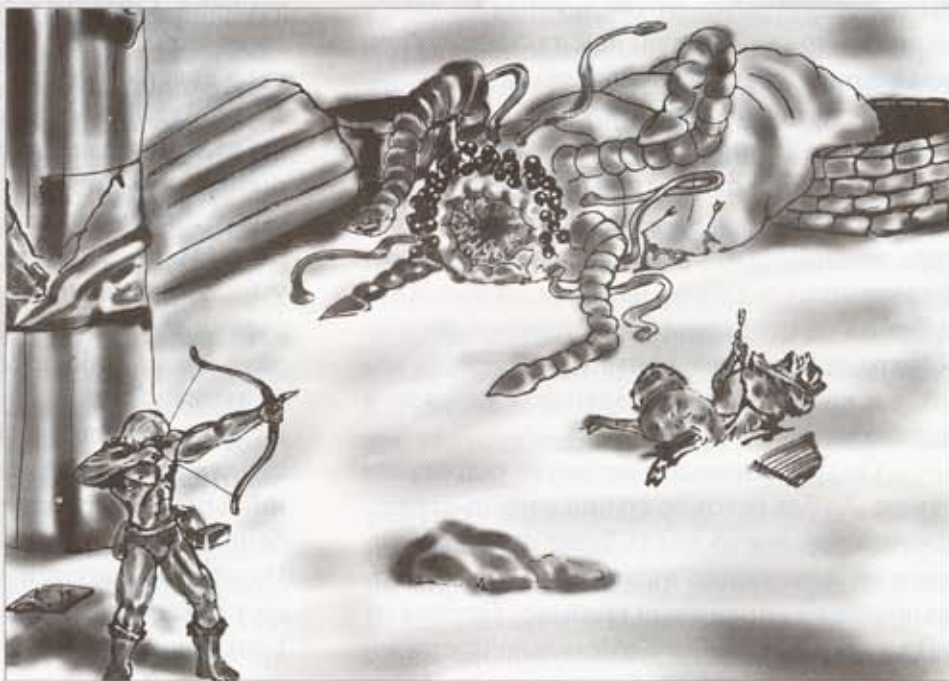
Аз бясно ридаях, че не можех да взема своя меч и да загина с чест, изливайки с

могъщи удари кипящата си ярост. Но ръката на смъртта вече докосваше бога-червей и от моя меч едва ли щеше да има много полза. Дяволските пищялки свиреха друга демонична мелодия, предсмъртната песен на чудовището. Видях как чудовището хвана тялото на мъртвия си роб. То за секунда увисна във въздуха, оплетено в едно от пипалата, после чудовището удари с него в стената на храма с такава сила, че от маймуноподобното тяло на танцьора не остана нищо друго, освен едно кърваво петно. Едва тогава пищялките, със страшен писък, млъкнаха завинаги.

Червеят се довлече до кладенеца. Тук с него отново стана промяна, същността на която не мога да опиша. Даже сега, когато се опитвам да обмисля всичко спокойно, само смътно осъзнавам, че нещо свръхестествено, кощунствено, шокиращо ставаше със самата материя, с формата ѝ. Чудовището се свлече в кладенеца и рухна долу в

непрогледната тъмнина, откъдето се беше появил и аз вече знаех, че то е мъртво. В този миг стените на храма потрепериха, колоните се огънаха навътре и се сринаха с оглушителен трясък, сводът с грохот се сгромоляса. За известно време въздухът се превърна в плътна завеса от прах, дърветата наоколо се люлееха и шумяха като при буря, после всичко утихна. Изтрих с длан кръвта от лицето си и се огледах. Там, където преди се издигаше храм, сега имаше само камара каменни отломки. Всички колони в долината рухнаха, превръщайки се в купчина камъни.

Възцарилата се тишина бе прекъсната от тъжния глас на Гром, който пееше скръбна песен над моето тяло. Аз го помолих да постави меч в ръката ми. Той го направи и се наведе над мен, за да чуе това, което исках да му кажа. Защото моето време изтичаше.



- Нека хората помнят, - казах тихо аз. - Нека вестта за случилото се да лети от село на село, от клан на клан, от племе на племе. Погребете ме с лъка и меч в ръка, тук, на това място и издигнете над мен могила. Ако духът на убития от мен бог се върне от бездната, моят дух ще е винаги готов да го посрещне достойно.

Гром стенеше и се биеше с юмруци в гърдите, когато смъртта ме намери в Долината на Ужаса.

# TZAR

## THE BURDEN OF THE CROWN



Фентъзито, като жанр не се ограничава само до книгите! То ни обгръща отвсякъде - героите ни гледат от големия екран, гремлини ни се зъбят от нашия телевизор и все по-често огромни чудовища се опитват да размажат главата на нашето виртуално Аз, докато сме се потопили блажено в поредната фентъзи игра излязла за РС. Именно на този род фентъзи срещи са посветени следващите страници.

Във всеки наш брой ще ви представяме по няколко фентъзи заглавия от света на компютърните игри. Ние не си поставяме за цел да конкурираме специализираните геймърски списания! За нас е по-важна връзката на жанра фентъзи с огромната индустрия на компютърните игри. Ласкаем се от факта, че любимият ни жанр е вдъхновение за толкова много заглавия достигнали до върховете на всички класации за развлекателен софтуер. Поради тези причини ние няма да се задълбочаваме в описания за техническите характеристики на разглежданите игри, а ще се концентрираме на историята залегнала в сюжета на играта, за да покажем на нашите читатели, че фентъзито е навсякъде около нас и никога няма да ни изостави да се лутаеме самотни в сивото си ежедневие, а винаги ще е до нас под една от многото си форми готово да ни подаде ръка когато имаме нужда да се отпуснем в неговата успокояваща прегръдка. В този брой ще се спрем на две типични фентъзи игри - българския хит Tzar и дългоочаквания световен Diablo 2! Двете игри са представители на два различни жанра, но и двете (както и много други) са обединени под знака на фентъзито, което ги прави подходящи да попаднат на нашите страници.

Добре дошли в света на компютърните развлечения и изградените от пиксели и/или полигони дракони!

**В**инаги е имало зло. И то неуморно се опитвало да завладее света на хората. Невидимо и коварно, то отравяло сърцата на хората, превръщайки смелите в страхливци и справедливите в тирани. През една от последните войни, продължила стотици години, нечовешкото почти победило. Когато всичко изглеждало загубено, се родил велик магьосник. С помощта на огромната му сила и с цената на безброй загубени животи, хората успели да спасят света си.

Но Великият магьосник бил вече стар, и дните му били преброени. Той вложил цялата си останала сила в изработването на кристално кълбо, и завещал на царете на Кеанор да го пазят, защото с негова помощ те можели да държат злото извън човешкия свят.

Изминали хилядолетия, и се родил друг голям магьосник - със сърце, черно като нощта. Той откраднал Кълбото от замъка Кеанор с надеждата, че ще може да го използва, за да завладее света. Магьосниците на царя били безсилни да върнат Кълбото, но успели да прокълнат злия магьосник. Той щял да се вкамени в мига, когато се опита да използва силата на Кълбото. Никой не разбрал нищо повече за магьосника или за Кълбото.

Нямало вече какво да прегражда пътя на злото към света. Мнозина загубили живота си в напразно търсене на Кълбото - не само хора. Самият Господар на Злото изпратил месииите си да му го донесат. Започнали войни, всяка по-страшна от предишната. Не след дълго светът бил завладян от тирани и владетели без чест - със сърца и умове, верни на злото.

След години на разрушителни войни, страната Кеана била покорена от армиите на Борг - най-жестокия владетел, живял някога. В една от последните битки - за замък Кеанор - паднал самият цар Роан. Той обаче имал невръстен син. Последният царски магьосник - старият Гирон - успял да измъкне наследника от развалините на Кеанор. След многодневно пътуване Гирон стигнал до усамотено селце. Оставил малкия Сартор на прага на къщата на един беден селянин... И си тръгнал.

Звучи точно като приказка нали? И в това няма нищо чудно, защото когато преди повече от две години момчетата и момичетата от изцяло българската (противно на зловните слухове!) фирма Хемимонт се захващат с правенето на Tzar: Burden of the Crown, тяхната идея е точно такава - да направят приказка, но приказка, в която главният герой да си ти самия. Затова доколко са успели говори фактът, че тази игра можете да видите по щандовете на всички по-големи европейски градове, в Щатите и дори в Азия! За да добиете по-ясна представа, ще ви кажем само, че е това е равносилно на факта български филм да бъде разпространен в световен мащаб (без естествено след това да му бъде лепнат етикетът "конска опера", както това стана със смехотворната българо-американска "суперпродукция" - "Величието на Хана"). Излиза, че за въображението и разбира се за истинския талант просто няма граници или националност. По принцип ние българите сме си свикнали да се съмняваме във всичко родно, но този път фактите са неоспорими - Tzar е всичко друго, но не и аматьорски опит. Това е професионално изпипан продукт, което имайки предвид, че Хемимонт са тръгнали буквално от нулата, си е ни повече ни по-малко героизъм в мирно време.



