

FANTASY FACTOR

2.50 лв.

брой 2 август-септември 2000

Ключът на злото
Любовта на викинга
И дойде манджата с грозде

Комикс
Чедата на мрака

ICEWIND DALE

STAR WARS

ДВУСТРАНЕН ПЛАКАТ НА
PLANESCAPE TORMENT

и много други фентъзи факторчета ...



FANTASY
LAND

ЧЕТИ И СПЕЧЕЛИ !!!

Станете част от легендата.

DIABLO

Специална цена за България - 69.95лв.



* МАСТЪРХУД * ГАРАНТИРА БАГРИТЕ НА ЖИВОТА

ХИМИЧЕСКО ЧИСТЕНЕ
С ГАРАНТИРАНА ТЕХНОЛОГИЯ

София
ул. "Костенски водопад" тел. 58 56 23
и ж.к. "Младост" 3 до бл. 321 GSM 088 234 467

Хайборейските хроники са най-мащабното и увлекателно литературно произведение, една истинска библия за измисления от Робърт Едуин Хауърд свят на могъщи варвари, красиви жени и зли магьосници. Свят, в който господства силата на хладната стомана и стоманените мускули. Адаптирани и допълнени от Питър Джеймс Тайлър, тези завладяващи читателя романи проследяват славния жизнен път и подвизите на Къл Завоевателя, Конан Варварина, Плам Славина, Кормак МакАрт, Терлог О'Брайън и Брен МакМорн в епичната им борба за Добро и Светлина. В "Изгревът на викингите" ще можете да прочетете и за Крал Артур и неговата Кръгла маса, за непобедимия Ланселот и лекомислената Гуиневир, но от една реалистична, земна гледна точка...

ТЪРСЕТЕ ПРЕЗ СЕПТЕМВРИ !!!



Хайборейски Хроники

СЪДЪРЖАНИЕ

КНИГОФАКТОР 4стр.

КЛЮЧЪТ НА ЗЛОТО 5стр.

ЛЮБОВТА НА ВИКИНГА 13стр.

РИЦАРИ НА КНИГАТА 20стр.

AD&D, ICEWIND DALE 21стр.

И ДОЙДЕ МАНДЖАТА С ГРОЗДЕ 29стр.

КОМИКС - БРОМ 34стр.

ЧЕДАТА НА МРАКА 40стр.

ВЕЧНАТА САГА 42стр.

КОНКУРСИ 44стр.

FANTAZY LAND 45стр.

ЕКИП

Иван Атанасов

Иван Христов

Пламен Митрев

Румен Васев

илюстрации

Красимир Иванов

комикс

Симеон Асенов

КООРДИНАТИ

гр. София ПК 1612

ж.к. „Хипогрума“

бл.114, вх.А, ет.7, ап.8

тел. (02) 953-22-53,

048 877-592

hmm@online.bg i_atan@hotmail.com

ПЕЧАТНИЦА

„Пони“

КНИТОФАКТОР



"Марта Уелс е едно от най-значимите нови имена, ако не и най-доброто, в модерното фентъзи. Книгите са преведени на 19 езика и по все-общо мнение "Крадецът и магьосникът" с оригинално заглавие "The Dead of the Necromancer" е едно от най-доброто излизало от перото ѝ до сега.

Един-единствен глас не достигна на книгата, за да спечели наградата ХЮГО миналата година. Написан в добрите традиции на черното фентъзи, в тази епична приказка за доброто и злото се сблъскваме с великолепно обрисувани герои, с незабравима атмосфера, с тайнственост и загадки, с черна магия и големи. Няма начин Марта Уелс да не ви задържи до късно през нощта, т.е. докато я прочетете до край. Наистина великолепно попадение не само за ИК "Бард", но и за безбройната читателска аудитория!



Имената на писателите, включени в сборника "Легенди" на ИК "Бард" и съставителят Робърт Силвърбърг са достатъчна гаранция за високо качество.



Дългоочаквана среща на родната читателска аудитория с българските писатели - фантасти.



Един невероятен свят създаден от седем майстори на стила фентъзи.

КЛЮЧЪТ НА ЗЛОТО

Джон Кохен и Йън Уркович

- Добре, добре! Ще ви разкажа история от началото на големия конфликт. Тази не сте я чували!

Старият разказвач се намести по-близо до камината, напълни чашата си с греяно вино и се загърна по-плътно в одеалото, което бе наметнал на раменете си. Виелцата навън навяваше сняг по прозорците на странноприемницата. Поради лошото време много от търговците бяха решили да поостанат още ден-два за радост на ханджията, който едва намираше стаи за всичките си клиенти. "Гарвана" беше последната странноприемница преди да се прекоси билото на планината Хумула и се радваше на добра посещаемост. Всеки водач на керван спираше тук, за да се запаси преди трудния преход през заснежените върхове. От няколко седмици в странноприемницата се бе настанил приятен старец, наричащ себе си Разказвача. Беше сключил сделка с ханджията срещу подслон и храна той да разказва забавни истории, за да се задържат по-дълго клиентите.

Получи се! След няколко вечерни приказки новината се разчу и започнаха да идват хора от околните села да се насладят на умението на стареца. През зимата в планината нямаше много работа и селяните бяха склонни да прекарват голяма част от времето си по кръчми и ханове, стига да има добро забавление.

- А ще има ли магьосници? - дочу се глас от гълпата.

- И чудовища? - допълни друг.

Старецът ги погледна дяволито. Отпи глътка вино, прокашля се и отговори:

- Знаете ли... има много истории за магьосници и зли сили, бедите обикновено не идват от тях. Обикновените хора са причината колелото на историята да се върти. Те предизвикват войни и те довеждат до мир. Твърде малко са магьосниците, за да зависи съдбата на света от тях. Те само напътстват и помагат или вредят на хората. Сега слушайте и всеки ще разбере, сам за себе си, дали има магьосници и чудовища в моя разказ.

В голямото помещение настана абсолютна тишина. Суровите мъже, облечени в кожи и въоръжени с мечове и брадви, насядаха в кръг около камината и впериха изпълнени с любопитство погледи в белобрядия старец. От страни приличаха на малки деца, наобиколили дядо си, за да чуят приказката преди лягане. След като се убеди, че окончателно е приковал вниманието им Разказвача се облегна в стола си и започна своята приказка:

"Имало едно момче, което се скитало от град на град и никой не знаел от къде точно е дошло, нито накъде отива. Задържало се няколко месеца на едно място и после отпрашвало нанякъде. Повечето хора се чудели и не можели да разберат защо води такъв скитнически живот, а не се установи някъде, да се хване чирак и да изучи занаят, но винаги имало една малка група от тях, които знаели защо нашето момче е напуснало гра-

да и изпитвали силно желание да разберат накъде точно е тръгнало. Това били обикновено по-зможните жители на града, тези които до преди появата на момчето са имали ценни предмети и добри спестявания, неизвестно как изчезнали заедно със заминаването му.

Та такъв бил нашият човек - крадец. Не особено праведен, но не бил и злодей. Веднъж даже дал една монета на едно гуреливо гаменче, което за благодарност се опитало да му отмъкне и останалите пари, но ... това е друга история. А, май забравих да ви кажа, младежът се казвал Храт. Той бил доволно мършав и можел спокойно да предизвика съжаление у случайния минавач, но външният му вид бил измамен. В действителност той бил доста подвижен и в никакъв случай не бил физически слаб. Именно поради тази причина и Хеп Кайо, съдържателят на хана "Голямата Бъчва" в градчето Сарам (някои от вас сигурно са отседнали там), се съгласил да го наеме на работа като момче за всичко. Храт бил прекарал няколко месеца в Сарам и вече се замислял дали не му е време да сменя климата, когато...

... Една сутрин се събуди с ясното чувство, че денят ще бъде по-особен от останалите и нещо много важно ще се случи именно днес.

Не знаеше какво точно го кара да мисли така, но беше свикнал да се доверява на предчувствията си и затова се постара да се подготви за спешно заминаване, ако се наложи.

След като приключи с приготвянията, се захвана за сутрешните си задължения, а именно да почисти обора и да нахрани домашните животни. Никакви притеснения относно бъдещето не бяха в състояние да му попречат да свърши работата си, защото в противен случай излагаше себе си на непосредствената опасност да почувства тежката десница на Хеп Кайо зад врата си. Това преживяване никак не му допаднаше и той полагаше всички усилия за да го избягва, доколкото е възможно. След като приключи своята работа и остана доволен от огледа на обора, младежът с бодра крачка се отправи към кухнята, за да засити зараждащия се глад. Въпреки сто и двадесетте си фунта, той ядеше много и обичаше да похапва колкото се може по-често. Хората се чудеха как не напълняваше при това положение, но скоро свикваха с факта и преставаха да му обръщат внимание.

- Здравей, Нумид! - поздрави той ранобудния готвач, който вече слагаше подправки на сутрешния омлет.

В кухнята се носеха различни, дразнещи вкуसा аромати и стомаха на нашия младеж заскърца с жалостиви нотки. Нумид беше нисък и набит момък с мургава кожа, с голям нос и открито чело. Имаше прекрасна усмивка, разкриваща два реда едри като на кон зъби. Беше малко по голям от Храт, който между другото, май забравих да ви кажа, бе на около шестнайсет, но никой не можеше да каже със сигурност дали е така. Всички приемаха тази възраст за съвсем очевидна когато погледнеха луничавото му лице и детския поглед на разноцветните му очи. Всъщност той самият не бе сигурен на колко точно е, но знаеше, че е пре-

живял доста повече години. Харесваше да го смятат за младеж, пък и му допадеше компанията на "врѣстниците" му. Не се беше замислял с какво точно е по-различен от останалите хора, но твърдо знаеше, че не е като тях. Когато за първи път му направи впечатление фактът, че расте по-бавно от другите, Храт му отдели няколко седмици за размисъл, но като не намери приемлив отговор просто игнорира въпроса и почти забрави за тази си особеност.

Нумид завърши омлета, сложи по една порция в две дървени паници, взе самун хляб и се тръгна на масата до Храт. Без много-много да разговарят двамата младежи се заеха да изпразват паниците. Изпитваха взаимна симпатия един към друг и се разбираха само с поглед.

- Изглеждате нещо угрижен днес, Хеп Храт - наруши тишината готвачът.

Другият се усмихна на шеговитото обръщение, използвано само към по-висшестоящи или ако желаеш да покажеш уважение към някого. Храт знаеше, че не става дума за нито един от двата случая - Нумид искаше само да го развесели.

- Не съм угрижен, Рицарю с широка усмивка, - използва той, измисления от него самия, прякор - ами съм се затыжил за безгрижния живот на странника и мисля, че ми е време да се отправям отново на път.

В очите на готвача за момент се прокрадна сянка на завист и тъга.

- Значи ще си тръгваш скоро? И накъде смяташ да потеглиш?

- Ами, все още не знам. Може би, към Дибе и от там по река Туйле с някоя баржа, накъдето ми видят очите. Никога не съм пътувал надолу по реката. Чувал съм за прекрасни градове с огромни дворци, украсени с най-ценните камъни - при тези думи малки пламъчета проблеснаха в очите на хърбавия младеж и той направи кратка пауза.

Събеседникът му също се беше замечтал, отправил поглед в пространството зад прозореца на малката кухня. След малко Храт продължи със меланхоличен глас:

- Там е винаги топло и в града живеят много хора, и никой не те познава, и на никого не му пука какво правиш.

- Какво имаш предвид?

- Ами, че тук, в малките селца и градчета, всеки познава останалите и трябва да вършиш само каквото се очаква от теб, а в големите градове си никой и можеш да... - младежът се замисли за миг - поиграеш комар, например.

- Ами, то и тук можеш!

- Да... ама трябва да играеш честно, щото на другия ден си пак тук и ако те заподозрат ще стане лошо, нали.

Двамата се спогледаха и се засмяха от сърце. Готвачът познаваше лукавия нрав на своя приятел и знаеше, че той наистина би играл комар само, ако има възможност да поизлъже.

- А дали... - започна плахо Нумид - аз бих могъл... ами... такова де...

- Да дойдеш с мен?

- Ами, да!

Храт се замисли. Харесваше го, но досега бе пътувал винаги сам. Не знаеше и как би реагирал ако разбере, че той всъщност не е на шестнайсет. Пък и щеше ли да му бъде от някаква полза или щеше да му е само в тежест?

- Не знам какво да ти кажа. Ти никога не си напускал градчето, нали?

- Е, веднъж ходих до Дибе, за да купя някои подправки, но иначе съм живял все тук. Но пък знаеш, че съм сирак и нищо не ме задържа в Сарам. Само да си получа парите от Хеп Кайо и ще съм готов за тръгване. Просто кажи кога!

Ентусиазмът му бе очевиден и Храт не можеше да събере сили да му откаже направо:

- Ще си помисля и когато реша какво ще правя, ще ти кажа - успя да скалъпи дипломатичен отговор той.

След това се почувства много гадно, че е излъгал своя приятел.

Да, Нумид беше истински приятел и никога не би постъпил нечестно спрямо него. Винаги го гледаше с широка, открита усмивка и не можеше да се очаква да бъде неискрен за каквото и да било, а Храт го излъга без да му мигне окото. Малка частичка в него даже се зарадва, но останалата му същност се надигна и задуши нечестивата радост.

Готвачът го изгледа продължително с големите си тъмни очи. Замисли се и разцъфна в широка усмивка.

- Знаех си, че ще се съгласиш. Още сега ще отида да говоря с Хеп Кайо да ми изплати заплатата за миналия месец, за да съм готов, когато кажеш.

Нумид се понесе с бясна скорост към вратата, но Храт бе по-бърз. С два скока настигна ухиления до уши момък и с неподозирана сила го дръпна за яката.

- Всъщност, като се замисля не е добра идея да казваш за планове ни на когото и да било все още. Хеп Кайо е чувствителен човек и би могъл да се обиди, че го напускаме толкова скоро. Не мислиш ли?

Пъстрото око на Храт се вираше в Нумид от два пръста разстояние с подкупваща невинност, докато другото му, черно като нощта проблъсваше със свой вътрешен огън и се опитваше да прегори дупка в простодушния младеж. За щастие Нумид не забелязваше по-тъмното от очите на своя приятел, а изцяло бе съсредоточил умисления си взор в изпъстрения със сиви и жълти точки зелен ирис отстоящ на няколко сантиметра от носа му. След кратък миг на виране готвачът с видимо усилие успя да направи някой изчисления наум и след като ги съпостави с доводите на своя приятел, достигна до решение.

- Май си прав. Кайо е добър човек. Малко сприхав, но добър. Отгледал ме е в дома си от ранното ми детство и винаги ми е давал подслон и храна. Ще е жалко ако го накараме да се чувства обиден.

В съзнанията на двамата изплува образът на едрия ханджия с полуусмихнато огромно лице, което всеки момент можеше да премине в застрашителна гримаса. Представиха си дебелия му ка-

то бутове ръце и в мислите им изплуваха почти осезаеми спомени за възможностите им.

Хеп Кайо, както всички го наричаха, бе типичен представител на дребния градски предприемач. Умееше да печели от всичко, до което се докоснеше. Не беше лош по душа, но често поставяше работата пред хорските интереси и това можеше да се окаже доста неприятно за околните. Когато родителите на Нумид умряха, при негово избухнал пожар, се бе погрижил момчето да има покрив над главата си. Обич, обаче, не би могъл да му даде. Нямаше собствени деца и не разбираше бащиния дълг. Не можеше да гледа на младежа като на син, а само като на евтина работна ръка, така че доброто отношение бързо се стопяваше, когато Нумид не изпълнеше навреме, възложените му задачи.

- Прав си, приятелю - побърза да подкрепи мислите му Храт - Кайо не бива да узнава преди да сме тръгнали. Ще му оставим прощално писмо, когато дойде мигът.

- Ъ? Ти ще трябва да го напишеш, щото аз не умея. Нали знаеш!

В този миг с тежки стъпки в кухнята влезе Хеп Кайо, бършейки огромните си длани в мазната престилка, опасваща големия му корем.

- Какво сте насядали, вие двамата. - прогърмя гласът му - Готова ли е закуската? Пристигна Тор Годгиф заедно с още няколко важни господата и желаят да закусят веднага. Храт, тичай навън и се погрижи за конете на господата! А ти, Нумид, побързай да сервираш закуска и наточи от хубавото ни вино. Покрий каците с долнопробната помия, предназначена за селяни, че заедно с Тора е дошъл и Бир Бехо с Бир Вижан от Дибе, чумата да ги тръшне дано... Какво ме зяпате, бе? Бързо на работа!

Младежите не чакаха втора подкана. Зарязаха недовършената си закуска и се втурнаха да изпълнят задачите, възложени им от собственика на страноприемницата.

Храт излезе на двора с бързи крачки. Пред входа се бяха скупчили осем коня. Личеше си, че са собственост на богати хора. Бяха все породисти с прекрасни седла, а някои от тях даже имаха и фини пелерини за покриване. До конете стоеше слуга с отегчена физиономия и прашни дрехи. Храт му махна за поздрав.

- Как сме? - опита да бъде учтив той - Били сме на лов, а? - посочи рогът закачен на седлото на един от конете.

Слугата го изгледа със зле прикрито презрение, подхвърли му юздите и без да сметне за нужно да отговаря, се насочи към уютната кръчма. След няколко крачки размисли, поспря и се обърна към вече заелия се с конете Храт:

- И се погрижи да не им дадеш от лошия овес! Конят на Бир Бехо е с много чувствително небце.

- Както наредите, Хеп Слуга, на високопоставен господин!

Младежът се поклонил ниско с пресилена учтивост. Слугата на Бира го изгледа кръвнишки и почервения от яд. За момент премисли възможността да се върне и да покаже на това провинциално

нищожество, как трябва да се отнася с хората от свитата на господаря, но нещо в погледа на разноцветните очи на другия го накара да промени решението си и той просто се завъртя на пети, вирна брадичка и продължи към кръчмата. Храт го проследи с поглед и отново се зае с конете.

След като приключи и ги остави в обора с по една торба овес той се отправи към кухнята, да види има ли с какво да помогне на Нумид. Все още се терзаше от мисли, дали да го вземе със себе си и кога точно да тръгне. Най-вероятно беше да се отправи на път тази нощ, защото знаеше че трябва да реагира бързо на предчувствията си, ако иска да оцелее. Не бе разбрал обаче, какво точно ще се случи днес и това допълнително го изнервяше. Дали не беше нещо свързано с господата, които дойдоха или предстоеше друго?