Принципно TZAR е стратегическа игра в реално време. Действието се развива в приказен свят, сходен с онзи период от човешката история, който историците наричат средновековие - от 500 до 1000 година от н.е. Играчът може да управлява царството си, да използва ресурси и да воюва с други владетели - накратко, ще може да създаде истинска средновековна империя. Тя ще има свои военни и други единици, сгради и богатство. Играчът може да открива различни технологии. В симулационната част на играта са включени елементи и на търговия и дипломация. В света на TZAR има три различни цивилизации - Европейска, Азиатска и Арабска. Някои от единиците и постройките на трите цивилизации са сходни, други са уникални за всяка от расите. След като построи



империята си, играчът трябва да избере между четирите различни стратегии на игра - пътя на славата, пътя на религията, пътя на магията и пътя на търговията и занаятите. Всеки от тях е представен от различна страда и позволява на играча да създава уникални единици и постройки.



Онова, което обаче прави играта истински различна е на първо място нетипичният за жанра на стратегическите игри RPG елемент. Това казано с думи прости означава, че всеки от вашите войници може да трупа опит с течение на времето, т.е. да става все по-добър в това, което прави в зависимост от броя на битките, в които е оцелял. Точно като в реалния живот, нали. Нещо повече - играта е замислена така, че играчът да може да създаде в буквалния смисъл на думата особен тип единици, кръстени условно "герои". Точно като в легендите героите се отличават от обикновените единици по свръчовешките си способности - сила, издръжливост, магически умения и т.н. Може би ви звучи като нещо ужасно сложно, но на практика е не само лесно, но и адски забавно. Единственото, което се иска от вас е да проявите повече въображение.

Другата особеност, която прави Tzar уникална е нейната несравнима, приказна атмосфера. Освен с герои, воители, магьосници, селяни, рицари и всевъзможни други човещи, светът на Tzar е населен още с куп същества, които не участват пряко в играта. В небето прелитат птички, в горите се разхождат диви зверове и т.н., и т.н. Ефектът е поразителен!

Човек добива усещането, че сякаш наистина гледа един малък свят от птичи поглед. Като прибавим и редуването на ден с нощ, на слънчево време с проливни дъждове или снеговалежи, всичко това подсилено от невероятните звукови ефекти и оригиналната музика (с особено българско звучене), Tzar придобива наистина свой собствен, независим от играча живот, нещо с което могат да се похвалят наистина адски малко съвременни игри, независимо от жанра.

Може би за финал не е зле да ви обясним защо, по дяволите, играта се казва Tzar, а не просто Цар и защо е било необходимо да бъде преведена на български - та нали това е българско дело. Уви, като всяко друго така времепоглъщащо (създаването на Tzar е отнело на екипа на Хемимонт над две години!) и скъпо струващо начинание и това е трябвало да бъде замислено така, че да бъде печелившо, най-малкото за да имат Хемимонт шанса да работят по нов, следващ проект. И тъй като реалният пазар за подобен продукт е - уви - извън пределите на България, е било необходимо, не - задължително, играта да бъде разработена първо изцяло на английски и чак след това преведена на български. Колкото до името, то е запазена марка, с която всеки би трябвало да се съобразява. Ето как се е получило малко странно, но пък запомнящо се име на българската версия - Tzar: Тежестта на короната. Между другото, в момента Хемимонт работят не по един, а едновременно по две нови игри, които ще ви представим при първа възможност. Това е обещание!



# ТИЗЪР ТЕЖЕСТТА НА КОРОНАТА

ПЪРВАТА БЪЛГАРСКА КОМПЮТЪРНА ИГРА!  
ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК!







**WUJICAP**

**WWW.TZAR.NET**



infinite loop



## Историята

От незапомнени времена силите на Доброто и Злото водят епична битка, която трябва да реши съдбата на Творението. Сега тази безмилостна битка е прекрочила прага на света на смъртните и никои, бил той човек, демон или ангел, няма да остане незащегнат от нея...

Диабло, Повелителят на Ужаса, най-младият измежду Тримата Изначални Демони на Мрака, се е събудил от своя вековен сън в мрачните недра на земята. Неговата цел е да върне на Земята своите двама прокудени братя - Мефисто и Бал. Диабло започва своя поход срещу Силите на Светлината със завладяването на западното кралство Кандурас. Прикрит дълбоко в катакомбите под селщето Тристрам, Диабло постепенно успява да оплете поданиците на кралството в своята изтъкана от измама и страх паяжина.

И когато накрая дори добрият крал на Кандурас - Леорик, попада в мрежата на Диабло, един самотен герой поема тежестта на битката върху плещите си и се изправя сам срещу Силите на Мрака. Стъпка по стъпка героят пребродва подземията на Тристрам, спускайки се все по-дълбоко и по-дълбоко в непрекъснати битки с пълчища от адски изчадия, за да се изправи накрая срещу самия Повелител на Ужаса. Знаейки, че духът на Диабло не може да бъде унищожен никога напълно, героят се решава на огромна жертва - да поеме духа на Диабло в себе си и така да изложи собствената си безсмъртна душа на риска от вечно проклетие, надявайки се че със силата на титаничната си воля ще успее да победи демона в себе си.

Това е историята, която стои в основата на DIABLO - игра в която вие сте гореупоменатия герой и от вас се очаква да извършите всичките подвизи, които му се полагат. Света на играчите очаква със затаен дъх продължението на тази история DIABLO II, което скоро ще се появи на пазара за компютърни игри. Сега ще ви запознаем с възможния избор на герой в това дългоочаквано приключение.

## Героите

Амазонката - Тази жена-воин принадлежи към номадските племена, които кръстосват равнините край Южно Море. При непрекъснатите си пътувания номадите не-

минуемо влизат в конфликти с други народи, тъй че за тях битката е не просто предизвикателство, а въпрос на борба за оцеляване. Този начин на живот е направил Амазонката абсолютно независима и способна да понася леко всички трудности и несгоди, с



които е свързан животът на открито. Амазонката е перфектен боец и истински майстор в стрелбата с лък, боравенето с всевъзможни метателни оръжия, техниките с пика и копие, а също така и в двубонте без оръжие. Амазонката е един от най-търсените наемници, защото вече е доказала своята лоялност... към този, който плаща добре.

Некромантът - От потъналия в изпарения, влага и буйна растителност свят на южните блата се появил обгърнат в мистерия герой. Некромантът, както човек може да се досети от името му, практикува рядко

срещана форма на магьосничество, която се основава на възкресяване на мъртвите и призоваване на всевъзможни същества от други измерения. Макар неговият път да



съвпада с този на воините на Светлината, мнозина не одобряват начина, по който той постига обикновено своите цели. Безкрай-

ните часове прекарани в изучаване на гробници и подземия са направили кожата му мъртвешки бледа, а фигурата му болезнено крехка, макар и само на вид. Почти всички отбягват Некроманта, но само глупаците са склонни да го подценяват, защото неговите истински оръжия са кошмарите, които преследват всеки от нас.

**Паладинът** - Рицарите от Западните покрайнини, сърцето и душата на някога непобедимата армия на могъщия крал Леорик, са с чисти сърца и следват стриктно учението на Закарум, познато още като Религия на Светлината. Паладинът е воин готов във всеки миг да

влезе в бой за правото дело, уповайки се преди всичко на своята вяра в доброто. Неговото пословично безстрашие и абсолютната му непоколебимост са го превърнали в благословия за неговите приятели и ужас за неговите врагове, които тръпнат само при мисълта за справедливия му, безмилостен гняв. Някои смятат Паладина за религиозен фанатик, но повечето се прекланят пред неговата вяност към каузата на Доброто и Светлината.



**Магьосницата** - Тя е една от непокорните жени, успели да се доберат с хитрост и изобретателност до магьосническите тайнства, считани от край време за запазен периметър единствено на мъжете. Магьосницата следва ученията на магическите братства на Изтока, но отдавна е надминала своите учители в боравенето със силите на мистиката и фантазията. Своята слабост като воин тя чудесно компенсира със страховити атакуващи и защитни заклинания и магии, които по някога са далеч по-ефективни и от най-майсторски закалената стомана. Самотна и затворена в себе си Магьос-

ницата се води стриктно от своите идеали и разбирания, които обаче често биват изтъкувани погрешно от обикновените хора. Всъщност тя разбира много по-добре от повечето смъртни истинската същина на битката между Светлината и Мрака, както и своята роля в този епичен сблъсък.



**Варваринът** - Варваринът е израснал сред племената, обитаващи покрайнините на цивилизования свят. Трудният живот го е калил от най-ранна възраст и той ненавижда от дъното на душата си всевъзможните прояви на слабост. Непрекъснатите битки между варварските кланове са го превърнали в истинска бойна машина без скрупули и задръжки. Огромното му мускулето тяло, нашарено от безброй белези - спомени от отминали битки и двубои, всява респект с титаничната си осанка. Макар да му липсва изтънчеността на градските жители, той в никакъв случай не е безмозъчен звяр. Варваринът се уповава преди всичко на своите инстинкти, които често го правят далеч по-ефективен от самодоволните, оковани в брони "майстори на меча". Варваринът е и дете на природата. В горите, сред дивите зверове той се чувства като у дома си. Сетивата му са изострени до висоти непознати на обикновените хора. Всъщност дори се говори, че той е способен да призовава духовете на животните, които след това го даряват с нечовешка сила, бързина, ловкост и подвижност. Макар и по своему той е искрено и всеотдайно предан на Силите на Светлина и сътворението, а не на разрушението.

**Варваринът** - Варваринът е израснал сред племената, обитаващи покрайнините на цивилизования свят. Трудният живот го е калил от най-ранна възраст и той ненавижда от дъното на душата си всевъзможните прояви на слабост. Непрекъснатите битки между варварските кланове са го превърнали в истинска бойна машина без скрупули и задръжки. Огромното му мускулето тяло, нашарено от безброй белези - спомени от отминали битки и двубои, всява респект с титаничната си осанка. Макар да му липсва изтънчеността на градските жители, той в никакъв случай не е безмозъчен звяр. Варваринът се уповава преди всичко на своите инстинкти, които често го правят далеч по-ефективен от самодоволните, оковани в брони "майстори на меча". Варваринът е и дете на природата. В горите, сред дивите зверове той се чувства като у дома си. Сетивата му са изострени до висоти непознати на обикновените хора. Всъщност дори се говори, че той е способен да призовава духовете на животните, които след това го даряват с нечовешка сила, бързина, ловкост и подвижност. Макар и по своему той е искрено и всеотдайно предан на Силите на Светлина и сътворението, а не на разрушението.



## Играта

Навремето първият DIABLO се превърна във феномен, който изкуши дори хората никога не докосвали компютърна клавиатура да си опитат късмета заради завладяващата история, разкошната графика и запомнящата се музика, достойни само за едно истинско фентъзи приключение. Защото, застанал пред компютърния монитор всеки бързо забравяше, че всъщност всичко е само игра и почти мигновено се пренасяше в света на DIABLO, свят изпълнен с героизъм, прежеждия, чудовища, мечове, брони и



магии.

Днес, близо четири години след излизането на първата част създателите от Blizzard са готови да ни зарадват с продължение, което надминава своя легендарен предшественик във всяко едно отношение. Като начало, запазвайки добре познатото интуитивното си и невероятно лесно за усвояване управление, DIABLO II предоставя далеч по-интересен и увлекателен геймплей (начин на игра - Б.р.), факт, който се дължи преди всичко на несравнимо по-богатия свят на новата игра.

Едва ли ще е пресилено да се каже, че DIABLO II е игра с наистина епични размери, най-малкото заради трите диска, върху които е разположена, 24 минути междинни анимации и дългият повече от час саундтрак с оригинална музика. Още първият

DIABLO изглеждаше почти "неизбродим" с безкрайните си подземия, огромните пълчища от фантастични чудовища и гигантския набор от специални предмети, оръжия и доспехи. Очаква се, грубо пресметнато, DIABLO II да е около четири пъти по-голям, като този път действията няма да се развиват само в подземия, а и на открито, сред разнообразни терени, всеки от които



със свои собствени особености.

Добрата новина е, че оригиналната версия на DIABLO II ще се появи и в България точно в деня на световната премиера на играта, а пълният пакет ще включва допълнителни карти, указания и всевъзможни други "екстри", които нито един истински фентъзи фен не би могъл да подмине с лека ръка. Предполагамата дата на премиерата трябва да бъде най-късно в началото на месец юли тази година, така че ни остават още буквално броени дни, което е наистина облекчение след безкрайното очакване.



Като всеки, истински художник и Си Меон започва със стенопис още в ранна възраст. Любимите му материали са химикалки, червила и други майчини принадлежности, които добре се нанасят по тапетите в хола. В по-късен етап на своето професионално развитие преминава на молив и лист, и така до днес.

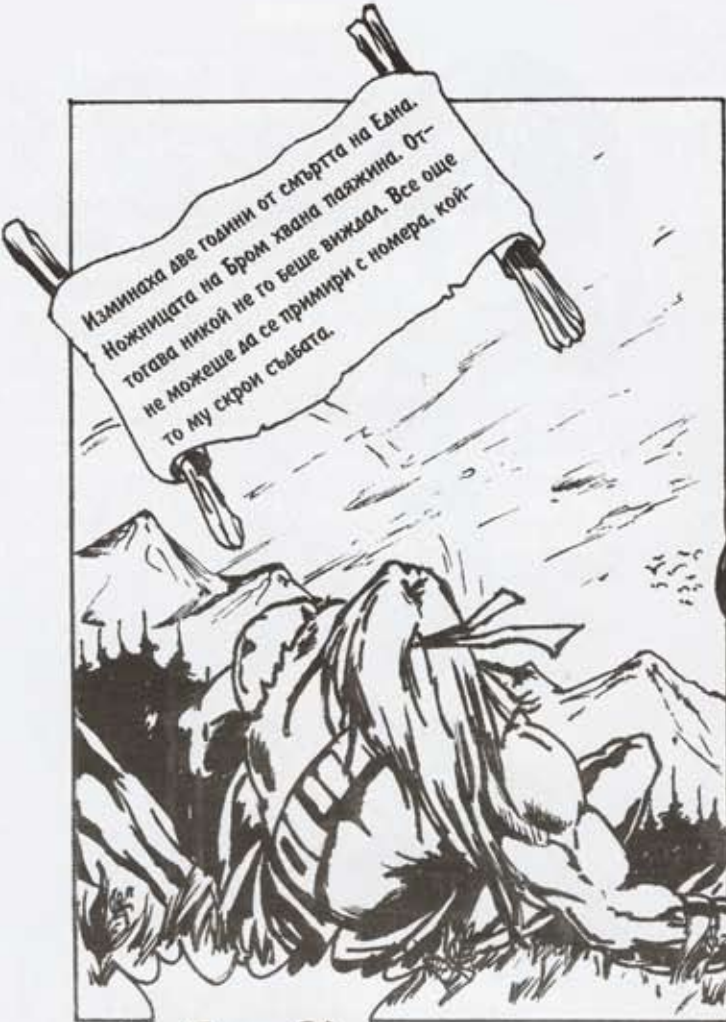
Към комикси го насочва (колкото и смешно да звучи) учителят му по математика в шести клас. Рисува своите комикси потайайки ни в света на приказките и мечтите познат на всички деца до 85+ годишна възраст. В момента очаква излизането на първият си самостоятелен комикс, гризейки нетърпеливо нокти и други предмети попадали пред погледа му.

Любимите му фентъзи-герои са Конан, Сторм, Рен и Бром.


Най-голямата му мечта е да се възроди българският комикс и той полага всички усилия, за да я осъществи.



Очаквайте в най-скоро време новата поредица комикси за Конан Варваринът




Изминаха две години от смъртта на Една.  
Ножницата на Бром хвана паяжина. От-  
тогава никой не го беше виждал. Все още  
не можеше да се примири с номера, кой-  
то му скри събата.



Хората вече бяха загубили  
надежда в него, докато един  
ден..




Бром?!



Не ме ли позна?  
Измина толкова  
време, но..

Който и да си ти,  
махай се, не искам  
да виждам никого!



„О, как бих могъл  
да забравя крали-  
цата на Северното  
сияние?! Мислех,  
че вече няма да се  
срещнем!

Със смъртта на Една твоята мисия не свършва, хората продължават да се нуждаят от теб! Зная, че сърцето ти е свито в тъга..

Със смъртта на Една твоята мисия не свършва, хората продължават да се нуждаят от теб! Зная, че сърцето ти е свито в тъга..

Хвани отново дръжката на меча..

И продължи своята мисия. На север от тук, в едно малко селце живее ковач. Предполагам, че вече те очаква.



# БРОМ

рисунки и текст Симеон Асенов

Първа част "Стрелката сочи север"

Бром послуша кралицата и по-тегли на север. Тя беше права, не биваше да изоставя хората, та те имаха нужда от него!



Беше вървял почти цял ден, дори не усети как е седнал до обраслият с мъх дънер, когато му се стори, че чува вик. толкова време не беше чувал човешки глас..

Помощ!



Явно не му се причуваше. Гласът идваше откъм канарата. Не беше изминал и ден, а се наложи да посетне към меча си..




Нима боговете ви се хранят с човешка смърт?! Наистина ли ще бъдат по-благосклонни ако ме убиеш?!



Едва ли този въпрос касасеше звяра. Жертвоприношението е необходимост на вярващите, а не на боговете..





Планината отдавна бе  
забрвила бойният вик  
на Бром.

И пленницата и  
чудовището не  
очакваха, че то-  
зи миг ще доне-  
се спасение  
или..

Бром?!

Понякога се налага да  
убиеш един, за да  
спасиш друг!