Любопитството го накара да се долепи до прозореца на кръчмата и да надникне през мъглата му повърхност. За съжаление остана разочарован от гледката вътре. По грубите дървени маси бяха насядали един-двама по-ранобудни селяци и трима слуги с униформи, като на този приконете. Самият той се появи, стиснал в ръка кана вино и широко усмихнат, седна на масата при тях. Ясно беше, че важните господа не са настанени в основното помещение, а са в сепарето за специални гости на втория етаж. Това правеше задачата на Храт доста по-сложна. Прозорците на сепарето гледаха към двора и щеше да е изключително подозрително, ако някой го видеше да виси на стената до тях. Трябваше да измисли нещо друго. Забърза към кухнята.

- Как е, мой човек? Имаш ли нужда от помощ? - запита той Нумид.

- Май не. Вече скрих бъчвите с долнокачествено вино и довърших приготвянето на закуската на господата. Искане печен фазан! След малко ще е готов. Дотогава им сервирах пресен хляб с масло и сметана, както и различни колбаси. Господата обичат разнообразието, за някои от колбасите дори не знаех, че ги имаме. Хеп Кайо ги измъкна отнякъде и ги сервира лично. Тор Годгиф е много влиятелен човек, военен управник на Дибе и Шефа гледа да се представи добре пред него. Не познаваш и Бир Бехо, нали? И той е важна клечка. Събира таксите на всички търговци и занаятчии от тук до Дибе. Всички малки градчета изтръпват, щом чуят името му. Искане и аз някой ден да съм важна клечка и да закусвам така. Фазан с плодове и сметана и най-хубавото куинманско вино, което може да се намери в планина Карас.

Готвачът се загледа замечтано през мъгното стъкло на кухненския прозорец.

- Само двамата ли са в сепарето? Кайо не спомена ли за още някакъв Бир? - полюбопитства Храт.

- Да, точно така, с тях има и още двама! Тор Кракто - дясната ръка на Годгиф, отговаря за реда във всички подвластни на Дибе градове и селца. Говори се, че ще се жени за дъщерята му и така ще си осигури пълно господство над Дибе и прилежащите области. Опасен човек, завършил е кралската академия за военни офицери и е прежи-

вял не едно и две сражения въпреки, че е само на двайсет и шест. А разправят, че се увличал и по черна магия. Глътвам си езика, само като ме погледне с този смразяващ поглед. Другият е Бир Вижан. Той няма власт над Бехо, но стои по-високо в йерархията на Бировете, защото отговаря за данъците в Дибe. Бир Бехо само дебне сгоден случай, за да може да заеме място му, но старата лишица никога не попада в капан.

- И с каква цел са дошли всички те тук?

- Да ме убиеш, не знам! Още повече, че ги придружават само четирима слуги, които май са само на Бировете. Явно, не искат да се вдига много шум около тях. Може би само минават отгук на път за столицата Тапе. Може да изпълняват тайна мисия.

- Двама военни и два Бира? Малко вероятно. Сигурно е нещо друго. Трябва да разберем какво ги води насам.

- Защо толкова се интересуваш от тях? - недоумяваше Нумид.

- Да кажем, просто, че съм любопитен и не ме свърта на едно място, докато не задоволя любопитството си.

Готвачът го погледна въпросително, без да може да го разбере. Не беше свикнал да се интересува от работите на богатите и подобни въпроси не можеха да смутят съня му. Не можеше да си обясни интереса на едно просто момче като Храт към делата на такива знатни господа, но той му беше приятел и щеше да му помогне да задоволи любопитството си.

- Можеш, като стане фазана, да го сервираш ти. Може и да чуеш част от разговора им и да разбереш какви дела ги водят насам и защо са се събрали такава странна група.

- Това е чудесно, мургави ми приятелю! Ще ти бъда задължен!

- Всичко е наред, нали ти пък ще ме вземеш на пътешествието си.

Храт го изгледа стреснат:

- Да, да, разбира се. Нали се разбрахме. Но първо трябва да реша, кога точно ще тръгна. А засега нека го пазим в тайна, както се разбрахме.

С това разговорът им приключи и Нумид се зае с последните приготовления на соса за фазана. Кухнята се изпълни с аромат на печено месо, от който устите и на двамата младежи се напълниха със слюнка. След няколко минути всичко бе готово. Храт се препаса с бяла престилка, праметна чист парцал през лявата си ръка и с бодра стъпка понесе фазана към сепарето.

Спря пред вратата на малкото помещение и се заслуша в долитация от вътре разговор.

- Кайо, Кайо - дочу той непознат глас - сложил си още маси и си разширил южното крило, без да уведомиш мен, Бира на Сарам. Сега как да ти изчисля данъка, като данните не съвпадат. Разочаровах ме, да знаеш.

Досети се, че това трябва да е Бир Бехо, защото другият Бир отговаряше само за Дибe. Долови звук на прелиствани страници на книга и дочу не особено убедителните словоизлияния на Хеп Кайо, който объркано обясняваше, че е смятал да завърши някакъв несъществуващ ремонт и чак, ко-

гато положението станело окончателно, тогава незабавно щял да уведоми Бир Бехо. Храт не си спомняше да е видял за петте месеца, откак е тук, да се извършва каквото и да е ремонт, но той така и така не вярваше на ханджията.

След като явно и другите не му повярваха Хеп Кайо реши да се измъкне временно от положението като се извини, че ще отиде до кухнята да види какво става с основното ястие. Чу се шум от местене на столове и Храт побърза да отвори вратата, преди да са го заловили, че подслушва.

- Айде бе, - подвикна към него Кайо - да не го ловихте сега тоя фазан, бре! Гостите ще изпукат от глад докато ви чакат да се натуткате.

След това се обърна към останалите с извинителна усмивка и продължи, като отправяше думите си преди всичко към закръглен червендалест човек, за когото Храт реши, че трябва да е Бир Бехо:

- Как да плащам данъци, след като боговете са ме наказали с такива некадърни помощници. Ей го тоя. Преди пет месеца го назначих на работа, а и до сега трябва да ходя подире му, за да не сгафи нещо. К'во гледаш бе, момче? Оставай фазана и бягай да помагаш на Нумид в кухнята!

Последните думи бяха отправени към Храт и той бе принуден да напусне сепарето, без да е научил нищо за новодошлите. Поне успя да ги огледа. Бировете не го интересуваха особено, но на двамата офицери отдели специално внимание. Искаше да разбере каква е мисията им. Не му се отдаде за толкова кратко, но поне се успокои, като видя, че не познава никой от тях, което значеше, че и те не са го виждали досега.

На излизане му хрумна мисълта, че би могъл да се повърти около слугите, за да разбере нещо, но след срещата при конете, сметна че това не е толкова добра идея. Отправи се умислен към кухнята.

Докато преминаваше през двора, хвърли един поглед към небето и забеляза, че над планината са надвиснали буреносни облаци. Това не беше добре, щеше да му е трудно да тръгне тази вечер ако се разразеше планинска буря, такава каквато често вилнееше в района на планината Карас. Лошо!

Нумид седеше до прозореца и също се бе зазияпал в небето.

- Май ще има буря, а Храт?

- И аз така мисля.

- При това положение господата може и да останат за тази нощ. Ще се наложи и за вечеря да приготвям нещо специално, но пък сигурно и ние ще се облажим покрай тях.

Храт поклати глава в мълчаливо съгласие, потънал в собствените си мисли.

- Хей, Храт! Какво пак се умълча? Научи ли нещо за мисията на богатшите, а?

Нумид го гледаше с очакване. Изведнъж в главата на крадеца се зароди блестяща идея. Как я беше пропуснал до сега?

- Не успях да науча нищо, но ти сигурно ще успееш.

- Аз? - готвачът го изгледа с празен поглед.

- Точно ти! Ще отидеш да занесеш кана вино на слугите и ще седнеш да я изпиете заедно. От дума на дума все ще разбереш нещо и после ще ми кажеш.

- Ако Хеп Кайо ме хване, че мързелувам и на всичкото отгоре раздавам от виното му, ще ме убие - ужасът изписан на лицето на мургавия Нумид му придаваше доста комично изражение и Храт почти го съжали.

- Да, но Хеп Кайо е зает с важните гости. А аз ще те сменя в работата ти в кухнята и ако има нужда, ще помогна на Наку зад бара. И ще нацепя дървата за печката.

Последното предложение изкуши простодушния младеж. Цепенето на дърва не бе лека работа и отнемаше много време и енергия. Пък и без друго му беше трудно да отказва на приятеля си. По неизвестна причина изпитваше към Храт почти религиозна почит и считаше всяка негова постъпка за правилна.

Затова без повече увещания, Нумид взе кана вино и се запъги към кръчмата, докато Храт се зае да приведе кухнята в ред, да сложи храната за обяд и да нацепи дърва.

След като приключи с работата си, той отиде да помогне на бармана Наку. Тъкмо бе станало обедно време и много от жителите на Сарам бяха дошли да похапнат в кръчмата на страноприемницата, така че щеше да има работа. С влизането си младежът забеляза, ставащия от масата на слугите на Бировете, Нумид да се отправя към бара.

- Е, как е? Научи ли нещо? - нямаше търпение той.

Готвачът само му смигна заговорнически и се отправи към кухнята, за да изпълни поръчките на новодошлите клиенти. Храт знаеше, че ще се наложи да почака с въпросите, докато премине суматохата около обета. Захвана се със сервиране по масите.

След като приключиха с обедните клиенти и кръчмата се поизпразни младежът се огледа за Нумид. Междувременно навън заваля. Дъждът все още не беше силен, но от постоянно нарастващите пориви на вятъра си личеше, че скоро ще прерасне в буря. Отново трябваше да отложи въпросите защото се налагаше да залости всички прозорци, преди вятъра да се е усилил прекалено.

След като приключи със задълженията си, той се отправи към кухнята. Нумид седеше на пейката до печката и дремеше, подпрян на стената. Явно виното, изпито със слугите на Бировете, си беше казало думата. Храт го сръга в ребрата.

- Стига си спал, пияница с пияница - скара му се на шега той - ставай, че любопитството ми ще ме погуби!

Тъмнокожият се ухили и зъбите му проблеснаха на пламъците на кухненската печка. Погледът му искреше от погълнатия алкохол, но иначе изглеждаше напълно трезвен.

- Любопитството погубило котката! - под-разни той Храт.

- Да, но котката не може да забучи нажежен ръжен в задника на бедния готвач! - не му остана дължен другият.

Разсмяха се.

- Добре де, ще ти кажа. Научих това-онова. Първо, Бировете и Торовете не пъгуват заедно, а са се срещнали на пътя. Бировете са на обиколка из градчетата и селата в областта. Май че Бир Вижан е на нещо като инспекция на Бир Бехо, който от своя страна се е спекъл та чак ако се засмее ще му се цепнат устните. Торовете пък са тръгнали към столицата с тайна мисия и не са взели дори телохранители със себе си. Слугите на Бировете не знаят нищо за мисията им.

Нумид изгледа доволно своя приятел. Храт кимна с изписана на лицето му благодарност, но вътрешно любопитството го изяждаше още повече от преди. Каква бе тайната мисия на двата Тора? Сигурен беше, че точно с нея е свързано предчувствието му от сутринта.

- А, забравих да ти кажа. Поради бурята, която се очаква те ще останат тук за през нощта и ще си тръгнат едва утре, ако се оправи времето - допълни Нумид с дяволита усмивка.

Явно беше много доволен от събраната информация. Храт му се усмихна приятелски, в очите му проблеснаха лукави пламъчета.

До вечерта не се случи нищо интересно. Знатните гости си стояха в сепарето, играеха карти и се наливаха с отбрани вина, докато ядяха от специалните запаси на Кайо, който се грижеше за тях лично. Останалите посетители не бяха много, поради развихрилата се следобеда буря. Двамата младежи седяха в единия край на кръчмата и също се забавляваха с помощта на тесте карти. Храт показваше някои номера на Нумид. В другия край на помещението слугите на Бировете залагаха на зарове и се наливаха с вино, възползвайки се от факта, че господарите им са далеч от тях.

Вечерта бе отдавна преминала в нощ, когато се потропа на външната порта. Наку взе един фенер и като опипа ножа на хълбока си, тичешком прекоси двора.

- Кой е? - провикна се той.

- Окъснял пътник, човече. Имате ли място за нощувка на един старец?

Барманът погледна през прозорчето на дворната порта и след като се увери, че старецът е сам, я открехна, колкото да се провере не особено дебел човек. Пътникът не чака друга покана. Влезе през плахо открехнатата му врата и бързо се отправи към примамливата сушина на кръчмата. Вътре, без да чака някой да го покани, се настани възможно най-близо до камината и свали подгизналата си пелерина.

Храт и Нумид бяха спрели играта си и се взираха в новодошлия. И двамата го бяха зяпнали, сякаш го познаваха, макар да не бяха го виждали досега. Тайнствен глас нашепваше странни думи в главата на Храт, но той не разбираше езика, на който бяха те. Като светкавица го озари мисълта, че е закъснял с бягството си и че вече е твърде късно да избегне съдбата си, но все още не разбираше как днешните събития влияеха на бъдещето му и защо така ясно го долавяше.

От транса го измъкна Нумид, който го сръга между ребрата.

- Познаваш ли го? - прошепна той в ухото му.

- Кого? А, него ли? Не! Не го познавам.
 - Ами тогава защо го зяпаш така? Може да го ядосаш. Въпреки, че е стар, не бих желал да си навлека гнева му - не спираше да му говори другият, докато се приготвяше да донесе храна на странника.

- Не изглежда сприхав - оправда се Храт.
 - Да, но ако забеляза всичките слуги забиха поглед в масата щом влезе. Може би го познават и знаят, че е някой велик боец или магьосник.

- Велик боец или магьосник - имитирайки го подразни Храт - не ставай смешен това е един обикновен старец, замръкнал в планината в лошо време. И я побързай да му занесеш храна, че току-виж те превърнал в жаба.

Нумид го удари по рамото, уж в пристъп на ярост, и клатейки заканително глава се отправи към кухнята. Хърбавият му се ухили лукаво. Останал сам той отново впери поглед в новодошлия. Тайнственият глас нашепваше в главата му непознати слова. Старецът сякаш не го забелязваше. Греше измръзналото си тяло на огъня от камината и отпиваше от сервираното му топло вино. Гласовете в главата на младежа станаха непоносими и той побърза да напусне помещението.

За първи път в живота си бе наистина уплашен. Плашеше го неизвестността и това, че не можеше да си обясни нищо от сполетелите го предчувствия и внезапно появилите се непознати гласове. Реши, че трябва веднага да напусне странноприемницата и градчето. С широки крачки се отправя към стаята си на приземния етаж.

Щом влезе в нея, се почувства по-спокоен. Познатата обстановка му вдъхна увереност и той се отпусна за момент на леглото си. Стори му се, че отново чува мистериозния глас, но неестествено силна вълна на умора го заля и той, без да може да се противопостави, потъна в дълбок сън.

Не спа спокойно. Странни създания се бяха скупчили около него и на непознатия език се опитваха да му внушат, че трябва да извърши нещо, за да ги спаси. Не знаеше как, но усещаше част от посланието и някак си чувстваше съществата блиски до себе си и не се страхуваше от непознатия им вид. Част от него искаше да се подчини на задачата, която му поставяха странните сенки, докато останалата му същност бясно се противеше на това.

Събуди се облян в пот. Беше след полунощ и странноприемницата тънеше в мрак. Стана като в транс и си приготви нещата. Трябваше да си набави и пари. Най-добрата идея беше да ги вземе "назаем" от сандъка на Бировете. Знаеше в кои стаи са настанени и се отправи натам. Нямаше нужда от светлина, умееше да вижда в мрака сякаш бе ден. Спря се пред вратите на знатните гости. Не знаеше къде е сандъкът, но предположи, че е в покоите на Вижан, тъй като той беше по-старшия Бир.

Ослуша се за пореден път - само вятърът свиреше между дървените греди и дъждът ромолеше по покрива, но поривите му бяха отслабнали. В случая този външен шум щеше само да му е от полза, защото беше много по-силен от вдигания от самия него. Извади шперц и шише с маз-

нина и с тяхна помощ преодоля заключената врата без никакъв звук. С тихи стъпки влезе в стаята. Бир Вижан спеше обърнат на една страна без да вдига шум с излишно хъркане. Пъгният му сандък, в който се предполагаше, че са събраните от данъци пари, стоеше до прозореца и го приканваше с простата си ключалка. С още няколко вещи движения на шперца Храт отвори капака. Бързо прерови из нещата на Бира, без дори да ги забелязва в действителност. Опитните му пръсти се спряха на малко ковчеже в дъното на сандъка и по теглото му той бързо определи стойността на жълтиците в него. Опитът го беше научил да не се доверява само на едно от сетивата си и крадецът задели още няколко мига на мълчалива работа, за да се увери с очите, че ценното съдържание е действително там. Бързо приведе всичко в ред и тихо напусна стаята, като не забрави отново да заключи.

След като си бе осигурил пари за пътуването Храт предпазливо се отправи към своята стая за багажа си. Но пъгят му минаваше край вратата на Тор Годгиф и любопитството надделя. Остави ковчежето за данъци в един тъмен ъгъл и се зае с ключалката. Това не беше особен проблем, но достигането до нещата на Тора щеше да е истинско предизвикателство. Годгиф, като повечето военни, спеше леко. Беше отпуснал ръка на сабята си, която лежеше до тялото му, готова да излезе от ножницата всеки миг. Пъгната му чанта беше поставена точно до леглото и другата му ръка се бе настанила удобно върху ѝ. Да, това вече беше сериозно предизвикателство, което би отказало повечето крадци, но не и този! Много внимателно Храт доближи леглото и отвори пъгната чанта без да помръдне ръката на спящия. Проверя своята вътре и заопипва съдържанието. Не обърна внимание на повечето предмети, докато не достигна до писмо с релефен восъчен печат. Взе го и напусна помещението.

Трябваше да побърза, ако искаше да е достатъчно далеч, когато гостите усетеха липсите. Взе ковчежето и забърза към приземния етаж. Нищо вече не можеше да го спре. Беше напълно забравил за Нумид и обещанието да го вземе със себе си, а и никога не бе смятал да го изпълни. Взе торбата си и напъха откраднатото в нея. Тъкмо се канеше да я завърже, когато забеляза странна кутийка сред вещите си. Взе я в ръце и я огледа. Изглеждаше ценна. Цялата инкрустирана в скъпи камъни, злато и платина. Не можеше да откъсне поглед от нея, а паниката се надигаше като огромна вълна в корема му. С треперещи пръсти я отвори. На кадифена подложка в нея бе поставен най-прекрасният предмет, който той някога беше виждал. Яйце, с големината на юмука на Хеп Кайо, обсипано със скъпоценни камъни, изобразявашо нещо като глобус на света. В долната му част се пенеше безкрайният океан от сапфири и аметист, разбиващ се в кафявата повърхност на земната твърд, изработена от непознат за него материал, а всичко това бе озарено от ярко слънце - диамант с размерите на конско око.

Храт възхитено гледаше безценния предмет в ръцете си, а тялото му се тресеше, обхванато от

свръхестествен ужас. Спомените нахлуха със страшна сила в замъгленото му съзнание. Осъзна, че нощният му кошмар не е бил само сън. Спомни си как в състояние, контролирано сякаш от някой друг, бе станал и се промъкнал до стаята на стареца от вечерта. Как влезе в нея и сякаш точно знаеше къде се намира съкровището, директно бе взел кутийката с яйцето и тихо беше излязъл. След което си беше легнал отново само, за да се събуди облян в пот от преживяния кошмар.

Ледени тръпки го полазиха, трескаво прибра нещата отново в пъгната си чанта и изхвърча навън, готов на всичко само и само да се озове далеч от тук. В коридора се сблъска с промъкващия се към стаята му Нумид.

- Какво правиш тук? - просъска Храт.

- Ами... - започна объркано мургавият младеж - Ама нали ти така ми каза да дойда към два часа, за да тръгваме на път. Та аз дойдох. Ето взех си нещата, а тук нося и нещо за хапване, че то пътя до Дибе не е малко.

Очите на крадеца се изцъклиха в мрака. Не си спомняше да е казал нищо такова, но на фона на останалите странни събития, сполетели го тази нощ, това бе нищо. Махна с ръка към другия да го последва тихо и двамата се потопиха в нощта.

Сутринта на другия ден ги завари далеч от Сарам и "Голямата Бъчва". Бяха спрели да починат и хапнат малко на една полянка край бистро горско поточе. Храт вече беше излязъл от състоянието на полутранс, сполетяло го предишната вечер и се чувстваше отново уверен и спокоен. Усещаше, че е преживял нещо наистина страшно. Отвори торбата си и извади инкрустираната кутийка. Очите на Нумид се ококориха насреща му.

- О, боже! Какво е това?

- Спокойно, Нумид, това е просто красива кутийка - Храт замълча за момент - с още по-красиво съдържание.

С рязко движение той отвори капака и спътникът му онемя съвсем.

- Ама... ама... - заекна той - това струва цяло състояние. От когото и да си го взел. Ще ни преследва до края на света за подобно нещо.

Младежът беше видимо пребледнял въпреки мургавата си кожа. Приятелят му реши, че сега е момента да му разкрие всичко и да разбере дали пътищата им ще се разделят. Извади писмото и ковчежето с парите, при което Нумид за малко не припадна, и спокойно разказа как ги е откраднал от гостите на Хеп Кайю, като само премълча за тайнствените гласове, които го бяха накарали да задигне скъпоценното яйце. Другият следеше разказа му с нарастващ ужас, който постепенно премина в израз на възхищение, към уменията на крадеца.

- Е, това е! - завърши разказа си Храт - Сега трябва да решиш дали ще ме следваш или не.

- Това, че си крадец и мошеник го знаех още от самото начало и не би ми попречило да дойда с теб и на край света, аз съм ти приятел все пак, а последните ти дела само доказват, че си най-добрият крадец, когото познавам.

Разноцветните очи го гледаха с изумление. Храт със сигурност не бе очаквал такъв отговор.

Нумид нямаше да му е в тежест, това поне беше ясно!

- А сега да видим какво ще ни разкрие това писмо за тайната мисия на двата Тора - продължи Храт с дяволита усмивка и отвори плика - Адресирано е до Тор Годгиф. Я да видим сега... Опа, от Краля е... Вика го в столицата заедно с Тор Крахто на строго секретна сбирка... - лицето на Храт помръкна - Ама само това ли е? Че аз това си го знаех и преди да рискувам да влизам в стаята на тоя главорез. Мамка му.

Захвърли писмото с ядна физиономия, след което стана и направи нервно няколко крачки, за да му мине. Скоро се успокои и седна да довърши почивката си.

Взе яйцето и го огледа. Чак сега забеляза, че е съставено от две части и те са скрепени с много фини камъни-ключалки. Щом посегна да ги отвори гласовете нахлуха в главата му и му се зави свят. Съвсем ясно разбра, че те не желяеха яйцето да се отваря. Това само подсили любопитството му. Концентрира се и волейки вътрешна борба с раздвоеното си съзнание, отвори едната ключалка с помощта на джобното си ножче. По острието премина бяла искра без да предизвика никакъв звук.

...Оковите на измерението на мрака издрънчаха обезпокоено. По тъмните коридори на замъка Фахшки се разнесе тих стон.

Ръцете на крадеца се разтрепериха и трябваше да положи допълнителни усилия, за да продължи да ги контролира. Някъде в периферното му зрение се раздвижи Нумид, но той не му обърна внимание. Не чу и предупредителния му вик. Падна и втората ключалка. Над полянката се изви вятър. Храт не забеляза, че наоколо притъмня. Приятелят му се опитваше да отскубне яйцето от ръцете му, но те сякаш бяха от стомана.

...Няколко брънки от оковите се пропукаха с печален стон. Сянката на Видом, Повелителя на Мрака, се очерта на входа на тронната зала на Фахшки. Доволна усмивка заигра по устните на звяра.

Оставаше само още една ключалка и Храт щеше да разбере какво крие в себе си яйцето. Гласовете в главата му вече не нашепваха, те крещяха изпаднали в неистов ужас. Радваше се на възможността да ги плаши така. Не ги беше молил да го напътстват, пък и те самите го накараха да открадне от странника против волята му. Сега щяха да си платят за това.

Ножът се приближи с усилие до последната ключалка. Нумид се беше отдръпнал няколко крачки назад, уплашен от демоничния вид на своя приятел. Ключалката падна.

...Оковите се разпаднаха с писък и окончателно освободиха Мрачния Владетел.

Храт отвори яйцето. Гласовете заглъхнаха с протяжен стон.

Вътре нямаше нищо! Яйцето бе напълно празно!

...В северното море един рибар стана свидетел на странно и страховито явление. От водните дълбини, без видима причина, изплува вулканичният остров Фек. Слънчевите лъчи се отразяваха в черните стени на крепостта Фахшки.

...Видом разкърши снага и седна на трона си.

- Пак съм тук, Сокрам! - гласът му прогърмя из празните зали на замъка - Не можа да ме задържиш с твоите жалки магьоснически номера. Сега дойде мигът за разплата!"

Старият разказвач замълча с поглед, вперен в тълпата.

- Ето така започна Големият Конфликт!

- А какво станало с Храт и Нумид? - долетя въпросът на нетърпелив слушател.

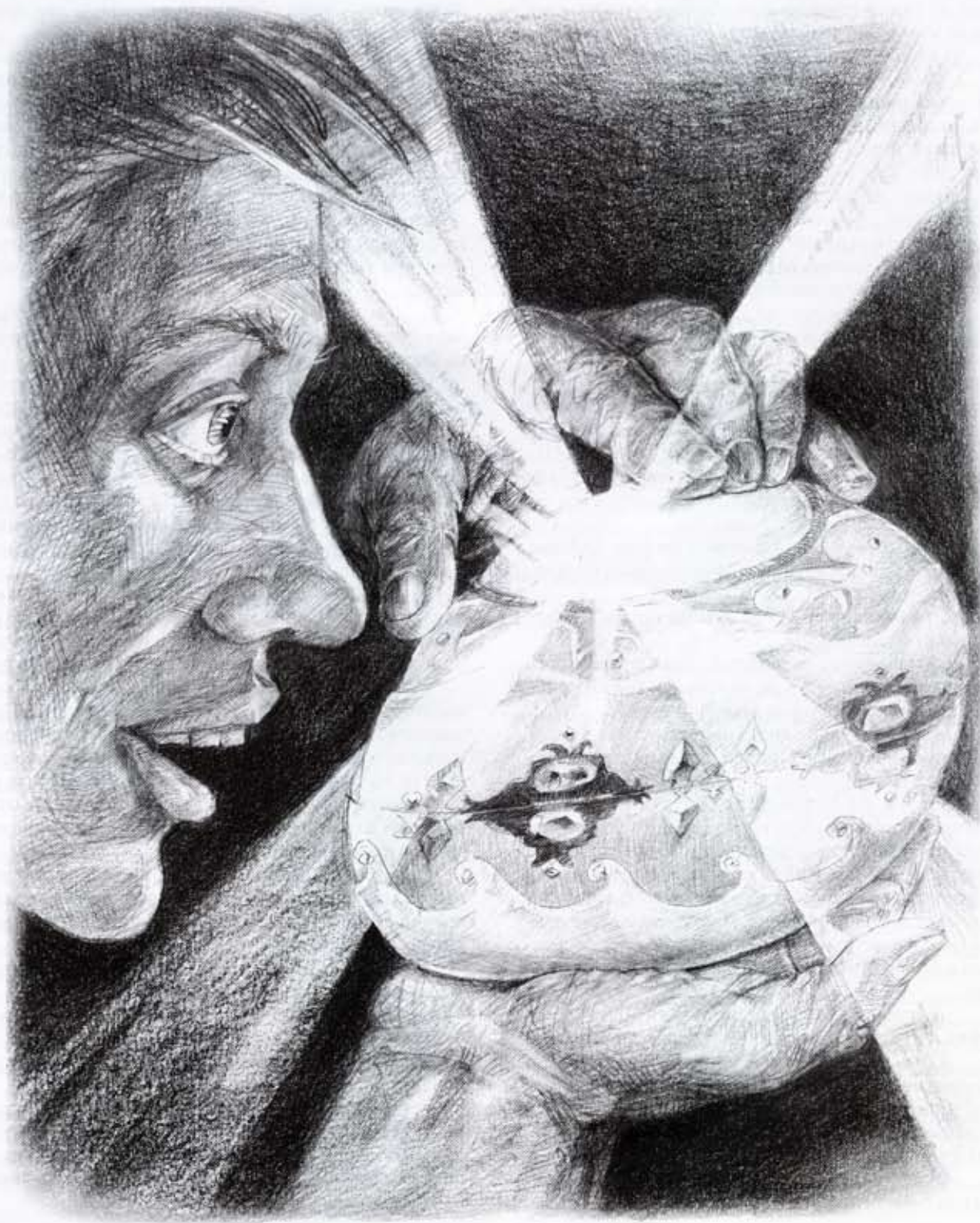
- А! Случиха им се много и все интересни неща, но за това друг път. Вече стана късно, а аз съм стар човек и имам нужда от сън. Пък и за вас е време да си лягате.

- А каква била мисията на Торовете?

- И това ще ви кажа някой ден, но сега...

Старецът се изправи и без повече да обръща внимание на въпросите на превъзбудените слушатели, се отправи към стаята си.

Следва продължение...



ЛЮБОВТА НА ВИКИНГА

Робърт Ег. Хауърд и Питър Дж. Тайлър

- Скул! - наздравецата, останала още от времената на древните есири, прародителите на викингите, разтърси огромната зала.

Почернелият от дима потон потрепери от рева, роговете и чашите тракаха по дълбовите маси, кучетата, приличащи по-скоро на вълци, се давеха с ръмжене заради огризките. Начело на най-голямата маса седеше Рогнар, наречен Рижия, страшилището на Северното море. Той поглеждаше замислен дългата си брада и внимателно наблюдаваше пируващите - загмасите стояха повече от стотина воину, прислужваха им златокоси девици и робини. Стените на залата бяха покрити с килими и коприна, на тях висяха златни украшения, източни оръжия, рога и препарирани глави на диви животни.

Северняците се опиваха от победата. Рим падна. Франките, готите, вандалите и саксите завладяха най-добрите земи в света и сега отблъскваха атаките на още по-диви племена, напирани от север. Едва франките бяха успели да се установят в Галия, приспособявайки се към по-зрялата латинска култура, в устията на техните реки се появиха дългите лади на викингите, свещи смърт и разрушения. Все по-често Изтока, Запада и Юга потреперваха от яростните удари на северняците. Викингите започнаха да заселват постепенно Хебридските и Оркейските острови. Въпреки че в повечето случаи тези острови им служеха преди всичко като опорни пунктове за подготовка за следващи набези, на някои от тях викингите изграждаха постоянни селища. Едно от тях беше имението на Рогнар на острова, който скотите наричаха Кагбан, пиктите - Каламар, а викингите - Валгард.

Тук гумата на Рогнар беше закон, волята му - свещена, поради което никой не учудваше фактът, че той с удовлетворение поглеждаше пируващите. Рядко се намираше викинг с толкова сплотена дружина, съставена от светлокоси великани - нормани и юти, първи и в боя, и в пиенето, и в любенето на жени. Дори и сега, пирувайки, те не се разделяха с доспехите и оръжието си, само рогатите шлемове бяха редом на полиците. Погледът на Рогнар се спря на един от тях - той изглеждаше чужд в тази щателно подбрана компания. Толкова едър и широкоплещест, както и съседите му, той обаче имаше мур-

гава кожа, черна коса, студени очи с цвят на стомана и беше гладко избръснат. Многочислени белези покриваха лицето му, беше облечен с проста стоманена ризница, лишена от всякакви украшения.

Докато Рогнар оглеждаше гостенина, в помещението влезе още един воин и се насочи право към главатаря. Новодошлият беше висок юноша, с пропорционална фигура, още без брада, но с вече наболи мустаци.

- Здравей Хакон! - приветства го Рогнар. - Нещо в последно време не се появяваш.

- Бях на лов за вълци в гората - отвърна дошлият, поглеждайки също към тъмнокосия гост.

- Това е Кормак МакАрт - поясни Рогнар. - Дракара му се разбил наблизко тази нощ. Той единствен се спасил. Представи ли си, пристигна тук сутринта, мокър от главата до петите?! Като по чудо е успял да склони стражите и те го доведоха при мен, вместо да го пречукат на място. За да докаже уменията си, той се е бил с най-добрите воину от дружината подред. Ран, Тостиг, Халфгар - разоръжил е всички, без дори да ги ограска!

Хакон, чувайки това, се поклонил учтиво на Кормак. Келтът му кимна и отговори на прекрасен северноирландски език:

- Аз имам много приятели сред викингите! Понаучил съм се да въртя меча.

Хакон го гледа още няколко мига, но срещайки хладния и спокоен поглед на келтския воин, отново се обърна към главатаря. Не чак толкова рядко ирландски пирати се появяваха тук, те плаваха чак до Испания и даже до Египет, макар корабите им да отстъпваха по мореходните си качества на дракарите на викингите. Въобще между тези два народа се водеше непрекъсната война, те бяха конкуренти, съперници за влияние над Западните морета.

- Навреме попадна при нас, Кормак - каза Рогнар. - Утре ще погуляете на моята сватба. Кълна се в чука на Тор, в живота ми имаше маса жени, имах и римлянки, и ютски жени, а когато те ми омръзваха, аз ги прехвърлях на моите хора за развлечение. И никога, ама никога не съм мислил за женитба! Но времето върви, вече е необходимо да се погрижа за синовете, и ето, намерих девойка, която ще ми ги роди. Хей, Огрик, Евдруг, доведете ми тук британката! Сега ти сам ще я оцениш, гостенино.

Погледът на Кормак се плъзна върху седящия малко по-далеч Хакон. На стра-



ничния, не твърде внимателен наблюдател би му се сторило, че по лицето на юношата блуждае уморена усмивка, но келтът успя да забележи как челюстите му внезапно се стиснаха. Съдейки по всичко, зад маската на равнодушието се криеше немалко дълбоко стаено напрежение.

В залата влязоха три жени, след които важно крачеха двама яки викинги. Жените се приближиха до Рогнар и две от тях се отдръпнаха почтително няколко крачки назад, след като се поклониха на главатаря.

- Погледни, Кормак, нима тя не е достойна да стане майка на синовете на един истински викинг?

Келтът се втрени в стоящата пред него, почервеняла от гняв и срам девойка. Тя нямаше още двадесет години, но нейното тяло беше на съвсем зряла жена. Момичето явно не искаше да се покори на волята на главатаря. Облечено като всички норманки, то без съмнение, беше родено далеч от тези диви места. Златистата коса, сините очи и бялата, едва, едва мургава кожа, говореха за келтския му про-

изход. Съдейки по поведението на девойката, тя беше потомка на племе, толкова диво, колкото и племето, в плен на което беше попаднала.

- Тя е дъщеря на крал от Западна Британия - събци Рогнар. - Римляните не успяха да покорят нейното племе, пък и сега, оказвайки се между саксите и пиктите, нейните сънародници не дават покой нито на едните, нито на другите. Ние отвлякохме девойката от саксите, които я похитили по време на нападение над бащите ѝ земи. Щом я видях, веднага разбрах, че по-добра майка на моите синове не ще намеря. Тя се намира тук вече два месеца, наложи се да я понаучим малко на ум и разум и на добри маниери. Беше истинска котка, когато я хванахме! Аз я дадох на Егна, а пък тая стара магьосница едва не я развали! Наложих се да поработим с камшици, за да...

- Каза ли всичко, негоднико? - прекъсна го девойката с едва доловим страх в гласа. - Ако е да, то аз се връщам в стая-

та си. По-добре е да гледам кривата физиономия на Егна, отколкото да зяпам рижата ти белязана мутра!

Залата се взриви от смях, само Кормак се намръщи.

- Не ми изглежда тя да се е смирила - отбеляза спокойно той.

- А какво би струвала, ако беше иначе? - отговори също толкова спокойно Рогнар. - Жена без характер - все едно каня без меч. Прибирай се, скъпа моя и се готви за сватбена церемония. Може би, ще ме погледнеш по-ласкаво, когато ми родиш трима или четирима сина.

Очите на девойката блеснаха, но тя мълчаливо се обърна и понечи да си тръгне, когато шумът на пиянските викове на пируващите беше прекъснат от писклив глас:

- Стойте!