Следва Продължение

## Игра за двама

## В началото бе градът

"Ингеборг, Тото, Ингеборг & Со" - кантора  
Внос - износ, Транспорт и др.  
Издирваме длъжници и събираме дългове  
Работно време: всеки ден 13-22 часа"

Тото закова внимателно табелата на вратата, отдръпна се и я огледа. Същото стори и партньорът му, като не спираше да маже ръцете си с мазнина от която мускулите му лъщяха на обедното слънце.

- А мене защо ме написа два пъти? - попита той с глас, звучащ като далечна гръмотевица - И кой е този Со, дето ще е с нас?

- Никой няма с нас, нали ти обещах сами да си въртим бизнеса. Важно е обаче да изглежда, че сме повече. Големите фирми имат много клиенти.

- Аха, ясно! К'во е "фирми"?

Тото се приближи до Ингеборг и го попута окуражително по рамото (всъщност малко над лакътя).

- Нещо като вашите банди. Стягай се, че имаме работа!

- Що бе? Никаква работа нямаме, нали за туй я коवेश тая табела... Ъъъ абе я да те питам ...

- Нямаме, обаче трябва да изглежда, че имаме.

- ... да те питам, к'во е "клиенти"?

- Тези, които ще ни дават пари.

- ??? У нас им викаме "жертви"!

- Ами нещо такова. Тръгвай!

- Къде?

- Ще видим! Вземи си и брадвата.

\*\*\*

Сун-чао беше среден по големина град - само няколкостотин хиляди жители. Това беше нормално за Великата империя на Слънцето - място, където хората биха се прескачали, ако не им бе по лесно да се заобикалят. Отстоящ на границата на Империята с кралство Меморай и на бреговете на река Ю-зи, градът беше сборно място на всякакви пътешественици и авантюристи, идващи от запад и на огромно количество местни търговци, опитващи се с умерен успех да продадат най-разнообразни стоки - като се започне от малките сувенирни статуйки на М'ъъм'ър, бога на запек, та до дванайсет вида пушено пиле. Ста-

туйките определено вървяха добре, тъй като М'ъъм'ър се ползваше с определено уважение (или поне никой не искаше да го ядосва). Общо взето в Сун-чао беше невъобразимо гъмжило, така че срещата на Тото и Ингеборг беше до известна степен работа на боговете.

\*\*\*

Северните страни раждаха сурови мъже! Сигурно бе от ниските температури. Ингеборг беше типичен представител на тамошните жители - те носеха завързани имена, дълги мустаци, големички секири и героични прякори. Двамата му братя носеха звучните имена Олаф Снежния рис и Лаанен Гръмотевицата. На него пък му викаха Хрупчо. Най-дребен от тримата, той се на два метра и десет сантиметра от земята. Ниският, по северните стандарти, ръст му докарваше неприятности в селската кръчма, но след първите няколко сбивания престанаха да го закачат и получи прякора си - заради звука, който издаваха бабаитите, попаднали в ръцете му.

Местната традиция повеляваше Хрупчо да си открадне жена от някое неприятелско село и да прекара живота си в битки с кандидат-младоженци от други такива. Разнообразието бе гонитба на южняшки ловци на ценни кожи и душене на полярни мечки с голи ръце. Последното се бе превърнало в национален спорт за северняците, поради което малкото оцелели мечки от областта се бяха събрали и единодушно решили да се преселят на Юг, където по-късно всички измрели от топлинен удар. Карма - както би казал Тото.

Провалянето на второто най-добро забавление, познато на северняците, накара Хрупчо да закове и последния пирон в ковчеза на традициите и връчвайки го (ковчеза) на селския жрец, да стане първият каменериец отпращил на югоизток. Или поне първият незастигнат скоро след това от съдбата на мечките.

\*\*\*

Двамата излязоха от сградата, където се помещаваше офиса им. Беше точно между "Работилницата ма Дзвънк - услуги всякакви" и "Домът на мадам Ю - услуги всякакви". Тото ги поогледа и реши да замени "Внос-износ, Транспорт и др." с "Услуги всякакви".

Факт беше, че Тото имаше само смътна представа за думата "реклама", а за Хрупчо това звучеше като термин от фигурното пързаляне (а той нямаше ни най-малка представа какво е фигурно пързаляне).

- Проблемът, обаче, остава - рече Тото - някак хората трябва да разберат за нас.

- Ъх!

- Не мога, обаче, да се изправя на площада и да съобщя "Хей, хора, ако имате някой за обирание, пребиване, осакатяване или премахване само ни свирнете и пригответе кинтите".

- Че що не? У нас така правим.

- Наистина!? И как смяташ да обясниш на Големия Юх Фай и момчетата му, че им правим конкуренция? А на Стражата какво ще кажем? А данъчните?

Ингеборг дълбоко се замисли, като преди това предвидливо спря на място - иначе можеше да си преплете краката ако ги остави без напътствия.

- Прав си, не става. Ама за друго се сещам. Някой път, след битка, оставяме някой от враговете жив и го пускаме, за да разказва.

- Какво да разказва? - с недоумение го погледна Тото.

- Какви страшни войни сме от Селото на петте коня и как едва се е измъкнал жив.

Тото го контрира веднага:

- Как едва се е измъкнал? Че нали вие сте го пуснали? И какво общо има това с нас?

- Да де, ама... - Хрупчо видимо бе затруднен.

- Чакай, чакай! - Тото набираше мисловна инерция - Искаш да кажеш...

- То май онзи наистина не се е измъкнал, щото ние нямало да го убием, ама...

- ...че ако някой ни види в действие...

- ...обаче пък сме можели да го убием, пък не сме искали...

- ...мълвата ще се разнесе, а намекнем ли, че вземаме евтино...ЕВРИКА! Така ще бъде!

Тото се уви в хавлия, изникнала от някъде и заподскача по улицата с викове "Еврика, Еврика". Едно бездомно псе го изгледа обидено.

- ...не сме искали, щото сме можели, и сме можели щото не сме искали... - Хрупчо бе попаднал в логически лабиринт, но скоро щеше да се измъкне от него като използва главата си по предназначение - за да мине през стените с нея напред.

Това с хавлията, естествено, беше лирическо отклонение. Един боец Мин-джа никога не би извършил подобна непристойна. Не би си я представил дори! А Тото си беше такъв - обучен боец Мин-джа. Е нямаше диплома, но бе завършил обучението си при един от най-големите майстори на мин-джуцу от западните земи Ив Тан.

Роден в заможно семейство, Тото получи добро образование и на петнадесет се записа в школата на майстора с благослови-

ята и, разбира се, финансовата подкрепа на баща си. Ив Тан вземаше скъпо, но не страдаше от липса на ученици. За дисциплината в школата му се носеха легенди и доста родители му предоставяха синовете си за "облагородяване". От ръцете му те излизаха като интелигентни млади господа и способни, и тихи убийци. Професията бе доходна и уважавана, но малко ученици завършваха курса и получаваха желаната диплома. Един от неуспелите беше Тото. Блестящият финал на обучението му бе силно помрачен от една случка, в която главната роля бе отредена на момиче, разбира се.

\*\*\*

- Виж сега, - каза Тото - жизнено необходимо е да привлечем върху себе си определено внимание.

Хрупчо измънка одобрително и се разкърши. Чу се звук, като че бе седнал върху торба с орехи.

Тото продължи:

- Мисля да изпълним фиктивна поръчка.

- К'во? - Ингеборг спря на място, по разбираеми причини.

- Ще се престорим, че са ни платили да "убедим" някой от нечие име.

- Да го убедим в к'во? - не проумяваше Хрупчо.

- Не е важно! Въпросът е да ни видят. И то не богатшите - така ще привлечем вниманието на неудобни хора. Шансът ни е в низините - дребни търговци, занаятчии, трудовете хора... Знаеш как се прави показна акция? - попита изведнъж дребният съдружник.

- Уха, как да не знам. Хващаш го оня и го пребиваш от бой наред селото, а после с един дървен кол и три малки клечки го...

- Млъкни моля те! Никаква изтънченост няма в теб! Аз ще го направя, ти само гледай и се учи. Не забравяй - тук е цивилизацията. Внимавай!!!

Двамата пъргаво отскочиха встрани и помежду им се плъсна съдържанието на нечие нощно гърне, изхвърлено през прозореца над тях.

- Цивилизацията! Дааа! - захили се Хрупчо.

- Не беше смешно! - Тото все още се правеше на ядосан. Изведнъж прошепна:

- Внимание!

Ингеборг светкавично се отдръпна и заоглежда околните прозорци. Нямаше нищо.

- К'во бе? - изгъгна каменерица.

Отговор не последва и той се загледа в посоката, в която се бе втренчил Тото. Макар и не много бърз в мисленето, Хрупчо по-

казваше учудваща интелигентност, когато ставаше дума за неконтролируема физическа агресия (или "въргал" както би се изразил той). Така че веднага схвана сцената - нисичък местен търговец се вайкаше около разпилените си кошници с малини, а дебел и богато облечен чужденец, явно отговорен за съспаната стока, го гледаше високомерно и го хокаше на висок глас. Държеше се нахално и невъзмутимо, вероятно заради бодигарда си - як гнол, стърчащ зад него.