Очите на келта се стесниха, когато видя движещото се към него страшилище, което странно подскочаше и олюляваше. Този монстр имаше глава на възрастнен мъж, но ужасно деформирано телце, снабдено с криви крака с огромни плоски стъпала. Едното рамо се издигаше зна-

чително над другото, а на гърба му се открояваше грамадна гърбица. На мрачното му мургаво лице светеха злорадо големи жълти очи, усилвайки и без друго угнетяващото впечатление.

- Това пък какво е? - изуми се Кормак.

- Зная, че вие плавате надалече, но не ми се е случвало да чуя, че някой от вас е успял да се добере до портите на ада и да доведе оттам вратаря...

- Ти си прав, аз го хванах в ада - презрително се усмихна Рогнар. - Понякога Византия ми напомня за истинския ад. Гърците са се изхитрили да чупят кости у децата, а след това да ги срastват накриво, за да получат такива изроди, за забавление на кесаря и неговата свита. Какво дириш тук Анзас?

- Господарю! - тихо изпуска уродът.

- Утре ти ще се ожениш за тази девойка, нали? О да, това е така, аз знам! Каквото си наумиш, го правиш, безумецо! Но известно ли ти е, о великоленни, че Торула обича друг?

Торула гледеше джуджето и в очите ѝ светеше боязлива погнуса.

- О, Юмир, ха, значи тя обича друг! - избоботи главатарят. - Е, и какво от това?! За какво ми трябва нейната любов?! Нали ще ми ражда синове...

- А ако ти кажа, че един от твоите хора се среща с нея? И, че те говореха ми-



налата нощ, при това не за пръв път, през решетката на прозореца? И това ли не те засяга, твърдоглави?

Рог се стовари с грохот върху масата и се строши на парчета. В залата се възцари мъртвешка тишина, всички погледи се впериха в лицето на главатаря.

- Рогнар! - гласът на почервенелия от гняв Хакон разкъса тишината. - Ако ти разрешиш на тая мърша да оскърбява твоята, пък каквото и да е била, бъдеща жена...

- Лъжеш, куче! - едновременно с Хакон викна девойката, почервеняла още по силно от злоба. - Аз...

- Млък! - ревна Рогнар. - А ти, говори и по-бързо! Ако излъжеш, ще издъхнеш от страшна смърт!

Викингът протегна ръка и хвана джуджето за края на туниката. Изродът позеленя от страх, но въпреки това отправи злобен поглед към Хакон.

- О, господарю мой! - изскимтя урогът. - Аз я следих много нощи и накрая я проследих. Тя честичко поглеждаше към този, който те предаде. А миналата нощ, лежейки под гърветата до нейния прозорец, чух как те се договаряха за бягство. Ти щеше да си ограбен и като допълнение лишен от жена!

Рогнар го разтресе като перце.

- Жалко псе! - изрева той. - Назови името на онзи, за когото говориш, или аз ще направя кожата ти на ремъци.

- Аз не лъжа! - обиди се джуджето. - През нощта с мен имаше човек, на когото ти вярваш, който през целия си живот не те е излъгал нито веднъж. Тостиг!

Издаг масата се надигна висок навъсен воин с голяма брада. Той беше един от воините, с които на Кормак се наложи да кръстосва мечове сутринта.

- Тостиг! - писна гребосъкът. - Кажу на нашия господар, вярно ли е онова, което аз разказах? Кажу, нима ти не лежа в храстите заедно с мен, и не чу, как най-добрия другар на господаря и тази девойка си шепнеха за бягство?

- Той не лъже! - потвърди просто мрачния Тостиг.

- Оudin, Тор и Локи! - прогърмя Рогнар, отхвърляйки настрана урода. - Кое е това куче, което иска да захване ръката, която го храни?! Кажу ми, урод долен, и аз ще му извия врата!

- Хакон! - изписка джуджето с гримаса на отвратителна радост на устните. - Твоят любимец!

- Вярно, това беше Хакон - без охота промълви Тостиг.

Рогнар зяпна от изненада. За секунда всички замръзнаха, в този миг мечът на Хакон блесна като мълния и с рев воинът се метна към този, който го издаде. Анзас, пищейки от страх, побягна.

Тостиг измъкна меч си и се опита да прегради пътя на юношата. Но яростта на последния беше толкова силна, че един единствен удар на меч се оказа достатъчен, за да изпрати в царството на сенките един от най-добрите дружинници на Рогнар. В същата секунда Торуга се наведе и зашлеви такава плесница на джуджето, че то се търкулна на пода, цялото обляно в кръв. Стотина гърла се сляха в мощен рев, викингите жадуваха за бой, въпреки че едва ли някой от тях разбираше с кого трябва да се бият и кого да защитават. В стълкновението участваха двамата главатаря, но лоялността на воините беше подложена на тежко изпитание. Редом с Рогнар седяха ветераните - тези, които са участвали в много негови набези и не бяха свикнали да разсъждават дълго. В техните задължения влизаше охраната на главатаря и те за миг поставиха пред него стена от щитове, отблъсвайки назад Хакон. Той се подхлъзна в локва разляна на пода медовина и се сгромоляса като отсечен кедр.

Сега юношата нямаше и най-малък шанс за победа, хората на Рогнар го събориха на пода и го завързаха. Шумът и олелията постепенно затихнаха. Главатарят, съдейки по цвета на лицето му, кипеше от негодувание. Анзас се изправяше на крака, гържейки се с две ръце за главата. С Торуга се зае жена с могъщо телосложение. Тя действаше толкова успешно, че бедната девойка, затисната под мощната ѝ лапа, не можеше дори и пръста си да помръдне.

Само един човек в тази зала седеше неподвижно, със спокойна, дори цинична усмивка, наблюдавайки развитието на събитията. Това разбира се, беше, Кормак.

- Ти искаше да ме предадеш?! - въпросът беше чисто риторичен, но Рогнар го подкрепи със здрав ритник в главата. - Ти, на когото аз така вярвах...

Той се задъха от злоба, захърка и отново се опита да нанесе ритник, но отздаг девойката пронизително завика:

- Свиня! Негодник! Страхливец! Ти не би се решил на това, ако ръцете му бяха свободни!

- Замълчи! - заповяда Рогнар.

- Няма да млъкна! - крещеше девойката, удряйки с юмручетата си валкирията, която я гържеше в мощните си през-

ръдки. - Аз го обичам! Да не искаш тебе да обичам, грубияно! Ти си жесток и безобразен! Той е мил и смел и аз ще се омъжа само за него!

Рогнар изрева и замагна с юмрук, за да нанесе унищожителен удар върху главата на безпомощния Хакон. После промени намерението си и замагна към храбрата девойка. Но в същия миг Кормак хвана китката на ръката му. Норманският главатар изохка от болка - пръстите на келта стискаха като стоманен капан.

За миг пламтящият поглед на норманина прониза студените очи на келта.

- За какво ти е труп вместо жена, Рогнар? - попита Кормак, отпусайки ръката на викинга.

Главатарят, видимо, бе стигнал до същия извод, тъй като заповяда, смесвайки думите си с ругатни:

- Замъкнете това куче в тъмницата и го приковете към стената. Утре сватбата ще отшуми и тогава моята жена ще види какво ще направя с него. И ще го направя с хей тези ръце!

Двама набити воина измъкнаха яростно съпротивляващия се Хакон. Когато зловният му поглед се спря за миг на лицето на Кормак, той изведнъж се успокои и високо изкрещя само една дума:

- Клеан!

Кормак дори не мигна, на лицето му не мръдна нито един мускул. Той все така спокойно, с усмивка на уста, наблюдаваше случващото се.

- А какво да правя с девичката? - попита валкирията. - Да я набия ли? Няма да е лошо да я поотупам мъничко!

- Готви я за сватба! - изръмжа Рогнар. - И я махни от очите ми, че ще я пребия без да искам!

Набучената в стената факла гимеше и едва разсейваше сенките, които се въртяха в неголямата изба, направена от борови трупи. Прикованият в ъгъла със стоманена верига Хакон кълнеше всичко на света, люшчайки се неспокойно от една страна на друга. Най-малко от всичко го безпокояха раните и граскотините, получени при сбиването. Дори и фактът, че бе загубил свободата си, не го опечаляваше толкова - вбесяваше го мисълта, че Рогнар ще застави девичката да се омъжи за него, а той, Хакон, с нищо не можеше да ѝ помогне. Изведнъж замря, долавяйки отвън нечии крачки, а после глас. Човекът изговаряше думите с едва доловим акцент:

- Ти да не лъжеш? Действително ли Рогнар те изпрати да поговориш с него?

А с какво ще го докажеш? - питаше стражника.

- Иди и сам го попитай, щом не вярваш, а аз ще охранявам вместо теб. Ако обаче главатарят заповяда да те набият за това, че си пъхаш носа в чужди работи, аз няма да имам никаква вина.

- Добре... - престана да се ежи викингът. - Иди, само не стърчи там дълго.

Резето изтрака и на прага се появи висока фигура. Вратата се затвори със протяжно скърцане. Пред Хакон стоеше Кормак, той беше в доспехи и с меч. От върха на шлема на гърба му падаше дълъг сноп от конска опашка.

- Аз знаех, че ще дойдеш - каза Хакон. - Говори тихо, за да не чуе стражника!

- Дойдох, за да попитам, откъде ти е известен ирландския...

- Лъжеш! - прекъсна го със зла усмивка Хакон. - Дойде, защото се страхуваш, да не би да те издам на Рогнар. Веднага щом назовах твоето родово име, разбра, че ми е известно кой си в действителност. Да, ти си Кормак МакАрт, но си имаш прякор - ти си Кормак Вълка, пират и разбойник, дясната ръка на Вулфер Юта, най-злият враг на Рогнар. Нямам и понятие какво търсиш ти тук, но не се съмнявам, че твоето появяване не предвещава нищо хубаво за Рогнар. Достатъчно е да кажа една дума на пазача, и ще споделиш моята съдба.

- А ако аз ти прережа гърлото и ти не успееш дори да гъкнеш?

- Можеш - съгласи се безстрастно юношата. - Но няма да го сториш. Не е в стила ти да убиваш невъоръжени. Славата ти на честен боец се носи по крайбрежието!

- Ти си прав! - направи келтът гримаса с видимо съжаление. - Не съм каспин, като някои други... Добре, казвай, какво искаш ти от мен.

- Предлагам ти живот за живот! Спаси мен, а аз няма да ти преча. Дори мога да ти помогна да осъществиш коварните си планове, Клеан!

Келтът седна на пейката и се замисли.

- Имаш ли някакъв план?

- Освободи ме и ми дай меч. Ще взема Торула и ще се скрием някъде сред хълмовете. Ако пък не успея, в краен случай ще взема Рогнар със себе си във Валхала, въпреки че заг като него не заслужава подобна чест.

- А когато достигнеш до хълмовете, какво ще правиш? Нали една потеря ще ви сгаци само за няколко часа!

- Там са моите хора. Петнайсет юти, на които Рогнар е омръзнал до смърт. Скрих на другата страна на острова лодка, ако успея да доплувам незабелязано до един от островите, там ще имам достатъчно време да събера своя собствена дружина. И тогава обезателно ще дойда, за да му върна тъпкано на негодника ритниците в ребрата. Да удря невъоръжен мъж! Гаг!

Кормак кимна. Подобни неща, за които говореше Хакон, неведнъж се бяха случвали между викингите и планът на младия воин имаше значителни шансове за успех.

- Всичко това е добре - каза накрая келтът. - Но на тебе преди всичко ти е необходимо да излезеш от тук.

- Това е твоя грижа.

- Казваш, че имаш петнадесет другари в гората...

- Точно така! Ние излязохме от имението вчера, сякаш на лов. Аз ги оставих на уговорено място, за да довърша някои работи и окончателно да уточня подробностите за бягството с Торула. Мислех да поостана на пира в залата, а после да се върна при моите хора... вече с момичето. Ако не беше онова животно Анзас, щяхме вече да сме в безопасност. Кълна се в боговете, ще изтръгна сърцето му и...

- Достатъчно! - спря го Кормак. - Ще направим с него всичко, което ти хрумне, че и още нещо в добавка, но сега няма време приказки. Имаш ли приятели сред хората на Рогнар? На мен ми се стори, че не на всички им хареса, как той постъпи с теб.

- Имам достатъчно и другари, и приятели, но те засега се колебаят. Викингите трудно си размърдват мозъците - те вървят след този, който в даден момент им се струва най-силен. Щом Рогнар и неговата хайка загинат, останалите, без всякакво съмнение, ще се присъединят към мен.

- Тогава така... - блеснаха очите на Кормак. - Слушай! Казах на Рогнар истината, моят дракар действително се разби в скалите, но се спасих не само аз. Заг южняк нос чакат, надеждно укрити, Вулфер и петдесет отчаяни глаторези. В нощта след катастрофата ние се посъветвахме и решихме, че само аз, когато Рогнар познава най-зле от всички останали, мога да отида в неговия лагер. Надявах се с някаква хитрост да успея да измъкна от него дракар... И сега, ето какво ти предлагам. Аз ще ти помогна да избягаш, а ти ще се присъединиш към нас с твоите хора и ще

помогнеш да победим Рогнар. След това ще ни гадеш един дракар, а всичко останало в имението - хора, оръжие и прочие остава за теб. И момичето, разбира се! Съгласен ли си?

- И още как! - зарадва се Юношата. - Помогни ми, а аз обещавам, че когато властта на този остров се окаже в моите ръце, ще ти дам най-добрия дракар.

- Договорихме се! А сега слушай. Ще сменят ли стражата през нощта?

- Съмнявам се.

- А този, който е зад вратата? С него можем ли да се разберем?

- Не, той е един от най-близките на Рогнар хора.

- Какво пък, толкова по-зле за него. Ако ние го премахнем, те до сутринта няма да го потърсят. Почакай малко!

Кормак се доближи до вратата и извика:

- Хей, стражник! Ти как следиш за затворника? Нещо не си много бдителен! Тъпанар!

- А какво има? Това, че въртиш добре меч, не ти дава право да обиждаш хората...

- Докато си седиш като гъска в блатото, той почти е изкъртил решетката на прозореца.

- Не може да бъде! - изохка викингът, втурвайки се в избата.

Когато пазачът повдигна глава, за да види осветеното под тавана прозорче, Кормак му нанесе силен юмручен удар в челюстта. Воинът се смъкна на земята без всякакви признаци на живот. На пояса на стражника висяха ключовете от веригата на Хакон и след няколко секунди, Юношата вече разкършваше изтръпналите си от продължителния престой крайници. Кормак сложи веригата на ръцете и краката на поваления тъмничар и запуши устата му с мърляв парцал. Изскачайки от избата, двамата заговорници затвориха след себе си вратата и побягнаха с прибежки към гората. В края на вековния кедров лес келтът се спря и се огледа внимателно наоколо. Луна още нямаше, но на опитния корсар му бе достатъчна и светлината на звездите.

Постройката на главатаря беше разположена с входа си към лагуната, в която стояха закопчени дракарите. Около нея се притискаха складовете, конюшните и жилищните хижи на дружините - най-близкото здание бе едва на сто ярда от тях. Избата, в която беше затворен Хакон, беше крайната. Гората почваше до самото име и някои от постройките стояха в сян-

ката на гърветата, селището не беше оградено нито от стена, нито дори и от плет. Рогнар самостоятелно се разпореждаше на острова от години и никои друг, освен неговите хора не се появяваше тук. Той се чувстваше в безопасност и не бързаше да строи защитни съоръжения, нали засега нищо не го заплашваше.

Внезапно го изострения слух на Кормак достигна шум от нечи отдалечаващи се крачки. Напрягайки зрението си, келтът забеляза как нещо се размърда по едно от грамадните гървета. Кимвайки на Хакон, той се затича натам, измъквайки в движение кинжала от ножницата. Келтът бягаше, воден по-скоро от инстинкта, отколкото от зрението си. Някъде напред изпраця клонче, и след миг той забеляза сянка, която се отдели от гърветата и се понесе към имението.

- Анзас! - изпъшка Хакон, догонил накрая Кормак. - Той ни е шпионирал. Трябва да пречукаме тази мърша колкото се може по-скоро!

На рамото на юношата легна стоманена ръка.

- Спокойно - прошепна келтът. Той знае, че ти си на свобода, но няма понятие, че го видяхме. Имаме още малко време.

- Ами Торула?! Без нея няма да тръгна! За нищо на света! Върви си ако искаш, а аз или ще я спася или ще загина.

Кормак погледна към постройката - точно тогава уродливата фигурка кривна зад ъгъла.

- Води ни при нея! - избоботи той. - Това е безумие, но Рогнар действително може да се разправи с нея, преди да успееш да се върнеш с хората си.

Напускайки сянката, те за миг прекосиха откритото пространство, отделящо сградата от гората. Добирайки се до прозореца, закрит с решетка, те спряха. Юношата внимателно

почука на решетката и почти в същата секунда зад нея се показва бледото лице на девойката.

- Хакон! - дочу се радостния ѝ шепот. - Бъди внимателен! Тук с мен е старата гарга Егна. Сега спи, но...

- Отгърпни се, - прошепна ѝ Хакон, вдигайки меча. - Сега ще пробия изход...

- И ще вдигнеш на крак даже тези, които не се държат на краката си след излишната халба бира! - прекъсна го Кормак. - Имаме още малко време, докато Анзас търси Рогнар. Не си струва да го губим напразно.

- Но как...

- Отгърпни се! - изрече келтът, взирайки се мрачно към решетката.

Хакон облещи очи в ням възторг, когато видя как гърбът на ирландеца се огъна като гъга, мускулите се напрегнаха, а жилите изпъкнаха. Нещо тресна глухо и Кормак спокойно постави до себе си изтръгнатата от стената решетка. Отвътре се чу удивен възглас. Такава сила беше нещо необичайно дори сред могъщите северни войни!

- Хайде, ела тук! - заповяда Кормак, мускулите и гласът му още трепереха след титаничното усилие.

На прозореца се появи девойката, загърба ѝ някой изруга високо и две огромни длани хванаха момичето за раменете. Торула се обърна светкавично и с размах нанесе удар. Ръцете изчезнаха, нещо тежко се плъосна на пода и девойката падна право в ръцете на възлюбения си.

- Така! - тя изхвърли гръжката от каната, с която беше повалила огромното женище. - Платих на дъртата вещица!

- По-бързо! - подканваше Кормак. - Сега ще се започне...

Още не беше изрекъл тези думи, пламнаха факли и се разнесе дивият рев на Рогнар. За тяхно щастие гората беше съвсем близо, и успяха да я достигнат на един дъх. Тук Кормак се спря.

- Колко време ще ти е необходимо, за да намериш своите хора и да се върнеш?

- Да се върна?

- Ти глух ли си?

- Вярно! Ами... час и половина...

- Добре. Събери своите и чакайте там, в храстите, докато не чуете този сигнал - той внимателно свирна три пъти. - Щом го чуете, веднага отивайте натам, откъдето съм го подал. Сигурно можеш да се ориентираш в тъмното. И внимавайте да не попаднете в лапите на Рогнар и неговите хора.

- Но... Той вероятно ще дочака разсъмването и едва тогава ще тръгне да ни търси.

- Ама че лошо познаваш бившия си побратим! - разсмя се Кормак. - Мога да се обзаложа, че той веднага ще започне да претърсва гората с всичките си хора. Но да не губим време. Гледай каква суматоха настана в имението. Колкото е възможно по-бързо, доведи хората си тук, а аз ще отида за Вулфер.

Изчаквайки, докато юношата и момичето изчезнат зад гърветата, келтът тръгна на път, както винаги доверявайки се само на инстинкта си. Сега той отправяше в душата си хвалебствия към бого-

Вече заради опита, който беше натрупал, скитайки се на младини в горски геври. От имението се носеха вой и проклетия - Рогнар беше открил, че птичките са отлетели от клетката. Но постепенно, когато Кормак започна да се отдалечава от поселището, воят затихна и сега се чуваше само шумът от прибой. Приближавайки се към морето, където беше оставил ютите и Вулфер, келтът забави крачка и удвои вниманието си - оставаше само някой от своите да го фрасне по главата. А ютите удряха силно... След като се огледа наоколо, той зави като вълк и в същата секунда от сянката се измъкна масивен силует и произнесе със силен шепот:

- Кормак, кълна се в Тор, ние вече мислехме, че не ти тях, а те теб са успели да преметнат...

- Имат да вземат простаците! Тези празноглавци не могат да преметнат и тригодишно дете! - усмихна се Кормак. - Но все още не съм напълно сигурен, че ще успеем напълно. Ние ще бъдем едва седемдесет души срещу почти триста.

- Седемдесет?

- Да, тук ни се появиха съюзници. Помниш ли Хакон?

- Помня го. Младо петле, ама кукуруга силничко...

- Той се скара с Рогнар. С него са петнайсет юти. Командвай - ако загубим, в крайна сметка поне ще се разделим с живота в бой. А, ако ни провърви, ще си намерим кораб. Пък и ти най-после ще отмъстиш...

- Мъст... Обичам! - зяпна от радост викингът, поглеждайки към небето с искрящи очи и ласкаво поглаждайки гръжката на брадвата.

Този могъщ риж ют беше толкова висок, колкото и келта, но на него не му достигаше ловкостта на тигъра. Но това той компенсираше с масата си.

- Излизайте от дупките си, вълци! - извика той в тъмното зад гърба си. - Стига сте гнили в дупките, отиваме да храним гарваните на Один! Осрик, Аслаф, напред, очаква ни развлечение!

От мрака се материализираха фигурите на пиратите - сякаш нощни сенки се съгъстяваха и се събираха на едно място. Само звънът на оръжието и скърцането на доспехите съпровождаха тяхното появяване. Викингите потеглиха на път. Като се огледа, Кормак видя люлеещата се линия на гигантските сенки, увенчани с шлемове. "Водя в бой ято демони" - помисли той и се усмихна.

РИЦАРИ НА КНИГАТА

Штрубадуф на стила Фентъзи

Издателство "Барг" е създадено през 1992 г. от четирима млади ентусиасти. То бързо печели сърцата на читателската аудитория с отлично подбраните си заглавия, добрия превод и оформление (все още от най-доброто в страната). Една от първите поредици на издателството е библиотека "Избрана световна фантастика". Всеобщо е мнението, че това е най-добрата фантастика издавана в България. Още през 1994 г. издателството и поредицата бяха наградени с "Грави-тон" - наградата за принос в българската фантастика. От 1994 г. БАРД се зае с трудната и благородна задача да попълни една огромна празнина - тази на стила фентъзи у нас. Още с първата си книга се разбра, че то си е поста-вило изключително високи цели и се стреми да представи само най-доброто от най-доброто. Роджър Зелазни. "Хрониките на Амбър". Изключително силно начало! Всъщност голямата популярност на Зелазни се дължи именно на тази първа книга, издадена за пръв път от БАРД. "Променящ се свят" на Ф. Х. Фармър е втората им поредица. Дж.Р.Р. Толкин, Робърт Джордан, Дейвид Егингс, Майкъл Муркок са някои от имената, намерили своя дом в серията "Фентъзи клуб". Това е една смесица от класически и нови автори, но винаги най-нашумелите.

Издателство "Барг" направи първия успешен опит да представи по-пълноценно един от най-известните и любими по цял свят фентъзи герои - Конан Варварина. Цикълът от петнадесет излезли до сега книги си остава най-пълното представяне на приключенията на "безсмъртния войн" Конан у нас. Задължително четиво за всеки Конан-фен. Същото се отнася и за Клифърд Д. Саймък - с поредицата "Саймък" - един автор, любим на мало и голямо по цял свят. ИК "Барг" обещава на верните си почитатели да продължава да ги радва с много нови срещи с любимите им герои и автори!

FORGOTTEN REALMS

A BALDUR'S GATE ENGINE ADVENTURE

ICEWIND

D.A.C.E.



BLACK ISLE



Interplay

Advanced Dungeons & Dragons

Фентъзи игрите не са от вчера! "Разбира се, не ставай смешен! Аз имам компютър от как се помня"

Всъщност, не очаквах, скъпи мой тайнствен глас, да те впечатля с такова твърдение, но аз имам съвсем друго предвид. Фентъзи игрите не са се появили с първите персонални компютри. "Ама разбира се, не ставай смешен! Те са нямали нужните ресурси. А и на такива монитори, кой би играл? Дошли са чак с по-мощните машини - като моята."

Май пак не се разбрахме. Имах предвид, че фентъзи игри са се появили още през "далечната" 1972 г. "А стига, бе! Толкова отдавна ли? Ти ме будалкаш нещо."

Не! Съвсем сериозен съм. Тогава един американец, някой си Гари Гигах (Gary Gygax) създава играта Подземия и Дракони (Dungeons & Dragons). "И го прави без компютър???" Е тя въобще не е била за компютър. "Ааа, не ми я хвали тогава! Аз джиткам само Baldur's Gate и Diablo 2".

А знаеш ли, че те всъщност, водят началото си именно от тази игра? В по-голяма степен Baldur's Gate, но и Diablo дължи това-онова на D&D. "Ама тя нали не била за компютър?"

Виждам, че не знаеш много неща за любимите си RPG игри. Слушай тогава и запомни! Както вече казах, в далечната 1972 (аз тъкмо съм се родил), Гари Гигах, напуска работата си и създава фирмата TSR, както и фентъзи приключенската игра Dungeons & Dragons (D&D). Играта била истинска революция, защото не включвала в себе си нито игрално табло, нито миниатюрни фигурки. Всеки играч играел с помощта на лист и химикал и си имал свой собствен герой, който трупал опит, докато преодолявал различни препятствия и се потапял в нови и нови приключения, създавани му от друг играч, наричан Dungeon Master, който буквално трябва да наречем Господар на подземията, ама по-добре му приляга Разказвач. Този Разказвач, с помощта на доста дебеличка книга, разяснявал на всеки един от играчите в каква ситуация се намира в момента и какво му се случва в зависимост от действията му. Нещо като книгите-игри, ама не съвсем.

Първоначално играта била замислена като средновековна военна стратегия с фентъзи елементи и набор от доста разтегливи правила. Постепенно прераснала в огромна приключенска игра в различни фентъзи светове, в която, избраният от играча герой се развива по време на приключението - Role-Playing Game (RPG), с множество допълнения към правилата отделни книги за описание на магиите и чудовищата. Бързо печели милиони почитатели. Играчите ползвали многостенни зарове, за да определят благосклонността на Съдбата при извършване на всяко едно действие или при изграждане на основните показатели на героите си - сила, сърчност, интелигентност и т.н. Хората щастливо си играели на D&D и редовно се потапяли в измисления свят на мечти, за да премерят сили един с друг или да се съюзят срещу общото зло - сигурно е било голям кеф.

През 1978, тъкмо съм се канел да тръгна на училище "О, я млъквай! На кого му пука ти какво си

правил тогава. Давай нататък за играта че ми стана интересно!" Добре де, добре! Тогава се появили Усъвършенстваните Подземия и Дракони или Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), те се различавали от оригинала по това, че били облечени в много по-конкретни правила и имали по-ясна структура. До средата на 80-те AD&D набират огромна популярност и достигат своя връх с пускането в ефир на Съботно анимационно филмче (има се предвид в САЩ), което допълнително популяризира играта. Въпреки това TSR си имат своите финансови затруднения... "К'во ме интересува мене как са били с парите? Нали играта се е джиткала яко..." ОК, продължавам за играта: Та през 1988 излиза специално издание на правилата на AD&D, което съвсем добре класифицира нещата и най-сетне внася нужния ред в тях. Именно тогава се появява и първата компютърна игра базирана на правилата на AD&D - Pool of Radiance наSSI. "Най-сетне да си дойдем на думата. Компютърни игри, еха-а-а-а"

Действието в тази компютърна игра се развива в основния, да го наречем, свят за AD&D - Forgotten Realms (Забравените земи). Там си имали сериозен проблем с развитието на града New Phlan (може и да значи нещо ама не знам какво), който всъщност е пристанище на брега на Лунноморието (Moonsea). Той бил няколко пъти нападнат от различни сили на злото - орки, великани, гоблини и "вся асталная сволач", както казват руснаците. Чудовищата прогонвали жителите му и го превръщали в развалини, но хората се обединявали и с общи усилия успявали да си го върнат отново. След това изграждали нов град над останките на първия.

И точно през един от тези периоди на възраждане, се появяваш ти, играчът. Създаваш си собствена група от шест авантюриста, като всеки от тях може да бъде боец, крадец, магьосник или лекач. Към твоята група могат да се прикрепят до двама управлявани от компютъра играчи (NPC), които да ти помагат. И така започва твоето приключение. Избиваш разни, незаконно заселили се чудовища в града, а когато приключиш с почистването на улиците се отправяш към околните блата в търсене на други гадове, докато накрая достигаш до най-главния гадняр, виновен за всички нещастия, сполетели, New Phlan и му виждаш сметката. "Уха, звучи интересно!"

Да интересно е, но на практика не е толкова лесно, колкото изглежда отстрани. Повярвай ми, иска се доста мислене и добра тактика, за да победи всесилното зло. Последвали и много други игри базирани на AD&D. Сменили се фирмите, държащи лиценза за това и съответно настъпил спад в качеството на предлаганите истории и пр. задължителни неприятности, докато най-сетне не се намесили Interplay и Black Isle и с общи усилия успели да възродят очарованието на първите ролеви игри. На бял свят се появили шедеври като Baldur's Gate и Planescape Torment, но сега ще ти разкажа за последната игра, базирана на правилата на AD&D и развиваща се във Forgotten Realms. Имам предвид новото супер приключение, поднесено ни от майсторите на хубави истории Black Isle и Interplay...



Interplay

Advanced
Dungeons & Dragons

WUJOP



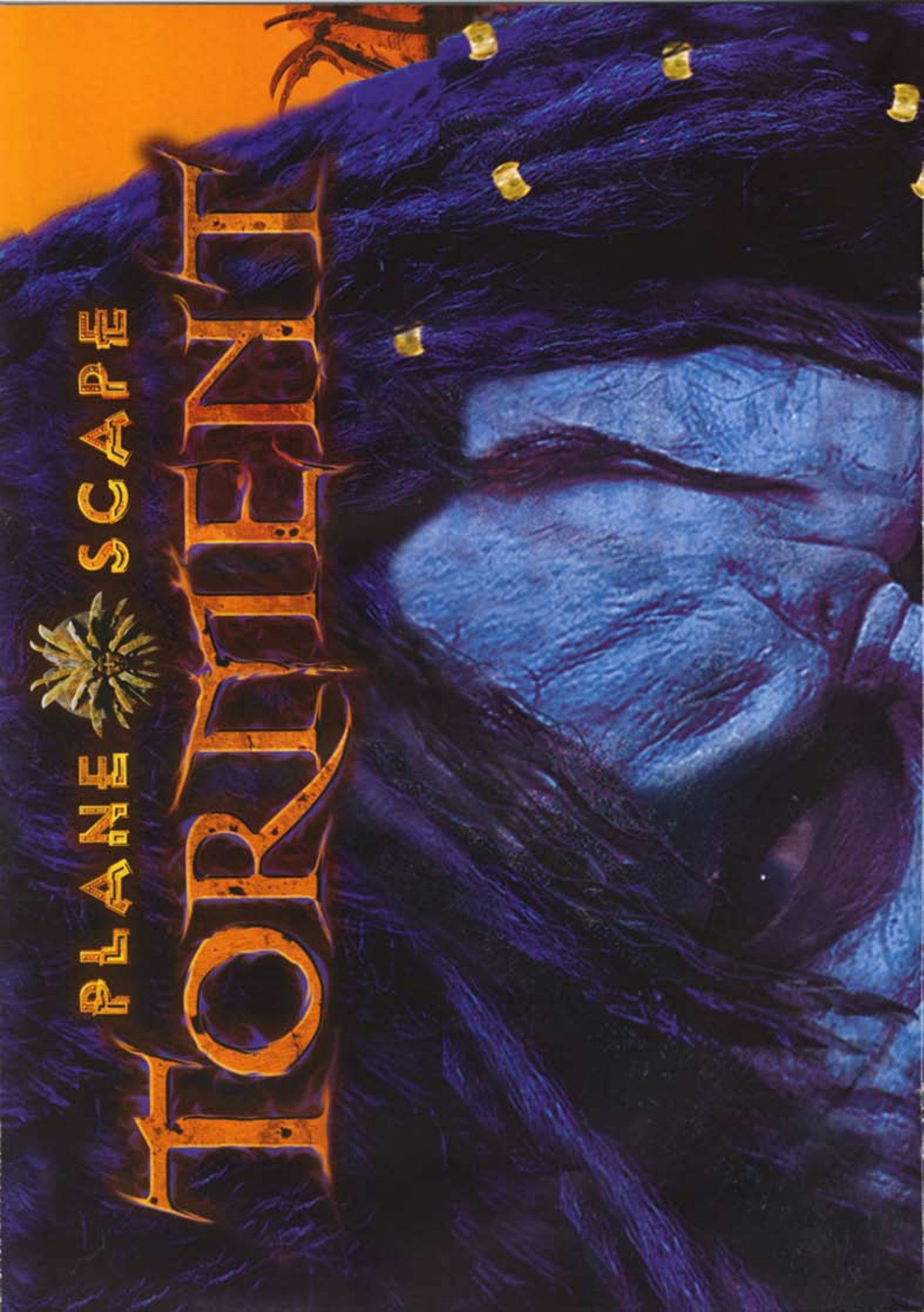
**PC
CD
ROM**



PLANE SCAPE



FORREST



Interplay

Advanced
Dungeons & Dragons

WIZARD



**PC
CD
ROM**



PLANE SCAPE



TORJUNII



Priest
Level 3, Spells 7
Experience 60015
Next Level 110000

Prerequisites
THACO 19
Number of Attacks 2
Age 48
Occupation: Outlander
Turn Unleash Level 7

Saving Throws
Paralysis/Poison/Death 7
Bleed/Starve/Wind 11
Fear/Petrify 10
Breath Weapon 13

STR 13
INT 16
WIS 13

Full-Frame-Grave
Talent
Swordplay
Tentacle

ICEWIND DALE

Както и в първата компютърна игра на AD&D - Pool of Radiance, започваш със създаване на група от авантюристи, с чиято помощ ще трябва да доведеш приключението си до успешен край. Тук вече изборът, на всеки един герой е доста по-голям. Вече не избираме между четири класа герои, а много повече - цели девет основни класа: боец, рейнджър, паладин, лечител, друид, магьосник, крадец, бард, и специалист магьосник (специализирал се в определена магическа школа), който може да избира между седем различни школи. И когато прибавим и възможността героите да съчетават в себе си по два и три класа (така наречените мултикласове), общият брой на вариантите набъбва до двадесет и пет класа. Впечатляващо, нали? Героите от групата ви ще се различават не само по класовете си, но и по пола, вида на расата към която принадлежат, характера си и уменията да боравят с различни оръжия. Като цяло, ще създадете герои със собствен характер и индивидуалност. С течението на играта ще заобичате всеки един от тях, защото вие сте всички тях и всеки поотделно.

Както повечето RPG и в основата на Icewind Dale стои страхотно увлекателна история:

"Някога, преди време, на север, в планините, наречени Гръбнака на света, живеели, горди и свободолюбиви, племената на северните варвари. Те водели прост мирен живот. Докато не се появил магьосникът Аракон. С помощта на армия от наемници той нападнал варварските племена като изгарял домовете им, а пленниците били продавани в робство. Племената се съпротивлявали с ожесточение, на каквото били способни само северните обитатели, но разделени, те нямали никакъв шанс пред организираната армия на магьосника. Тогава се появил



Джерод - Воинът шаман. Със способностите си на водач, той обединил разпилените варварски сили в непобедима армия от сурови мъже и с общи усилия те повели борба срещу коварния враг. Пред лавината от мускули и стомана, армията от наемници започнала да губи битка след битка, докато се стигнало до решителния, последен сблъсък. Двете войски се изправили една срещу друга - добре обучените наемници и непоколебимите варвари. Сблъсъкът бил чудотворен, като две природни стихии армията се противопоставили една на друга и всяка от страните знаела, че тази битка ще реши изхода от конфликта. И докато наемниците се биели за пари, то варварите защитавали семействата си и земята на своите предци. Нищо не можело да устои на тяхната решимост и жажда за мъст. Краят на битката приближавал и Аркон разбрал, че няма да се измъкне. В последен пристъп на отчаяние той призовал мистичните си сили и създал магически портал в средата на бойното поле. За него и на околните ужас от портала започнали да излизат демони с всякакви размери и форми. Пред новата опасност наемници и варвари се обединили и доскорошните врагове застанали рамо до рамо, за да отблъснат врага. Но пред стотиците демони хората нямали никакъв шанс и колкото и яростно да се съпротивлявали те само забавяли вълната на злите сили, но не можели да я спрат. В този миг Джерод видял на съседния хълм една самотна фигура. Веднага я разпознал - това бил неговия бог Темпус. Шаманът получил прозрение какво трябва да бъде сторено. С боен вик той скочил срещу магическия портал. При последвалия сблъсък кръвта му запечатала входа и след силна светкавица порталът се превърнал в каменна окръжност, в която като барелеф, завинаги останало тялото на Джерод, запечатвайки последния миг на агония и триумф. Монолитът бил наречен "Печата на Джерод". Саможертвата му сложила край на приждащите орди, а останалите по бойното



поле демони просто изчезнали... Но това не е краят на историята! Това е само началото!"