Хрупчо се захла и потри ръце - бяха си намерили обект.

\*\*\*

Пътуването на Ингеборг беше дълго, но пък адски скучни. Или както би казал някой друг безпроблемно. Мъжете с размери на градински кенеф често имат безпроблемни пътувания. Особено ако са с ново самочувствие, че са най-високите наоколо и подмятат двуостра брадва, широка колкото ханша на баба ми.

Хрупчо се цани като охрана на един керван, попъгува с него и го зарязва. Имаше непреодолими противоречия със собственика относно правото да се напива като сьонгер всяка вечер и да спи до сутринта. Опитът на шефа му да докаже, че пиян Хрупчо не е годен за бой завърши печално - три счупени ребра, извадено рамо и пукната глава. Така на северняка му се наложи да се изнесе преди уротото.

С припечелените пари се качи на една търговска галера по течението на Ю-зи, с която пристигна в Сун-чао, ругаещ жегата и изгънялата си кесия.

\*\*\*

Знае се, че дрехите от черна коприна и изисканите маниери привличат голяма част от жените. По принцип майстор Тан одобряваше връзките на учениците си, защото така те обработваха това, което той наричаше "паркетни маниери". Повечето ученици не разбираха думата "паркетни", защото предпочитаха да използват леглото, но всички бяха доволни от тази свобода в иначе доста строгия режим на школата. Тото беше сравнително интелигентен и шо-годе привлекателен младеж, който не се оплакваше от липса на женско внимание.

За негово съжаление, учителят не проявяваше подобно освободено мислене и по отношение на собствената си внучка. В което не би имало нищо лошо, стига да не я бе открил по време на вечерна проверка скрита под завивките на Тото в облекло, състоящо се от чифт къси чорапи и обеци.

Все пак майстор Ив прояви известна

сдържаност, поради което "прелъстителят" бе изхвърлен от школата седмица преди официалното дипломиране. Но пък си изнесе багажа сам, а не го прибраха опечалените му роднини, което бе чудно, предвид избухливия характер на стария Мин-джа.

\*\*\*

Така пред Тото и Хрупчо стоеше един и същ проблем - парите, или по-скоро тяхната липса. Идеите за набавянето им бяха коренно различни в детайлно отношение, но като цяло много си приличаха - бяха свързани с различни форми на насилие, нещо което и двамата умееха добре.

Срещата им се състоя благодарение на гениалната идея на губернатора на града да обяви желанието си да даде награда от сто и три златни вела за този, който върне откраднатия жезъл на личния му магьосник.

Двамата наши герои проведоха две самостоятелни разследвания. Методът на Тото включваше малко заплахи, малко обещания и много търчене насам-натам и слухтене по кръчмите. Ингеборг използваше стар метод познат в Каменерия - питаше направо и едновременно с това гледаше изпод вежди, размърдаваше мускулите на раменете си в подходящи моменти и от време на време опипваше дръжката на брадвата си, което принуждаваше запитаните нервно да преглъщат и бързо да споделят наличната информация.

Двете разследвания дадоха резултат и ги отведоха до скривалището на Пършивия Ко в една и съща минута. Срещата ги изненада но не ги притесни - бяха прекалено заети да гонят Пършивия, който усетил опасността търчеше с бясна скорост по улицата. След като го заловиха и иззеха жезъла, двамата решиха да си поделят наградата. Това беше доста необичайно за нравите в Сун-чао, където подобни ситуации традиционно се разрешаваха с помощта на остри железни предмети. Но традициите не са това което бяха!

С парите двамата новоизлюпени приятели решиха да създадат съвместно предприятие с ясна финансова цел, методите за постигане на която бяха забулени в тайнственост, а не да се доведат до алкохолен делириум, съгласно повелите на споменатата по-горе традиция. Наеха помещение за офис и поръчаха табела. Останаха им пари и за по едно голямо в близката кръчма.

\*\*\*

С целеустремена походка съдружниците прекосиха пазара и се приближиха до мазния чужденец. По дрехите личеше, че е омонец. Той ги изгледа нагло и продължи спора си с дребосъка.

- Бих ли могъл да отклоня част от вниманието Ви за минута? - от гласа на Тото сякаш капеше масло.

Това не беше на добре. Означаваше, че пести грубостта си, за да бъде два пъти по-гаден след малко. Отговор не последва.

- Дочухме, че дължите пари и сте закъснели с връщането им. - продължи боецът Мин-джа.

Хората, привлечени от свадата се заслушаха. Мазникът и охранникът му се спогледаха.

- Познаваме ли се? - запита високомерно омонеецът.

- Не, но ще ни се наложи да се запознаем.

- Тогава бихте ли се разка...хргх-тъъъг?

Наложи му се да прекъсне изречението на средата - остра и тънка кама, изскочила като с магия от ръкава на Тото, галеше нежно тройната гуша. Гнолът - бодигард направи крачка напред и посегна към мечата си. Хрупчо се прокашля многозначително и поклати секирата си - двата полумесеца блеснаха зловещо. Охраната реши да не предприема нищо необмислено.

- Ще позволите ли да Ви напомня, - гласът на Тото би свършил работа като индустриален фризер - че дълговете трябва да се връщат навреме?

Дебелакът мигаше на парцали. Сценката бе привлякла вниманието на голяма тълпа, главно местни хора, които бяха наобиколили четиримата и с интерес наблюдаваха развитието. Дребният търговец с малините отдавна се бе изнизал, но точно заради него симпатиите бяха на страната на Тото и Хрупчо.

- Наистина не си спомням да дължа на ня...

- Дай на мен! - избоботи Ингеборг и стисна врата на мазника в ръчището си с длан, голяма колкото охранена домашна котка. Очите му се изцъклиха и се наляха с кръв от гняв. Същото сполетя и очите на потърпевшия, но поради кислородна недостатъчност.

- Слушай лосна бъчво, както казва Тото, тъй е! Ясно? Или жена ти да готви босилека.

Освободен от вниманието на огромния северняк, бодигардът се опита да предприеме нещо. След първата крачка обаче му се наложи да не много-много.

- По-добре кротувай! - измърка Тото в косматото му ухо. Храбрият гнол стоеше на пръсти и се опитваше да не диша - Не ти плащат чак толкова.

Дребният чернодрешко прибра камата, а онзи облекчено внимателно опипа с ръце заплашените до преди малко семейни ценности, за да се увери, че още са там.

В това време Хрупчо бе завършил с "убеждаването" и резултатът бе повече от добър - дебелият омонеец сега имаше синини под свинските си очички и голямо жълто петно на широките си шалвари. Изведнъж иззад тълпата се видяха приближаващи се копия.

- Стражата! - рече Тото - да изчезваме.

С бърз замах на ножа той срязва колана на жертвата и се шумгна в навалищата. В този момент гениалната, макар и малко мудна каменерийска мисъл проработи. Хрупчо се обърна към насъбралото се множество и извика:

- "Улицата на Мършавите Петнайсет Кокичета", кан... кан... кантората на Тото и Ингеборг!

След което последва приятеля си, като не забрави и двата прощални шамара, от които на дебелака му зазвъняха ушите. Той се хвана за зачервените си бузи, при което шалварите му се свлякоха пред смаяните погледи на капитана на стражата и подчинените му войници. От Тото и Хрупчо нямаше и следа.

\* \* \*

Съдружниците седяха в офиса и отмаряха на кана вино.

- И сега к'во? Ингеборг изглеждаше опечален - Пак нямаме пари, а жертви не идват.

- Не се казва "жертви", а "клиенти"! Свиквай вечер!

В този момент на вратата се почука припряно. Озадачени погледи се размених, а оръжията дискретно бяха опипани, дали са на мястото си.

- Влезте! - рече Тото.

Вратата се отвори и в стаята влетя нисък, но за сметка на това шишкав човечец с бръсната глава, типичен представител на кастата на жреците. Имаше крайно разтревожен вид. Огледа двамата подозрително.

- Тото и Ингеборг?

- На вашите услуги! - усмихна се подкупващо Тото.

- Евтино ли вземате?

- По-евтино и щяхме ние да Ви плащаме! - засия в усмивка боецът Мин-джа.

- Значи вие ще спасите света от тотално унищожение! - с патос в гласа заключи жрецът.

- Разбира се! За Вас винаги! - избоботи Хрупчо - Носите ли капарото? - с невинно изражение се поинтересува той.

(следва)

## Книго Фактор

*Скъпи читатели и издатели!*  
*В рубриката Книго Фактор ще представяме книги, които нашата редакция смята, че са стойностни и увлекателни представители на жанра фентъзи. Не си позволяваме да поставяме звездички, точки или да ги оценяваме по някакъв друг начин. Това оставяме на вас, читателите. От следващия брой на FF ще въведем и рубрика "Очаквайте", в която ще ви информираме за бъдещите проекти на издаващи фентъзи ИК.*

Питър Дж. Тайлър  
**ПОВЕЛИТЕЛЯТ НА ЗОРАТА**  
 Издателство "НММ"



Още едно от приключенията на непобедимия Конан. Епична сага за вечната борба между доброто и злото, в която Питър Дж. Тайлър ни въвежда по свой уникален и особено приятен начин. Ще се срещнем не само с прочутия варварин, но и достойните му спътници, следващи го по пътя към светлината и славата.

Ще прекарате незабравими часове четейки този роман написан изключително увлекателно и носещ в себе си неповторимата атмосфера на хайборейския свят.

*"Какво ли знам за подлост, интриги и позлата*

*Аз, който съм роден под голото небе в гората?"*

*Но има ли значение това сега, когато мечът е запял?*

*Елате кучета, умрете! Бях мъж, преди да стана крал!*

*Балада за Кралете Р. Хауърд*

## Книго Фактор

Робърт Джордан  
**ПЪТЯТ НА КИНЖАЛА**  
 Издателство "БАРД"



Приключенията на Ранд и компания се вихрят в завладяващо читателя темпо. Безспорният талант на Джордан ни пренася в един приказен свят, по-реален и страшен от истинската действителност...

Достоен финал за една от най-знаменитите фентъзи саги на двадесети век! Или ново начало? Издателство "Бард" обещава девета книга от "Колелото на времето" двадесет и четири часа след като бъде написана. Съветваме ви да си я купите до пет минути след като се появи на пазара. Струва си!

Робърт Асприн  
**МИТИЧНА БЪРКОТИЯ**  
 Издателство "АРГУС"



С този роман завършва първият цикъл от епоса "Митични приключения". Оказва се, че животът на дворцовия магьосник съвсем не е спокоен - особено когато трябва да станеш дубльор на самия крал. Според "Ейс Букс":

*"Дали с фентъзи митично - смешно, или с войни, водени погрешно, Робърт Асприн винаги успява с книгите си да ни забавлява."*

За отбелязване са хубавият превод на Кънчо Кожухаров, носител на награда "Гравитон", и десетината български графики, които илюстрират това томче.

## Книго Фактор

Марион Зимър Брадли  
КРАЯТ НА АТЛАНТИДА  
Издателство "ЕДНОРОГ"



"Крайт на Атлантида е петият и последен том от грандиозната сага "Авалон". И този път Марион Брадли - първомайсторка на жанра фентъзи и на разработките на вечната легенда за крал Артур е останала вярна на себе си. "Крайт на Атлантида"

привлича читателския интерес на първо място, разбира се, като финал на една набрала изключителна популярност, вълнуваща сага, но тя може да бъде четена и като напълно самостоятелна книга, без това да повлияе на удоволствието от срещата ни с творбата.

Издателство "Еднорог" остава вярно на себе си като запазва качеството на превода и на оформлението наложено от предишните им издания.

Едгар Бъроуз  
ТАРЗАН-ВЕЛИКАНЪТ НА ДЖУНГЛИТЕ  
Издателство "СВЕТОВНА БИБЛИОТЕКА"



Класика в приключенския жанр.

Едва ли има читател, който да не е чувал за храненика на маймуните! Острият нож на Тарзан и магията на Едгар Бъроуз трасират пътя на стила фентъзи и заслужават безсмъртната си слава!

## Конкурс

Редакцията на списание FF обявява конкурс за вечна класация на фентъзи литература, съставена от вас, читателите. Във всеки брой на списанието ще публикуваме вашите мнения, получени по пощата, на нашия e-mail адрес, или в краен случай на редакционния ни телефон. Някои от позналите първите пет от десетте номинирани от вас заглавия ще получат подарък от изброените по-долу издателства, с чиято помощ оформихме една примерна класация. Пишете ни! С наша помощ ще можете да намерите търсено от вас издание, заглавие на книга, или информация за любим автор. Очакваме и вашите препоръки към издателите за желани от вас нови книги или допечатки на изчерпани в търговската мрежа заглавия.

Класация на най-доброто в стила фентъзи според издателите от ИК "Бард", "Световна библиотека", "Еднорог", "Аргус", НММ, "Камея" и нашия литературен критик Чернописец Храбър:

\* \* \*

Властелинът на пръстените - Дж. Р.Р. Толкин  
Конан Варваринът - Робърт Е. Хауърд  
Колелото на времето - Робърт Джордан  
Мечът на истината - Тери Гудкайн  
Повелителят на Зората - Питър Дж. Тайлър  
Мъглите на Авалон - Марион З. Брадли  
Джек от сенките - Р. Зелазни  
Създания от светлина и мрак - Р. Зелазни  
The Sword in the Stone - Т. Н. White  
Истории от света на Диска - Тери Прачет

\* \* \*

Както вече ви обещахме, стартират още няколко конкурса, чрез които ще поощрим младите, а и не толкова млади таланти, които сме сигурни, че не липсват в България.

Първият от тях е за кратък разказ на избрана от вас фентъзи тематика. Най-добрите произведения ще намерят място в следващите броеве на списанието.

Вторият конкурс сме нарекли БРЕЙН ФАКТОР. Предизвикателството към знаещите в този брой е свързано с темата за Конан Варварина. Напишете ни имената на писателите, продължили делото на Робърт Хауърд, а те са повече от седемдесет! Тези трима от вас, които напишат най-много имена, ще спечелят по един екземпляр от книгата на Питър Дж. Тайлър "Повелителят на зората" и ще получат покана за членство в един много интересен и по-таен клуб, повече подробности за който ще научите от следващия брой на FF.

Третият конкурс сме нарекли ФЕНТЪЗИ ПЪЗЕЛ и се осъществява с любезното съдействие на фирма МАРНИ. На страница 4 има четири репродукции на пъзели от богатия каталог на фирмата. Измислете подходящи имена за всеки и един от вас ще получи изненадващ подарък!

## CANAN THE BARBARIAN на 18

През тази година култовият за общащия стила фентъзи киномани филм на режисьора Джон Милиъс навърши 18 г. Създадена през 1982 година, широкомащабната творба на известния холивудски творец предизвиква още с появата си на екраните в САЩ противоречиви коментари и въпроси. Първото недоумение на кинокритиците идва от подбора на актьорския състав, особено на изпълнителя на главната роля - австрийският културист Арнолд Шварценегер. Титулуваният спортист не е новак в киното - през 1978 г. де-

бютира в евтината продукция "Историята на лейди Менсфийлд", в ролята на здравеняк-телохранител, без реплики и особено екранно присъствие. Следва превъплъщение на учител по бодибилдинг във филма "Stay hungry" или "Диета", както беше преведен от тогавашните разпространители (пардон! Видеопирати) в България. През 1980 г. идва и първата главна роля на Арни, именуващ се тогава Арнолд Стронг, в комедията "Херкулес в Ню-Йорк". Снажният тевтонец показва в изобилие мускулатура съчетана с липса на артистичен талант и закономерно филмът е сериозен провал.

Но въпреки това, Джон Милиъс рискува и дава на Шварци нов шанс! Още повече, за останалите първостепенни роли в "Конан Варварина" са ангажирани плеяда от опитни артисти. Злодеят Тулса Дуун е

превъплатен от чернокожия актьор Джеймс Ърл Джоунс, очарователната Валерия е Сандак Бергман, позната ни от "Ах, този джаз" на Боб Фос, а сър Макс фон Сюдоф играе стария крал на Замора Озрик!

За голямо учудване на песимистично настроените критици, Арни се справя блестящо с ролята на кимерийския крадец и това му проправя пътя към върховете на филмовата Мека - Холивуд!



Втората голяма въпросителна е самата тематика на филма. Стилът фентъзи дотогава е имал епизодично присъствие на големия екран. В конкуренцията на уестърна, трилъра, криминалето, любовната лирика, историческия жанр и все по-завладяващата фантастика рискът да се опита с подобен сюжет, е меко, казано самоубийствен! Сценаристите Едуард Престмън и неизвестният дотогава Оливър Стоун адаптират житието на един популярен преди всичко от комиксите герой, измислен през 1930 г. от американския писател Робърт Едуин Хауърд.

Сюжетната схема е проста - лошият, ама много лош Тулса Дуун гази в реки от кръв, за да получи тайната на стоманата (в тези времена понятията като промишлен шпионаж, закупуване на ноу-хау, авторски



права, хакерство и видеопиратство са само мъгляво бъдеще). Та тази безскрупулна мутра съсича всички наред, без да се страхува от отмъщение. Огромната му грешка, обаче е, че унищожава селцето на младия Конан, като убива родителите му и отвлича в робство невръстното варварче. Но не това е най-ужасното прегрешение на чернокожника-воин! Той приватизира меча на бащата на Конан (пресъздаден от здравеняка Уилям Смит, известен на българската аудитория като Фалконети от сериала "Богат, беден"), а това вече прелива чашата на търпението! Развил се едностранно, изключително физически, първоначално като двигателна сила на долап (не този на баба ви, разбира се), а после и като гладиатор, Варварина започва своето отмъщение. Към него се присъединяват волния стрелец Суботай и красивата Валерия, обединени от страстта си към чуждите вещи. Новосформираната бригада граби успешно храмовете на злия Тулса Дуун и въздава правосъдие...