С този разказ започва вашето приключение. Групата ви от авантюристи се появява в планинското градче Йистхевън, където се намира и храмът на Темпус, в който се пази Печатата на Джерод. Тук ви предлагат да се включите в експедиция към градчето Кулдахар в отговор на отправена от тях молба за помощ срещу сполетелите ги в последно време мистериозни нещастия.

По пътя си ще се сблъскате с множество страшни създания,



които с най-добри намерения ще се опитват да решат житейските ви проблеми по свой си уникален начин. Ще разговаряте със стотиците обитатели на Ферун - светът на Forgotten Realms. И разбира се в крайна сметка ще решите проблемите на местността известна като Icewind Dale, но първо ще трябва да откриете какви точно са те.

След като ви разкрих, вскратце, какво велико приключение ви очаква, ще отделия и няколко реда, за да успокоя тези, които никога не са имали удоволствието да се потопят във фантастичния свят на подобни на Icewind Dale игри - НЕ Е НЕОБХОДИМО да сте стар и изпечен геймър, за да се насладите на приключението. Играта се играе напълно интуитивно. Достатъчно е да знаете как се използва мишката и да разбирате добре английски език. Ще наблюдавате своите герои отгоре и малко встрани или т.нар. изометрична перспектива. С едно кликва-



не на мишката ще им задавате команди - и готово! Остава да си отделим малко повече време и да се захванем с поредното спасяване на хората от злите сили. Сам или с още до петима приятели в мрежа. FF ви пожелава приятни часове с новия прекрасен продукт на Black Isle и Interplay.

В следващите ни статии, посветени на фентъзи игри ще ви разкрием повече за уникалната система на AD&D с надежда да ус-

пеем да ви завербуваме за братството на геймърите, към което се причисляваме и ние - редакцията на FF. "Айде стига грънка, бе, ами игвай, че вече играта започва и няма да те чакам да се включиш в групата"...

ИГРА ЗА ДВАМА

Петър Стойков

ЧАСТ 2

А после гоиде манджата с грозде

На Дугка

Далече, далече, близо до град Марсилия, на заснежените върхове на планината Олимпик, боговете прекарват по-голямата част от времето си. Поне така твърдят ефебските легенди. Там живеят много богове - малки и големи, могъщи и не чак толкова. По принцип те са весели и безгрижни копеленца - хвърчат си насам-натам, пият амброзия и бърбън с бира (напитка, неслучайно известна като "храна на боговете") и тъй като малко неща се изплъзват от божествения им взор - заглеждат по-засуканите човешки девойки. Освен, разбира се Средномогъщият Служест Сондо - богът октопод, който си пада по други... хъ... видове. Понеже са общо взето безсмъртни, а и нямат никакви други занимания, освен по-горе изброените, случва се да ги налезне скука. А когато на някой бог му доскучае, той обикновено решава да се направи на гаген.

- Ами-и... - жрецът изглеждаше разколебан.

Тото срита Ингеборг под масата и каза:

- Нека първо чуем за какво става дума, а после да говорим за пари!

- Разбира се, разбира се - съгласи се камериерцет, докато енергично разтриваше глезена си. Тото имаше навик да налага с крака и ръце масивни купчини тухли всяка сутрин преди закуска.

Жрецът помълча малко, а после, явно успокоен, започна разказа си:

- Както може би сте се досетили, аз съм посветил живота си на божа служба. Казвам се Чу Сен и съм главен хранител в храма на М'ъм'ър, да се свети името му.

Хрупчо не издържа и се изхили.

- М'ъм'ър? Тоя не беше ли бога на запека?

- Усещам подигравка в гласа ти, синко, - очите на жреца блеснаха - но положението е повече от сериозно. Преди повече от хиляда години, по време на управлението на император Чо Кухата Лейка, се появил пророк на всемогъщия М'ъм'ър. Той насочил в правата вяра много заблудени души, благодарение на Свещеното руло тоалетна хартия, дадено му директно свише, което помагало за земните му дела. След като пророкът напуснал империята, реликвата била оставена за поклонение в новопостроения храм в Сун-чао. С намаляването на броя на вярващите, обаче, рулото постепенно било забравено. Стигнало се дори до кощунствената му употреба по предназначение от някои по-безотговорни жреци, в резултат на което то почти свършило. Оттогава, чак до наши дни, то стои заключено в склада на храма.

- Колко непочтено отношение към такава ценна реликва - вметна Тото. Чу Сен не му обърна внимание и продължи:

- Преди два дни по време на сутрешната молитва, главният жрец на храма получил видение и бил благословен да зърне божествения лик на М'ъм'ър. Нашият покровител благоволил да си спомни за даденото преди хилядолетие свещено руло. Съобщил на жреца, че планира обществено явление на предстоящия фестивал на Хигиенното дело и за съжаление изискил въпросния свят предмет на съответното място в уреченото време.

Тото се покашля.

- Дотук не виждам проблем.

- Ние пък, драги господине - истерично го прекъсна жрецът - не виждаме реликвата, тъй като още същия ден беше установена липсата ѝ.

Жителите на Великата Империя на Слънцето се славят с изключително изчерпателните си пословици. А за случай, като сегашния казват: "Когато някой бог реши да се прави на гаген, изпитан метод е да се самоопакваш в колел, адресиран до Замбия и да се самоизпратиш по пощата. Не, че това ще помогне! Просто ще спестиш усилия на роднините си по разчистване на останките ти."



Както е видно, лаконичността е едно от многото положителни качества на местните поговорки. Но то се среща твърде рядко.

- Открадната!?! - Включи веднага Тото.

- Точно така, както скоро се разбра от писмото, получено същата вечер в храма. Ето го - жрецът извади изпод робата си орфанно листче и го подаде на дребния съдружник.

" Ей (запетая) да ми дадете веднага петстотин хиляди вела (запетая) иначе Свещеното руло (тире) на Кукуво лято (точка)

ЗУЖППД Дугко"

- Хм - каза Тото, докато Хрупчо се блещеше в писмото - и защо е написано по този начин?

- Нова мода сред аристокрацията в града. Предполага се, че така писмата пристигат по-бързо. Телеграмно, един вид - промърмори небедително жрецът.

- А кой е тоя ЗУнезнамкакво си Дугко? - с основание се поинтересува Ингеборг.

Чу Сен бе направо сащисан.

- Не знаете кой е ЗУЖП...

- Знаем, разбира се, знаем - прекъсна го Тото, а огромният варварин отново заразтрива глезена си - Ако правилно съм Ви разбрал, искате Свещеното руло да Ви бъде върнато!

- Така е! Не ми се мисли какво може да се случи на човечеството, ако рулото не бъде в храма по време на явлението на М'ъм'ър. Нашият Бог, нека пребъде името му, да погледнем истината в очите, не е много могъщ, но си има тясна специалност и ако се разгневи...

- Ще предизвика всеобщ запек?

Жрецът изпитателно огледа Тото, търсейки следи от насмешка, но мин-джата беше отчайващо сериозен.

- Всъщност, точно това ще направи. Представете си само последиците!

Ингеборг си ги представи, но кракът още го болеше от последния ритник на Тото и затова положи неистови усилия да не се размее на глас.

- Има ли му нещо? - попита жрецът Тото - защо си криви така лицето?

- Той е каменериец!

Жрецът кимна с разбиране

- Хм, както и да е - ниският дебеланко не беше и чувал за Каменерия - готов съм да ви предложа всичките си спестявания за връщането на реликвата. Те не са много - той извади от пояса си кесийка и я хвърли на масата.

Двамата съдружници само гето не я изядоха с поглед, но никои не посегна.

- Вътре има седемнадесет опала. Те са всичко, което имам. Ако не върнете рулото го два дни...

- Разбирам - Тото се замисли - Елате в четвъртък! Дотогава ще приберем откраднатото.

- Моля ви, постарайте се! Вие сте единствената надежда на света за оцеляване!!!

- Не се тревожете, ще се погрижим - рече Хрупчо, докато го избутваше навън и затваряше вратата.

После се подпря с гръб на нея.

Останали сами, двамата съдружници се спогледаха. Едновременно завъртяха глави към кесията. Тото беше по-бърз, пръв я докопа и изсипа съдържанието ѝ на масата. Седемнадесет камъка блеснаха в характерния си матовобял цвят. Мин-джата и каменериецът изпуснаха по една облекчена въздишка.

- Всичко е тук, слава Богу - каза Ингеборг и се ухили.

Беше прекалено хубаво, за да е истина. За жреците, живеещи доста охолно от даровете на вярващите, тези камъни може и да бяха малко, но всъщност в злато правеха добра сума.

- Трябва да ги заработим, обаче - контрира го не особено въодушевено Тото.

- Добре, че ме подсети. Кой е оня... Дугко, гето бил свил там... онова, де...

- Хабер си нямам! - чистосърдечно отвърна мин-джата.

- Ама нали каза... - Хрупчо замълча смутен.

Тото отиде в стаята, която бяха отредили за спалня и измъкна изпод леглото си сандъка с лични вещи. Отвори го, порови вътре и измъкна голяма черна книга с поръбени със златна боя корици. Занесе я при варварина и му я показа. С учителски тон рече:

- Гледай сега! Това е книга.

- Знаем - лаконично отвърна Хрупчо - Много полезна вещ.

Тото искрено се учуди.

- Ти откъде знаеш да че...

- Ама тая тук ми се вижда като да е с много твърди листа. Драскат, ще знаеш. Погубри са за палене на огън.

Мин-джата се усмихна успокоен - за миг си бе помисли, че огромния северняк е запознат с третото и основно предназначение на книгите. Той седна, постави тома на коленете си и го разгърна.

- Я подай онова писмо - рече.

Хрупчо протегна листчето. Тото го взе.

- ЗУЖППД Дугко. Да видим сега...

Заобръща страниците, мърморейки си под нос. Провлачи пръст по една от тях.

- Аха, ето го! Знаех си, че ще е вътре.

- Къде? В книгата? - Ингеборг бе потресен.

- Не се шашкай - успокои го дребният съдружник - Това - посочи с пръст - е "Годишен указател на богатите и/или важни личности в Сунчао". Съдържа и изчерпателни пояснения от ИВ Тан - майстор на мин-джуцу, както и приложени карти. Дори имам автограф в нея. Всеки боец мин-джа има такава. Трябва да сме запознати с бъдещите си клиенти - видя неразбиращия поглед на Хрупчо и обясни - Тука пише за нашия човек.

- Ясно! И к'во пише? - Ингеборг бе запознат с четенето само, доколкото бе упражнявал някои репресивни методи върху хора, които го владеят.

Тото зачете:

" Дугко, Злия и Ужасяващия Жесток Повелител на Падналите Души, младши.

местожителство - Страховит замък,
квартал Ямата
занимание - Повелител на пагналите гу-
ши

характер - Зъл и Ужасяващо жесток
магьосник II ранг.

състояние - около три милиона вела.

родители - неизвестни.

Почетен председател на Съвета по Из-
вънжителейски работи и член на Дружеството
за Защита на Дългите Дромедери Албиноси.

(бел. консулт.) - вила "Страховит замък"
(вж. картинката) с триметровка каменна ограда
без допълнителни защитни съоръжения. От-
белязване заслужават Гигантските Кръвожаг-
ни Ангорски зайци - подвид Лилави, използвани
за пазачи. Самият Дугко си ляга рано и има зд-
рав сън. Успех И.Т."

Хрупчо беше сключил вежди и слушаше
внимателно.

- Значи отиваме в замъка, убиваме злия
магьосник и вземаме рулото. Лесна работа! -
беше въодушевен, че е схванал от първия път.

Тото обаче не мислеше така.

- Колко пъти ще ти казвам - заговори той
с тих и отегчен глас - така не се прави. Необхо-
димо е да сме учтиви и да оставим добро впе-
чатление.

- Че к'во ми пука за впечатлението, като
оня е умрял? И как "учтиви"?

- После ще ти обясня. Сега да се пригот-
вим. Необходим ни е план. После ще намерим
нужните пособия и ще изпълним поръчката.

Ингеборг кимна. Поне това умееше добре.
Учудващо е, колко много хора са си спечели-
ли репутацията на добри и интелигентни съ-
беседници, като само мълчат и кимат умно.

Тото продължи:

- Значи, ясно е, че ще действаме нощем.
Оградата не е проблем, а Дугко ще спи. Оста-
ват зайците. Огромните Кръвожадни Лилави
Ангорски зайци. Имам едно наум - един познат
на баща ми ще има каквото ни е нужно, за да се
справим с тях. Каквото и да е то. Само трябва
да го убедим да ни помогне. Хайде!

Хрупчо отдавна бе разбрал, че когато То-
то полети на крилете на професионалното
вдъхновение, единственото, което се иска от
него е да си вземе секирата и да го следва. Така
и направя. Заклеча около плещите си специал-
ния калъф, сложи брадвата в него така, че гор-
ната ѝ част беше на гърба му, а гръбката - на
кръста и настигна мин-джата, който вече из-
лизаше на улицата.

Двамата поддържаха добро темпо. Тото
водеше и едновременно с това осветляваше по-
ложението:

- Ли Мяо е местен вехтошар - рече - всъщ-
ност предпочита да го наричат "антиквар", но
май няма разлика. Ако той няма каквото ни
трябва, значи изобщо не може да се намери.

Тъкмо когато мълчанието се проточи, се
оказа, че са пристигнали. Тото спря пред неуг-
ледна на вид къща и почука на масивната пор-
та. Нищо! Почука още веднъж - по-силно. Мал-

кото прозорче на вратата се отвори и от там
надникнаха чифт любопитни очи. Чу се писклив
глас:

- Какво искате?

- Търсим Ли Мяо - каза Тото

- Няма го! - прозорчето се хлопна. Мин-
джата пак почука. Очите изникнаха отново.

- Бихте ли почакали за секунда?

Тото се извърна към Хрупчо:

- Бихте ли почакали?

- Аз бих разбил вратата - рече огромни-
ят каменериец - За секунда. - добави и откачи
внушителното си оръжие от калъфа. Върховете
на стоманените полумесеци остъргаха кал-
дъръма.

Човекът зад вратата притеснено през-
лътна.

- Ами... той шефа да се оправя тогава...

Портата изскърца и се отвори. Тото и
Хрупчо влязоха и се озоваха в голяма стая, коя-
то бе затрупана с всякакви странни вещи, нах-
върляни на купчини и повечето потънали в прах.
По средата стоеше бюро от черен махагон, а
зад него се бе разположил дълъгест и слаб ка-
то тръстика мъж в зелена роба. Той ги изгледа
с нескрита досада и високомерно ги поздрави.
Развали, обаче ефекта, тъй като се бе втора-
чил във все още извадената секира на северня-
ка.

- Какво бих могъл да направя за вас? - гла-
сът му леко трепереше. Тото се усмихна и зас-
тана пред него, а Ингеборг не му обърна внима-
ние - беше се загледал в някои интересни об-
разци на брадви, изковани от джуджетата и
бавно обикаляше стаята.

Мин-джата реши да вземе инициативата
и го направи с вечния си учтив маниер:

- Можете да ни помогнете в една рабо-
та, с която сме се заели. - Огледа се за морална
подкрепа, но варваринът бе потънал в някакъв
свой оръжеен рай. Малки деца и бонбони, каме-
нерийци и брадви - все известни комбинации.

Ли Мяо, защото гългучът бе именно той,
учудено каза:

- Мога? Искате да кажете, че имам избор?
Тото вдигна вежди.

- Разбира се. Имате две възможности.
Първата е да се съгласите.

- А Втората - да не се! - най-неочаквано
избоботи Хрупчо.

Вехтошарят, забравил за миг за огром-
ното му присъствие, рязко се извърна и се
встреци. Ингеборг се бе подпрял на две секири и
го гледеше изпод вежди. Главата му почти опи-
раше тавана.

- Ох, добре! - въздъхна измъчено Ли Мяо -
Ще направя каквото мога. Разкажете ми!

Тото обясни накратко проблема.

- Значи лилави зайци, а? С трудна задача
сте се заели, момчета. Но аз имам точно как-
вото ви трябва. За съжаление. За съжаление
имам шест деца и цената на...

След неколкominутен пазарлък съдруж-
ниците се разделиха с два от опалите на жре-
ца, а вехтошарят изчезна в другата стая и се

върна с два пакета. Без да ги отварят - така им заръча, Тото и Хрупчо тръгнаха обратно към офиса си. Когато пристигнаха ги развиха. В първия имаше две връзки поспаружени моркови, силно миришещи на омайниче - мощно сънотворно. Във втория пакет намериха дълго въже с етикет написан на ръка "Въже за лилави зайци - ангорски и сиамски".

Съдружниците се вторачиха в него.

- Май ни метна - рече севернякът.

- Така стана - съгласи се Тото. - Налага се да се оправяме някакси - не можем да харчим повече. Да се приготвяме, че скоро ще се свечери.

Ингеборг сви масивните си рамене:

- Че аз съм си готов, к'во повече да правя?

- Добре, изчакай ме тогава!

Мин-джата приближи стената, където по-рано същия ден бе накачил внушителна колекция от различни по големина и форма ножове и стилети.

- Я, да видим сега... - и започна да избира.

Десетина малки и тънки остриета намериха място в гънките на черната му греха. Уви около кръста си тънко въже с тройна кука накрая, праметна през рамо миниатюрен арбалет и внимателно постави в джоба си кутия със стрелички, чийто върхове бяха напоени с различни отрови.

- Готово! - рече - Ти ще носиш морковите и въжето.

Севернякът продължаваше да го гледа, леко озадачено. Накрая промърмори:

- Абе, как да ти кажем... тия ножове... много ситни ми са виждат. Дали ще вършат работата? - той извади брадвата си и се подпря на нея. Дръжката стигаше до брадичката на Тото, а самото оръжие сигурно тежеше повече от него. - Виж, това е друго нещо - масивно и м...