"...И знайте! О потомци, че след като океаните погълнаха Атлантида с блестящите ѝ градове и синовете на Ариес се възвисиха, дойде епоха, която е трудно да си въобразиш дори... Настъпи ерата на сияйни кралства, пръснати по света, подобно на пурпурна мантия под древните звезди... Натам се запъти Конан от Кимерия - чернокож, навъсен, с меч в ръка, крадец, разбойник, убиец, изпълнен с бездънна меланхолия, но и с неутолима страст, за да стъпи по обсипаните със скъпоценни камъни тронове с обутите си с вехти сандали нозе..."

Да пресъздадеш такъв юнак е доста опасен експеримент! Този експеримент на Джон Милиъс се увенчава с невероятен успех. Дълги седмици филмът оглавява американската бокс-офис класация, и става един от стотите най-касови филма на всички времена!

Третата голяма въпросителна е самата личност на режисьора Джон Милиъс. Нарочен като фашист, той открито изповядва идеологията на Фредерик Ницше за свръхчовека, залегнала във всички тоталитарни доктрини. "Премеждието,

което не може да ни убие, ни прави още по-силни" - това мото, поставено в началото на филма убива твореца Милиъс. Бойкотът, наложен от управляващата Холивуд еврейска върхушка, довежда дотам, че "Конан Варварина", въпреки огромния си успех, става последната творба на режисьора. За този триумф на филма на Джон Милиъс сериозна заслуга имат и музиката на композитора Базил Полеодорис и дизайнера Рон Коб.

Продължението на сагата за подвизите на Конан - "Конан Унищожителя" от 1984г., режисирано от Ричард Флейшър, не блести с нищо особено. Сюжетът, адаптиран от сценариста Стенли Ман издиша здраво по шевовите. Дори актьорският състав, с певицата Грейс Джоунс в ролята на амазонката Зула, с феноменалния баскетболист Уилт Чембърлейн в ролята на Бомбата, с чаровните Сара Дъглас и Оливия Д'Або не спомага за подобряване на рейтинга на филма. Единствено името на могъщия кимериец и участието на вече утвърдилите се Щварци спасява "Конан Унищожителя" от унищожителен крах.

Ричард Флейшър не се примирява с режисьорския си неуспех и още през 1985г. създава "Червената Соня". Гениално подбрани сценарист Клиф Екстън подбира изумително тъп сюжет и угробва филма, особено с решението си да не използва името на Конан, за което ние, почитателите на мрачния кимериец, сме му особено благодарни. Сексапилното присъствие на двуметровата блондинка Бригит Нилсен и тежкото участие (почти двестакилограмово) на Пол Смит ("Ориент Експрес"), минават почти незабелязано.

Холивуд си припомня за творчеството на Робърт Хауърд едва през 1997г. с "Къл Завоевателя". Но това вече е друга история от "Хайборейските хроники"...

В заключение мога да кажа: "Ако по някаква причина сте пропуснали "Конан Варварина" - намерете го и се потопете в суровия свят на варварите, където властва силата на меча и доброто е добро, а злото е - много зло!"

*Чернотисец, Храбър*

## STAR WARS – Вечната Сага

Здравей, читателю!

Когато нашият малък (и сплотен) редакционен екип обсъждаше рубриците за първия брой на младото ни списание стигнахме до извода, че стила фентъзи е намерил плодотворна почва за развитие в най-различни сфери на изкуството. Една от тях е киното, а според нашето скромно мнение съществува един недостижим връх във фентъзито на големия екран и това е сагата STAR WARS.

Поради безспорното ни възхищение от творението на Джордж Лукас, а и заради



непреходния интерес на широката публика към тази тема решихме от този брой да започнем рубрика, в която да споделим с вас нашето (пристрастно, ама мнооого пристрастно) мнение за философията на филма и да ви представяме интересни факти

свързани със създаването на тази безсмъртна творба!!!

...Много отдавна, в една далечна, далечна галактика... А всъщност са толкова близко! Близко до човешките мечти и стремежи, близко до характерната за човека от земята вечна борба между доброто и злото - STAR WARS е тук, в нашите сърца и души. Филмът дава на повече от едно поколение не само визуално зрелище, перфектен звук и страхотни ефекти, а нещо много по-голямо - създава един приказен свят, в който всеки от нас се потапя и живее.

STAR WARS е новата митология от която светът има нужда! Това се дължи на

постепенното отдалечаване на човека от старите ценности - народни приказки, древни

митове и легенди, породено от повсеместната роботизация на обществото. Когато се погледне глобално на филма той представлява една богата палитра от приказни светове, безстрашни герои, причудливи създания, разнообразни машини и оръ-



жия - с две думи един всепомитащ вулкан от идеи е намерил мястото си в него. Колкото и странно да звучи за човек, който не го е гледал, не това е най-важното за зрителя. Изумление буди фактът, че толкова тривиален на пръв поглед проблем като борбата между доброто и злото всъщност е главният живец на STAR WARS. Всичко останало е едно прекрасно допълнение, помагашо на зрителя да вникне в най-главното, това че той вижда един свят безкрайно близък до човешката душевност, свят в който и самият той би могъл да бъде герой. Точно тези качества правят от STAR WARS непреходна творба, защото фабулата му е вечна, а фактът че изразните средства рано или късно ще остарееят губи своето значение...



...Стига толкова възхищение, време е за излагане на любопитни факти около филма.

## Джордж Лукас – душата и сърцето на STAR WARS

Джордж Лукас не е любимец на кинокритиците, според които творбите му страдат от липса на "задълбочена тематика", но за сметка на това той доразвива попкултурата с ентузиазъм, който не би могъл да бъде спряан от нищо и от никого. Почти изцяло самостоятелно той налага носталгията по 60-те като запазена марка в киноиндустрията с филма си "Американски графити" (1973), след което придава нов облик на научнофантастичното кино с трилогията "Star Wars" или както е известна у нас "Междувъздушни войни", комбинирайки фентъзи с носталгия (прекрасно вплели се в началните надписи на филма "Много отдавна, в една далечна, далечна галактика") по начин, който се възприема еднакво добре от млади и стари.



След завършване на курса си като студент в "Университета на Южна Калифорния" Лукас работи като специализант в мюзикъла "Finnian's Rainbow" (1968) под погледа на Франсис Форд Копола. Дватама мъже бързо откриват взаимната си привързаност към киното и стават добри приятели. Точно Копола подпомага първия проект на Лукас THX-1138 (1971), който всъщност е разширен вариант на 20-минутна продукция, дело на Лукас от студентските му години. Това е интелектуално насочена фантастична творба, която демонстрира уменията на Лукас и задълбочените му познания в жанра. Филмът ни представя класическата дистопия, такава, каквата е тя в представленията на Хъксли и неговия "Brave New World" или Оруеловия "1984", и за много хора това си остава най-добрата му творба, предлагаща ни неговото прекрасно изобретателно виждане с помощта на минимално използване на специални ефекти.

Решението на Warner Bros. да работи филма му и факта, че му осигурява доста ограничено разпространение,

са като шок за Лукас. Оттам съвсем логично следва слабото представяне на THX-1138 (1971) в боксофис-класацията на САЩ, макар по-късно филмът да придобива статус на култов. Също така спечелва на Лукас славата на режисьор интелектуалец във фантастичния жанр и така той съзнателно обмисля следващия си проект, полуавтобиографичния филм "American graffiti" (1973) - история, предназначена за широка зрителска аудитория. Ограничавайки се в скромния бюджет от 750 000 долара, осигурен отново с помощта на Копола, филмът се превръща в един от най-печелившите за десетилетието. Класическият рокенрол в саундтрака на "American graffiti" разкрива потенциала на музикалния стил в киното, а успехът на филма разрешава на Лукас сам да продуцира бъдещите си проекти.

Следващият му филм, последен като режисьорска работа за Лукас, ще промени завинаги историята на фантастичното кино. Публикуван като новела през 1976 и филмиран още на следващата година, Star Wars е сравнително стандартна космическа сага: фашизирани злодеи се опитват да подчинят под свой контрол демократично развита общност, принуждавайки група обикновени хора да се превърнат в герои, за да ги спрат. Основните действащи лица са класически представители на това съсловие за жанра, но Лукас ги пресъздава с прилив на свежест, добро настроение и патос, отсъстващи на екрана от времето на сериите на "Flash Gordon" и "Buck Rogers" от предишното десетилетие, на които отдават заслужено уважение.