Ръката на мин-джата се стрелна назад и един от стилетите забива на опорната греда зад гърба му, забучил едра буболечка точно в средата.

- Хм, да - изсумтя Ингеборг - да тръгваме.

Той награти пакетите и изхвърча през вратата. Подхилквайки се, гребният черногрешко извади стилета и грижливо прибра изкуствената буболечка. Можеше пак да потрябва, а номерът беше ефектен. След това, подсвирквайки си, настигна съдружника си в полумрака на залеза.

Квартал Ямата на Сун-чао, въпреки името си, се водеше за аристократично място и повечето от местните големци живееха именно там. Те пък бяха доста загрижени за личната си безопасност, така че освен градската стража, нощем по улиците патрулираха по двойки наемни гардове, които имаха навика първо да бият, респективно промушват, насичат и прочее, а после да задават въпроси от типа "К'во праиш тука, ъ...?". Непредпазливо замръкналият в тази част на града после биваше от-

криван на много места по брега на реката. Различно количество от него на различни места. Тото и Хрупчо знаеха за дебнещата опасност и тихо се промъкваха към указаната от ИВ Тан вила. Мин-джата бе тих като сянка, а и каменериецът се оправяше твърде добре за сто и петдесетте си килограма - все пак доста умения се искат, за да издебнеш, напласената от поколения северняци, мечка в скърцащия сняг.

Предвиждането им, обаче бе забелязано от третата по ред двойка стражи, която поминаваха. Басовият глас на войника разцепи нощта.

- Ей, ти - беше видял само Хрупчо.

Той пък посегна към кръста си и закрепената на плещите му брадва мигом се озова в ръката му. Тото го сръга с лакът и прошена:

- Успокой се ге! Учивост трябва тука! Гледай и се учи! - той пристъпи в светлината на фенера.

Ингеборг го следеше с интерес.

- Добра ви вечер, господо! - каза малчото.

Пазачите се сепнаха, но не много - изскочилата от никъде фигура им стигаше едва до гърдите. Двамата извадиха мечовете. Тото продължи:

- Бихте ли ни упътили към... - стоманеното острие извъня по камъните, където допреди секунда стоеше Тото.

Той, разбира се, вече не беше там, а леко се плъзгаше между противниците си. Единият от тях се преви от удар в корема и главата му изкънтя на кухо от последвалия шут. Вторият се заogleжда, търсейки опасността и остави Хрупчо зад гърба си. А друга известна в Сун-чао поговорка гласи: "Проявилите изключителна глупост в улична схватка, често се събуждат след часове и то обикновено обрани, и то със силно главоболие, и то ако са живи. Но най-често не са."

С плавна походка двамата съдружници продължиха към вила "Страховит замък".

- Значи това било да си учтив. Лесна работа - промърмори Ингеборг.

Тото обаче не го чу. Бяха стигнали жилището на ЗУЖППД Дугко - кокетна бяла къща в ефебски стил.

Мин-джата отвърза куката от кръста си и каза:

- Чакай малко, аз ще поогледам - и с лекота се покачи на оградата. - Дај ми морковите! - просъска той.

Каменериецът му подхвърли пакета, гребният го хвана и скочи вътре в двора. Хрупчо се подпря на стената и зачопли зъбите си.

В този момент по улицата се зададоха други двама наемници. Видяха го и се насочиха към него.

Тото се бе притаил и чакаше да се покажат кръвожадните Лилави Зайци. Внезапно чу тътнещия глас на Хрупчо, който при все, че се опитваше да говори тихо, се чуваше и през каменната стена:

- Тото! Ей, Тото!

- Какво има? Не можеш ли да се справиш сам за минута?

- Тото, то дойдоха още двама. Да бъда ли учтив и с тях?

- Разбира се, както ти казах! - ядосано просъска мин-джата.

Отвън се чу тропот и няколко глухи удара, последвани от звън на броня, стоварена на земята.

С много пухтене и проклетисване огромният северняк се прехвърли през оградата и клекна до Тото. Той го погледна въпросително.

- Учтиво, точно както ми показа! - гордо рече Хрупчо. Принуден бе, обаче, да млъкне.

От тъмнината изникна един Гигантски Кръвожаден Лилав Ангорски Заек. Че беше гигантски - беше, на кръвожадност също го докарваше с острите си зъби, щръкнали от лигавата паст. Обаче май не беше нито лилав, нито ангорски, още по малко пък заек. Приличаше на кръстоска между хипопотам и гъсеничен багер. Тото измъчено преглътна като си помисли за мизерното въже, което бяха приготвили за звяра.

- Я гледай, Манчо! - неочаквано рече каменериецът - Къци, къци, ела при батко!

Мин-джата се покърти и не смееше да шавне. Твартата наостри уши, или поне два от израстъците на главата си, които не бяха остри шипове.

- Добро момче, тук, тук! - не млъкваше Хрупчо.

Заекът - да го наречем така за удобство, доприпка до него и се отърка в рамото му, за което бе възнаграден с потупване по носа.

- Гррръ...ъгхх? - обади се Тото, окашля се и пробва пак - Абе, ти... такова... те...

Ченето му отново увисна - друг звяр, сякаш близък на първия се носеше към тях в пълен галоп. В последния момент спря пред Хрупчо и се отъркаля по гръб в тревата. Ингеборг го почеса по корема и той доволно изгруктя. Севернякът видя сащисаната физиономия на приятеля си и намери за нужно да обясни:

- Туй са Манчо и Кремвирша - ояхонийски незнамкаквисци. Продължаваше да гали чудовищата, а те му ближеха ръцете - Караха ги на същата галера с която пътувах до Сун-чао и се сприятелихме там.

- Ъъъ... значи не са зайци? - бе единственото което Тото успя да измисли.

- Приличат ли на такива? - захили се Хрупчо - Давай да продължаваме... нищо няма да ни направят. Много са добрички.

Тото изгледа със съмнение зъбатите изроди, но все пак последва каменериеца към къщата. Животните погледнаха жално, но като разбраха, че никой няма да ги глези повече, тежко се плъснаха на земята изплели кърваво-червените си езици.

А двамата съдружници напредваха в нощта.

Следва продължение...



БРОМ

СТРЕЛКАТА СОЧИ СЕЩЕР ВЪОРИ ЕМИЗОГ

Кошмарът бавно се приближи към безпомощната си жертва



Увлечен в мръсното си дело не забеляза атаката на Бром



Без да губи време воинът скочи смело върху своя противник



С лекота избягваше ударите на звяра и му нанасяше множество рани

Опианение от битката обхвана тялото на Бром



Господине ? Дали бихте бил така добър да ме развържете



Добре наточеното острие премина през звяра без никакъв проблем

Бром бавно се обърна и
отгледа спасеното момиче



Аз съм Бром!
Ти коя си и защо си
завързана за това лърво?

Тя беше ослепително красива
с поглед на подплашена
кошута от който война
не можеше да откъсне очи

Аз съм Кала,
лъщерята на лорд Ферун

Той е собственикът на замъка на отсрещните скали.
Бях завързана, за жертвоприношение
към Бога-Дракон Гриреблек. Този, когото уби,
бе един от слугите му и щеше да ме отведе при него

Къде по-точно?

Никой не знае, къде живее
Гриреблек. Той може да е
навсякъде и никъде.
Той е могъщ и зъл!



рисуника: Симеон Асенов
месеци: Иван Ангеласов



Сянка на тъга премина през лицето на момичето



Прав си! Но всичко е възможно, когато човек попадне под властта на побърканите последователи на Гриреблек. Те са побъркани фанатици

Не е ли малко необичайно Дъщерята на господаря на замъка да бъде принесена в жертва на някакъв си бог?

Преди 18 месеца, поклонници дойдоха в замъка и помолиха баща ми за подслон. Той ги прие, както подобава. Скоро след това си издействаха и разрешение да построят малък храм до пещерите в близост до крепостта.



Започнаха да проповядват любов към Гриреблек, могъщия повелител на Драконите.

Хората бяха очаровани от техните легенди за красивите летящи създания и те бързо намериха последователи.



Но един ден в града дойде странник от далечни земи и заклея тяхното учение като ерес и измама. Разказа за истинската същност на Бога-Дракон и неговите последователи.



За опожарени села...



...за човешки жертви и реки от кръв в храмовете на Гриреблек



Хората го слушаха,
но не го чуваха!
Не искаха да повярват!
Някой се усъмниха,
но повечето бяха под властта
на магията на Върховния Жрец на Храма.
Един ден старецът просто изчезна. Само двама души
се усъмниха в сектата и проведоха собствено разследване.
Проникнали в храма и видели олтара на Бога-Дракон покрит с човешки кости и кръв!

Открили и торбата на странника. Донесоха я при мен. защото баща ми също бе омагьосан.
Опитах да му кажа, но не успях да го убедя – матията бе твърде силна.
Отрече се от мен и ме предаде на монасите в манастива, за да
прогонят злите сили от тялото ми. Как смятаха да го направят, видях сам.



Не знам! Там са нашите поданици,
а също така и баща ми, който има
нужда от помощ. Сигурна съм, че е
обсебен или под въздействие на
някакви опииати. Той не е лош човек!

Какво ще правиш сега?



Допреди да дойдат монасите всички
го боготворяха и селяните ни бяха
щастливи да имат такъв управник.
Не може да се е променил така,
той не е фанатик, не е лош човек, не е лош, не е ..



Думите на момичето заглъхнаха в хлипове. Напрежението
от неприятната случка я завладя и тя избухна в неудържим плач.

Бром обгърна раменете ѝ със силните си ръце и я притисна към себе си. Знаеше, че най-доброто в такъв случай е да я остави да си поплаче.

След няколко минути тя се успокои.



Знаеш ли... бих оценила помощта ти. Ако успеем да разобличим тези фанатици и да върнем нормалното съзнание на баща ми, той би могъл да те направи лорд-наместник на някоя от подвластните ни области, а може би и нещо повече..

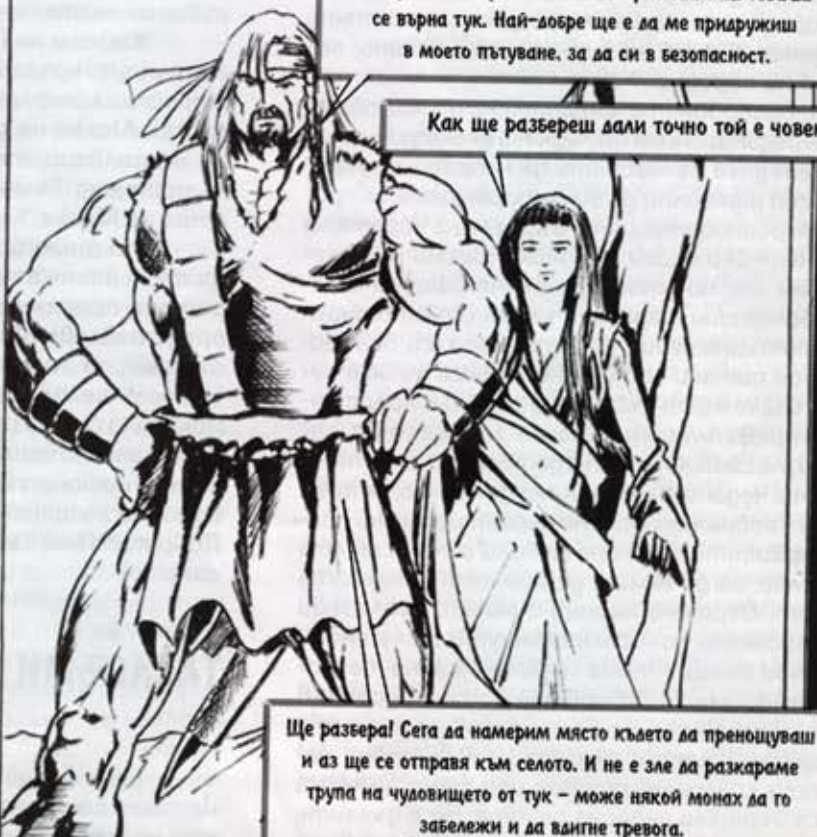


Аз съм воин, а не земеделец. Имам определена мисия и не мога да приема предложението ти за титли и земи, но бих могъл да ти помогна. Мисля, че би могла да ме придружиш в моето пътуване и след това да се върнем тук и да оправим тази каша.

И аз не знам! Търся село на север и един ковач, но не знам нищо повече. Селото в подножието на замъка ви би могло да е търсеното от мен, но трябва да се срещна с ковача и да разбере. Ти ще изчакаш накъде в планината, скрита на сигурно място. Ако вашият ковач е моят човек – добре. Ако ли пък не, ще трябва да продължа на север и чак след това да се върна тук. Най-добре ще е да ме придружиш в моето пътуване, за да си в безопасност.



Накъде си тръгнал?



Как ще разбереш дали точно той е човекът?

Ще разбере! Сега да намерим място където да пренощуваме и аз ще се отправя към селото. И не е зле да разкараме трупа на чудовището от тук – може някой монах да го забележи и да вдигне тревога.

/следва продължение.../



ЧЕДАТА НА МРАКА

Съвременното предлага огромен океан от информация, в който един любознателен човек може да се потопи бързо и лесно. Вестници и списания, книги, електронни медии, Интернет - все начини да научите нещо ново, интересно, увлекателно... Но намирането на конкретна информация за точно определени факти, явления или събития, не е толкова проста работа. Според скромните си възможности, ще се опитаме да ти помогнем, драги читателю на FF, да научиш нещо повече, а и по-достоверно, за злите сили, или за Чедата на Мрака.

Наричат ги по много начини - изчадия, чудовища, твари, кошмари, зли сили и т. н. Ние ще си позволим да използваме понятието Чедата на Мрака. Не, че сме по-велики, справедливи или учени от другите изследователи или специалисти в тази област. Просто зависи от гледната точка. Има хора, приели за истинска, правдива и заслужаваща себеподдаване не светлата страна на света, а именно сумрачната, загадъчна и непозната бездна на Тъмното. Сатанисти, некроманти, некрофили, чернокнижници и прочее мраколюбци, е имало не само в историческите хроники и литературни творби, но съществуват и в днешния реален живот. Навярно има такива личности и сред широката читателска аудитория на нашето списание. Тогава защо да слагаме нелицеприятни епитети на създания, които за тях са, меко казано, положителни персони...?

Многобройните читателски писма, обаждания на редакционния телефон и електронни пощи ни наведоха на мисълта да направим рубрика, в която детайлно да ви информираме за произхода, персонификацията и ареала на Чедата на Мрака. Четейки книги, гледайки филми на големия екран или по многобройните ефирни и кабелни телевизии, играейки някоя от стотиците компютърни игри с фентъзи сюжет, вие често сте се питали защо едни и същи по име чудовища изглеждат съвсем различно в представите и превъплъщенията на множество режисьори, писатели или създатели на игри. Много просто! Чедата на Мрака, преди всичко, са творение на въображението на нашите далечни прадеди. Първобитните хора са били силни, смели и решителни, за да могат да оцелеят в битката за живот. Огромни пещерни мечки, саблезъби тигри, космати колосални мамути и глутници острозъби вълци - това са били ужасни, безпощадни конкуренти в борбата за господство в младия свят. Но те са били врагове от плът и кръв, срещу които тежкият кривак, добре наточеното кремъчно острие или хитроумният капан са вършели чудесна работа. Но в дългите нощи, когато Мракът е обгръщал света, а вет-

ровете са нашенвали смразяващи кръвта песни, само малкият кръг, осветен от жеравата на лагерния огън, е бил сигурно и уютно убежище! Заг него са пълзели, летели, дебнели ужасни създания. Непознати, нетленни и страховити, тези същества са карали нашите прародители да се гушат около огнището, загръщайки се с щавени кожи, треперейки пред непознатото. То, дори и не толкова заплашително, винаги е стократно по-смразяващо от смъртоносната, но познатата заплаха, срещу която може да се изправиш с копие в ръка. Затова първобитните хора са започнали да обличат в плът нощните си кошмари. Взимали части от животинския и растителен свят, от природните елементи, и ги смесвали по причудлив начин. Получавали са се странни, уродливи чудовища, които обаче вече са били нещо осезателно, познато и съответно - преодолимо! Да не изпускате и възможността някои от гигантските творения на природата от Юрската ера да са оцелели до появата на първите представители на Homo Sapiens и да са станали първообраз на драконите от по-късните митологии. А твърдо вярвам, че някои паранормални явления и същества са били реалност...

С развитието на човешкото общество, дифузията и специфицирането на различни племенни групи, нации, етнически и културни кръгове, представата за Тъмните сили се е променяла, оформяла според съответните представи или според нуждите на управляващите класи. Появили се и сумарни и персонифицирани особи, доста различни от оригиналите. Изобщо - какофония! Да не пропускате и възможността наистина да са съществували, или още да има паранормални явления, неподвластни на съвременната наука!

Живеем на Балканския полуостров - най-големият кръстопът на света. Вулкан от страсти, конфликти и имперски и локални амбиции. Люлка на древни цивилизации, сборище на митологии, теологии и притчи. Люпило на създания на Тъмнината, детска градина за Чедата на Мрака. Късметливи сме си, това е!

От този брой в списание FF ще можете да прочетете нещо повече за тези същества - откъде произлиза представата за тях, какво представляват, как да се борим с тях, как да се съюзим, да ги накараме да ни служат, или... да станем техни слуги, което е доста по-лесно. Поканили сме за съдействие водещи наши и чуждестранни специалисти в тази област. И за да не ни упрекат в пристрастие, от следващия брой ще започнем да публикуваме по нещо и за Добрите! Очаквайте рубриката Войни на Светлината!

ТАЛАСЪМИ



Едни от най-популярните Чедата на Мрака, не само като присъствие в митове и теологии, но и като географско разпространение са

таласъмите. Тези дребни зли духчета щъкат от скованите с вечни ледове земи на Скандинавия и Сибир, чак до жежките пясъци на Сахара, Гоби и Калахари. В джунглите на Амазония или Конго, по склоновете на Хималаите и Андите, дори в забравените от Бога и хората островчета в Полинезия и Океания, навсякъде поверията за таласъмите витаят в дългите /или не толкова дълги/ нощи.