Лукас споделя, че желае да възвърне романтичността и живецата на жанра, които според него е станал прекалено интелектуален. Поради това Star Wars се отличава със сцени на героично действие, специални ефекти на ниво, недостигано до момента, внимателно дозирани сцени на красиви фантастични ефекти със спиращи дъха екшънмоменти. В основата на филма е идеята за "Силата": никога необяснена напълно, служеща като обединяващо звено между живота и науката, биологията и техно-



логията. Лукас признава работата си с митологиста Джозеф Кембъл като много плодотворна за окончателния вид на филма. По-късно в интервю пред журналиста Бил Мойърс Кембъл ще сподели наблюдението си, че в голяма степен популярността на филма се дължи на неговата ловка асимилация на теми от древните легенди и митове.

Star Wars е най-печелившият филм до "Е.Т." (1982) на Стивън Спилбърг. Струвал 10.5 милиона долара, за да придобие окончателния си вид, филмът бележи огромен успех по целия свят и донася на Джордж Лукас печалба от над 400 милиона долара, като отбелязва и безпрецедентен бум в шоуиндустрията с производство на играчки, кутии, тениски, чаши и всевъзможни други сувенири. Митологията на Star Wars бе силно въздействащ фактор за развитието на младежката култура в края на 70-те, сравним единствено с влиянието на куклите на Джим Хенсън. С печалбите от филма Лукас основава свое собствено студио - Lucasfilm Ltd. в Marin County, Калифорния.



Star Wars беше изтощително начинание за Лукас и затова се зарича да не режисира сам никога вече голям филм. Той съвместява режисьорската си роля с ролята тази на продуцент и предпочита да се отдаде само на втората, като така ще може да се концентрира върху правенето на филми, създавайки по-интимни за зрителя и даже авангардни произведения. И наистина от 1977г. Лукас избягва да се занимава с режисьорска работа и се концентрира върху продуциране на филмите си. Двете продължения на звездната сага "The Empire Strakes Back" (1980) и "The Return of The Jedi" (1983) поддържат интереса към мита (Лукас първоначално планира девет серии). Също така той продуцира филми и в други жанрове с променлив успех - от доходоносните приключения на Индиана Джоунс (в партньорство със Стивън

Спилбърг) до провалилия се "Howard The Duck" (1986). Въпреки това Лукас се е превърнал в олицетворение на комерсиалния успех и всеки негов филм се приема с полагащия му се от зрителя интерес.

От средата на 80-те Лукас продължава да доразвива представата си за съвременната киноиндустрия в своето Skywalker Ranch - съоръжение, близо до Сан Франциско, което служи за заснемане на ефектни сцени за продукти на Lucasfilm, както и на външни клиенти. Под крилото на огромната империя на



Lucasfilm се намират: Industrial Lights and Magic - водеща фирма в разработката на специални визуални ефекти; Skywalker Sound - свръхмодерно студио за звукозаписи, обработка и наслагване на звуци; Pixar - компания, отдадена на разработката и развитието на компютърно-генерирани образи; и небезизвестната в областта на компютрите LucasArts, създава множество проекти, свързани с Star Wars, както и голям брой компютърни игри.

Лукас е пряко "отговорен" за "The Young Indiana Jones Chronicles", планирани като амбициозно начинание

за телевизионни серии, пуснати по АВС през 1992 г., заснети на различни места по цял свят в екип с утвърдени и неизвестни режисьори. Серията използва популярния герой, като ни представя множество негови приключения от младостта му, свързани с различни исторически събития. Лукас се стреми да съчетае забавното с познавателното, но сериите не успяват да придобият желаната популярност.

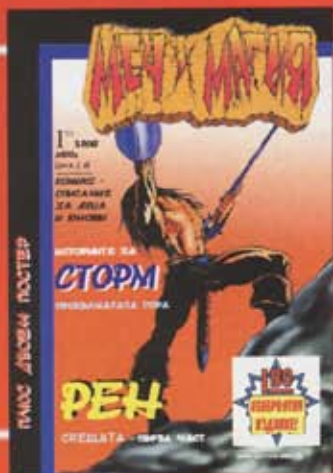
През цялото време Джордж Лукас не спира да доразвива идеите си по сагата Star Wars, като през 1999 г. излезе дългоочаквания "Episode One". Множество книги и комикси, свързани със Звездната Сага, подклаждат постоянния интерес на зрителя към това безспорно събитие в киноиндустрията.

С нетърпение ще очакваме новите серии, планирани от Лукас!





# MARVEL<sup>®</sup> COMICS



ТЪРСЕТЕ  
БЪЛГРАСКТЕ КОМИКСИ  
ОТ ПОРЕДИЦАТА  
МЕЧ И МАГИЯ



Комиксите „Железния Човек“, „Човека Паяк“ и „Меч и Магия“ се издават от ТопТийм СД, тел.: 02/656 794; 02/656 664 <http://comics.web.bg>  
Всички права запазени. Героите от изданията „ЧОВЕКА ПАЯК“ и „ЖЕЛЕЗНИЯ ЧОВЕК“ както и очевидни прилики с тях, са собственост на Marvel Characters, Inc. Copyright 1998/2000 Marvel Characters, Inc. „ЧОВЕКА ПАЯК“ и „ЖЕЛЕЗНИЯ ЧОВЕК“ се издават от Top Team Co. по лиценз на Marvel Characters, Inc. и с посредничеството на Panini SpA, Italy.

# GAMERS' WORKSHOP

## TROLLS



Обръщение към нацията на говорителя  
на Тролската Работилница:

(който всъщност е един най-обикновен лентяй и за друго не става, да го свари изгрева извън пещерата дано)

Скъпи читатели,

Представям ви първото и следователно единствено списание за компютърни игри, списвано изцяло от представители на моя вид. Произхождащи от най-долните и с най-много варовикови примеси в силиция прослойки, тези любители графомани се трудят неуморно за да се чувстват изчерпателно и компетентно осведомени за случващото се в света на компютърните игри.

Някои ги оприличават на тъмни Балкански субекти, но грешат - те са просто едни обикновени, нискоинтелигентни силициеви (с много примеси обаче, както стана дума) форми на живот, зрочно оцетени от природата, лишила ги дори и от полагащите им се според някои, диамантени зъби (в което се уверих лично преди няколко нощи с клещи в ръка). Последното обаче, не отчайва последните и те със зверска упоритост продължават да издават списание. Въпреки високите температури, техните статии са пропити с неподправен хумор и щурпи лафове, а наблизо находящия се източник на мраз - "Мраз" способства полета на литературните напъни на някои от тролите. Резултатът е налице - "Разказ с неочакван край".

Но понякога фризерът не работи и тогава...

**МИСЛЯ ЧЕ ДОСТАТЪЧНО ГОВОРИ**

/хряс/

Айде, този го огря слънцето

**ДОВИЖДАНЕ И ОТ МЕН.**

**ПАК ЩЕ СЕ СРЕЩНЕМ...**



# TZAR

## ТЕЖЕСТТА НА КОРОНАТА

Класическа приказна стратегия в реално време  
с RPG елементи

20 нива в режим "Самостоятелна игра"

Генератор за нови нива в режим "Самостоятелна  
игра" и "Мрежа"

До 8 души могат да играят едновременно в режим  
"Мрежа" по LAN или Internet

### ВАЖНО:

За българското издание на  
TZAR: Тежестта на короната  
е използвана версия 1.01a на играта, в която са  
оправени всички по значими бъгове от предишните  
версии, включена е "Help" опция,  
включени са нови функции на редактора за  
нови нива, значително е подобрена синхронизацията  
на музиката.

**Първата БЪЛГАРСКА компютърна игра!**  
**Изцяло на БЪЛГАРСКИ език!**  
**На БЪЛГАРСКА цена!**

ПУЛСАР

[www.tzar.net](http://www.tzar.net)



infinite loop

### ДИСТРИБУТОРИ НА 'ПУЛСАР' В СТРАНАТА:

Бургас, бул. Христо Ботев № 101 ет. 2 Leader Technologies (тел. 800 109)

Варна, ул. Иван Аксаков №31 (тел. 607 973) • Варна, ул. Райко Жинзифов №14 (тел. 607 974)

Добрич, ул. Страцин №1 (тел. 4 62 02) • Монтана, ул. Ангел Кънчев №30 (тел. 2 55 46)

Плевен, бул. Русе №2 (тел. 800 300) • Пловдив, ул. Княз Батенберг №2 (тел. 625 300)

Пловдив, подлез на аптека Марица (тел. 265 716)

Пловдив, ул. Тодор Каблешков №22 (тел. 273 847)

Пловдив, ул. Брегалница №1 • Силистра, ул. Петър Вичев №16 (тел. 2 77 24)

Сливен, ул. Генерал Драгомиров №15 (тел. 2 73 74) • София, бул. Витоша 61 (тел. 988 20 25)

София, бул. Патриарх Евтимий 86 (тел. 951 67 72)

София, бул. Цар Борис III №21 (тел. 954 98 11)

София, пл. Славейков №1 - магазин Music Fashion (тел. 98 131 96)

София, ул. Екзарх Йосиф №51 (тел. 983 56 01)

Стара Загора, ул. Хаджи Димитър Асенов №133 (тел. 4 21 32)