Като цяло, представата за таласъмите, наречени в англоезичните страни GOBLINS /гоблин/, е за високи около 120 - 160 см. същества, покрити с гъста козина, с големи, ветрилообразни уши и кръгли, зловни очички. Съществуват вариации за кожата на таласъмите - от змийски и рибешки люспи до пъпчива, брадавичеста кожа. Моите лични впечатления, събрани от краткия престой на таласъмчето Патафюгъл от Вълчедръм, което любезно се съгласи да позира на нашия художник Иван Атанасов за корицата на брой 2 на FF са, че таласъмите са симпатични, човекоподобни и тоалетнолюбиви създания. Магическите им способности са ограничени в сравнения с други Чедата на Мрака, но това никак не намалява желанието и ентузиазма им да вършат бели и пакости - например Патафюгъл опосава саксиите в офиса ни, припика мушкатото и си хапна от аквариумните рибки, като особено наблегна на ивичестите скалари. Да не говорим за упоритите вируси, с които зарази компютрите ни, израйки срещу сина ми Петър /известен сред геймърите като Катикот/ на HEROES OF THE MIGHT AND MAGIC III. Да добавя, че след люта битка загуби играта! Не ми се иска да споменавам състоянието на тоалетната след неговата посещение... Таласъмска му работа, ама нейсе...

Таласъмите живеят обикновено на усойни, закътани места. Обичат уединението, не понасят човешко присъствие. Доста са резервирани по отношение на себеподобните си. Умеят да правят не особено силни заклинания, лекуват и урочасват. Алергични са към миризмата на чесън и светената вода. За разлика от други Чедата на Мрака, могат да бъдат наранени или убити с конвенционални оръжия, не е необходимо да прибегвате да остри колове, сребърни куршуми, базуки или ракети с ядрени бойни глави. Не държат на дадената дума, затова не им се доверявайте. Хранителните им навици са направо отвратителни, но затова пък, не са придирчиви по отношение на храната.

Най-ранните сведения за таласъми са открити в некрополи от средния и късен палеолит. Глинени и каменни фигурки са открити в селища в Швейцарските Алпи, Карпатите и Дунавската равнина. В хетските и египетски гробници са открити стенописи, изобразяващи таласъми, редом с иконите за тези култури звероглави божества и чудовища. В изгубените градове на май, ацтеки и тотлеки, също са открити изображения на таласъми, но за това ще ви осветли в следващия ни брой известния писател Богомил Герасимов, безспорно нашият най-информирани познавач на Латиноамериканската митология. Типични таласъми са гор-

ските и водни духове в древногръцката митология, злите лари и венди от римските гори. Таласъмите заемат централно място в скандинавските и исландски саги, в древноанглийските, германски и галски поверия и митологии. Славянските митове пък им отделят още повече внимание. Там те са дори разнообразени с нови персонажи - караконджулите, които са поедрички, по-ехидни и по-зловни. Изобщо, ние, балканците, сме си върхът във всичко, освен в икономиката, но това е друга история... Да не говорим, че таласъмите са любими приятели на ромите, сигурно защото са сродни души.

Таласъмите са любими персонажи на много литературни творци не само в областта на фантастиката, в частност на фентъзито, но и в стила хорър, дори в класическата литература. Да си припомним невероятния роман на Кл. Саймък "Резервата на таласъмите", произведенията на Михаил Булгарков "Алтиста Данилов" и "Майсторът и Маргарита", творбите на Балзак, Гюте, Стивън Кинг и много други.

Няколко полезни съвета, ако усетите, че в късна доба и незнаен час таласъмче крачи редом с вас, харесало си е офиса ви, или е окупира тоалетната ви:

1. Не ги хранете с друго, освен с кроасани SMAKY, защото стават агресивни и раздразнителни. Можете да ги заведете и в PIZZA HUT или "Макдоналдс", там обслужването е гарантирано! Дори за таласъми!

2. Дипломатично ги повийте с памперси /по възможност на Procter & Gamber/, иначе и почистващите препарати на същата фирма няма да ви помогнат.

3. Не допускате малките чаровници до персоналните си компютри, още повече, ако сте включени в Интернет. Хакерските възможности на таласъмите многократно превишават магическите им умения.

4. Ако забележите признаци на агресивност у тях, дайте им да четат някое списание. Особено обичат FF, WORKSHOP и PC Mania. Внимание!!! Не рискувайте с "Паралели", "Блясък" или с някое модно издание, рискувате главата си! А проблемите, и то огромни са ви в кърпа вързани, ако попаднат на "24 часа", "Телевизия и радио" или Newsweek. Явно интелектуалните им предпочитания са на особено ниво!

5. Когато съвсем се обезсилите в опит да им угодите, обадете се на редакционните ни телефони, срещу скромно възнаграждение ще ви помогнем да се отървете!

Имаме още няколко хиляди съвети към вас, но поради ограниченото място и съмнителната им стойност не ги публикуваме.

Ще сме особено щастливи, ако ни изпратите ваши мнения впечатления или пожелания и препоръки към новите ни рубрики - Чедата на Мрака и Войни на светлината. Гарантираме, че ако изпратите интересна статия на тази тема, ще я публикуваме. Пътя на славата е открит пред вас!

ВЕЧНАТА САГА

STAR WARS

Приказна история, съдържаща в себе си умопомрачителна детайлност

Преди повече от две десетилетия един човек измени представите ни за възможностите на киното. Чисто и просто той създаде една Вселена, измисли имена и история и на най-дребния детайл в нея, разигра приказката, създадена от самия него на този фон, и когато готовата продукция под формата на филмова лента тръгна по световните кинозалони, нещата в бранша се промениха безвъзвратно. Единственият проблем, разбира се е, че Джордж Лукас постави левтата толкова високо, че и до ден-днешен малцина творци се осмеляват да я погледнат...

Една от основните причини за небивалия интерес към сагата "STAR WARS" от създаването ѝ до сега, е мистериозността, загърнала историята на приказния ѝ свят и съпътстващото зрителиско, читателско и пр. любопитство. Феноменалният сюжет е свързан с прекалено големите изненади и неизвестност. Голяма част от милионите фенове на Вечната сага твърдо вярват, че всичко, създадено от Джордж Лукас и неговият екип, наистина се е случило! Трите Епизода IV, V и VI и наскоро излезлият Епизод I лека-полека избистрят цялостната картина, но разказаното в тях е като капка в дълбок вир. Истината е, че историята на "STAR WARS" е толкова богата и всеобхватна, че започва цели 25 хиляди години преди появата на познатите ни от Епизод IV персонажи. Разбира се, всичко това винаги го е имало, но за загадките и неизвестността там, можем да се "сърдим" само на Джордж Лукас и хората около него, които ни разгръщат малко по малко от необятната си фантазия. Благодарение на многото творци, развиващи историята на тази приказка в книги, комикси, статии и др., в този брой на "Fantazy Factor" ще ви запознаем с така наречената древна история на "STAR WARS", която датира от -25000 до -896 година, в която се е родил Йога. Желанието ни е в следващите броеве да ви запознаем с новата история, с повечето от значимите герои и други интересни факти около Вечната Сага развиваща се в един свят, съществувал преди много, много време в една далечна, далечна галактика.

ДРЕВНАТА ИСТОРИЯ

Преди много, много време, в една далечна, далечна галактика - около -25000-та година съществувала и процъфтявала Старата Република. Тя гържала под своя опека голяма част от световите, населявани от разумни същества и била управлявана от демократично и справедливо правителство. Администраторите и сенаторите, които го представлявали, били избирани от милиардите създания в многобройните чле-

нуващи планети. Те управлявали мъдро и бранели свободата и мира по цялата Вселена. Нейни защитници и пазители били рицарите джедаи. Те имали власт над Силата и благодарение на нея притежавали свръхестествени способности и ненадминати бойни умения. Джедаите били погледнати на светлата страна на Силата и използвали способностите си само за благородни цели. Имало обаче и тъмна страна на Силата, която балансираше всемирната енергия, но никое живо същество не искало да се докосва до нея, защото тя се градела върху омразата, страха и гнева - поне в онези далечни времена.

Гражданите на Старата република живели в мир и спокойствие и наричали тези времената "златна епоха". В техните общества процъфтявали изкуството и науката, философията и културата. Доказателство за това били неизброимите паметници на известни и неизвестни творци, многобройните университети, въобще стремежът към познание и съзидание. Най-голямото научно-инженерно откритие пък бил революционно нов двигател, наречен "двигател за хиперкосмически пътувания" - прекривайки скоростта на светлината, той прекривал космическите кораби през измерение, в което пространството и времето са изкривени (така нареченият "хиперкосмос"). Благодарение на това откритие станало възможно изминаването на огромни разстояния за кратко време, и така пилотите на Старата Република посетили много непознати светове. Било време на благодат и повсеместно разбирателство, но като всяко хубаво нещо, то не можело да продължава вечно.

Около -5200 година сред джедаите се появило неразбирателство. Част от тях започнала да се увлича по тъмната страна на Силата и станала реална заплаха за реда, съществуващ в Старата Република. За да решат проблема, управниците изгонили тъмните джедаи от пределите на Републиката, обричайки ги на вечно изгнание. След кратко лутане из космическото пространство те се натъкнали на неизвестна дотогава планетарна система, където открили хуманоидната раса "Сит". Използвайки уменията си, джедаите-рenegати поробили представителите ѝ, заради което били наречени за хилядолетия напред "Господарите на Сит". И така, отритнатите джедаи, копнеещи за мъст, започнали да водят самостоятелен и напълно откъснат от Старата Републиката начин на живот, но никога не забравяли кой е техният най-голям враг. Империята им скоро започнала да се издига, а за неин център била определена планетата Корибан, Там Господарите на Мрака изградили свои храмове, концентриращи тъмната енергия и започнали да правят експерименти, които превръщали много мирни ситяни в смъртоносни бойци наречени "Масаси". С ръждива грапава кожа, жълти очи с ужасяващ блясък и сива коса до кръста, маймуноподобните масаси се превърнали в смъртоносни машини. Тяхна религиозна станала вярата в Господарите на Сит, макар да получавали от тях главно жестокост и унижение.

В -5000 година в Империята Сит се появили междуособици, а именно двама водачи, копнеещи еднакво за власт. Двубоят за най-висшия пост прераснал в смъртоносна битка, в която Маркос Ранъс обезглавил опонента си Симос, но победеният боец използвал познанията си по ситянска магия, за да запази живота си. И така Маркос Ранъс поел извоювания контрол над Империята, макар и не за дълго.

Междувременно, в пределите на Старата Република, кралица Тета, мъдра и способна владетелка, обединила седемте планети на системата Корос - страдаща от тиранията на местните бандити. Най-трудна в това начинание се оказала кървавата битка за планетата Кирек спечелена с помощта на няколко рицари джедаи. Така кралицата станала една от най-могъщите и важни фигури в Републиката. През -4990 година системата Корос получила името "Системата на кралица Тета", а жителите на седемте планети посрещнали новата си владетелка като освободител - с почести и огромно уважение.

По това време Империята Сит претърпяла драматични промени във властта. Маркос Ранъс бил убит от Нага Сагоу и настънал временен хаос, който Нага използвал в своя полза, за да укрепи властта си. Великият миг, чакан от тъмните джедаи векове наред настъпил, когато Нага засякъл и заловил двама ненадейно паднали в пределите на Империята изследователи на хиперкосмическото пространство - Габ Дарагон и сестра му Йори. Злият ситянин успял да присъедини Габ към тъмната страна на Силата и да го направи свой съюзник, като оставил сестра му Йори да избяга с кораба си. Преди това обаче поставил проследяващо устройство. Коварният ситянин таял надежда да научи координатите на Старата Република, а най-вече - на системата на кралица Тета. Скоро той получил ценната информация, и окончателно се укрепил на престола на мъртвия Маркос Ран. Превърнал се в поредния тъмен владетел на Сит. Времето за отлаганото с векове отмъщение било дошло и първата задача на новия Тъмен владетел била да организира унищожителна атака срещу Републиката. За да изпита новия си ученик Габ, Сагоу му възложил командването на инициативата. Един от световите, които трябвало да бъде поробен бил родният му Корос Майор. В конфликта загинал Аараба, бивш близък приятел на Габ, и тогава той осъзнал, че е направил смъртоносна грешка, като се поддал на властта на Нага Сагоу.

Междувременно кралица Тета била подготвена за създадените от низвергнатите навремето джедаи неприятности. Макар че, повечето управници на Старата Република не вярвали на предсказанието на джедая Оган Ур за разрушителна атака от страна на Сит, кралицата се вслушала в думите му и се подготвила за война. Когато ситяните пристигнали, Тета била напълно готова. Тогава започнала Великата Хиперкосмическа Война. Нейните сили успели да спасят повечето светове и да изтласкат напълно войските на Сит от границите на Старата Ре-

публика. Кралицата не се заговорила с тази победа и решила ситяните да бъдат проследени до тяхната родна система. Там Нага Сагоу решил да извади последния си коз - да взриви една нестабилна звезда в близост до собствената си база. Малко преди това той влязъл в конфликт с Габ Дарагон и го затворил в капсулата си за медитация на планетата Корибан, а самият той навлязъл с флотилията си в хиперкосмическото пространство. Безпомощен да направи каквото и да било и знаейки, че нестабилната звезда ще избухне всеки момент, Габ успял да предаде на кралица Тета координатите на корабите на Нага и да я предупреди за надвисналата смъртоносна опасност. Войските на Тета успели да се измъкнат в последния момент преди взрива, но Габ загинал. Кралицата преследвала Сагоу още дълго, но в крайна сметка той успял да се скрие на една от луните на Йавин заедно с голям брой войни масаси. На Йавин-4 те го обявили за Бог и започнали да издигат храмове в негова чест. През това време Сагоу направил серия чудовищни експерименти, мутирайки примитивните масаси в чудовища. За Империята настъпил дълъг период от около 1000 години за възстановяване и повторно набирание на сили.

В -4400 година започнала Войната на Ондерон, в която силите на Империята, опитващи се да завземат планетата, се сражават с местните жители. Тази война остава в историята като една от най-дългите, но тя ражда новото поколение тъмни господари, застанали начело на укрепилата се Империя.

В -3990 година започнала епическата Битка за Сит. В нея Империята, възвърнала могъществото и силата си, се опитала да завладее отново родните земи на ситяните, влезли преди във владение на Републиката благодарение на кралица Тета преди хиляда години. Конфликтът се разраснал постепенно и в него намерили смъртта си много влиятелни джедаи, както и милиони обикновени бойци, паднали в защита на Републиката. Цели слънчеви системи били залечени от картите, а предводителят на имперските войски - Кън, заповядал всеки заловен джедай, непожелал да приеме тъмната страна на Силата, да бъде екзекутиран незабавно, и то по особено мъчителен начин. Единствено гибелта на жестокия Кън успяла да успокои всепомиташката война. Но злото било вече реалност - след дълги години на смърт и разруха ресурсите на Галактиката били почти изчерпани! В края на битката за Сит Републиката вече не била стабилна и единна. Вътрешни неразбирателства и конфликти непрекъснато разклаждали спокойствието в бившите мирните и приятелски настроени светове.

Това по-късно ще бъде и предпоставка за появата на зли и лукави хора, като сенатор Палпатин - бъдещият император на новата тъмна Империя и неговият помощник Дарт Вейдър. Но това вече е друга история...

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 познатите 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. Ето класацията на читателите за месец Август 2000 г.

1. *Властелинът на пръстените* - Дж. Р. Р. Толкин 56 т.
2. *Конан Варварина* - Робърт Хауърд 43 т.
3. *Повелителят на Зората* - Питър Дж. Тайлър 41 т.
4. *Колелото на времето* - Робърт Джордан 40 т.
5. *Мечът на истината* - Тери Гудкайн 32 т.
6. *Силмарилion* - Дж. Р. Р. Толкин 27 т.
7. *Поредицата за Шанара* - Тери Брукс 26 т.
8. *Истории от света на Диска* - Тери Прачет 21 т.
9. *Хрониките на Амбър* - Роджър Зелазни 19 т.
10. *Цикълът Землемория* - Урсула ЛеГуин 17 т.

Победители в класацията са Кирил Чуканов, нашият почитател Lapcpe от Бургас, Петя Евтимова от Поморие, Любомир Александров от София и Александър Драганов. Приканваме печелившите ни читатели да заповядат в редакцията, за да си получат наградите - книги по избор. Тези, които нямат тази възможност, да изпратят адреса си, ние ще им пратим книги по техен избор!

Наградата на фирма Марни - прекрасен пзел печели Димитрина Христова, нарекла рисунките както следва: Загадките на Сахара, Крилете на Нощта, Райска Градина, Магията на Фентъзи.

Както вече ви обещахме, стартираха 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. Засега можете да се насладите на продължението на разказа на Петър Стойков.

Продължава и конкурсът БРЕЙН ФАКТОР. Предизвикателството към знаещите в този брой отново е свързано с Конан Варварина. Темата явно ви е затруднила, скъпи читатели на FF, или просто любителите на могъщия кимериец не са успели да се снабдят с брой 1 на списанието. За сериозни ценители и фенове обявяваме, че редакцията разполага с ограничено количество от този брой, който можете да намерите на преференциални цени при нас! Напишете ни имената на писателите, продължили делото на Робърт Хауърд, а ви напомняме, че те са повече от седемдесет! Тези трима от вас, които напишат най-много имена, ще спечелят по един екземпляр от най-новата продукция на издателствата БАРД, АРГУС и НММ...

Скъпи читателю, ЧЕТИ И СПЕЧЕЛИ !!!

Стани богат /не само духовно/ с FF!!!

Поради тежките времена, настъпили за народа, и за любимото ви фентъзи списание, редакцията изпадна в дълбок размисъл. Не как да направи списанието по-атрактивно, според многобройните ви обаждания то си е такава, а как да ви помогнем поне малко да направите живота си по-лек. Приблягнахме до рекламния Бизнес Пул - откритие на загиващата, ама сладък американски капитализъм. Простичко казано, той дава освен надежди, далечни и трудни осъществими, и малко, но много реални блага. Например да направите покупка в супермаркет, да обуете колата си, да ремонтирате и обзаведете апартамента си доста по-евтино! Звучи малко като ненаучно-фантастично произведение, нали? И ще ни помислите за шарлатани, ако ви обещаем да полетите с отстъпка до Америка, Рио или Бусманци, да транспортирате стоките си по пътищата на Родината или Европа почти на половин цена, или да почистите лекъосаните си грехи /от времната, когото олиото беше под левче, а свинското - по джоба на всеки/, без да рискувате да получите ненужни друпси! Да не говорим, че ще можете да си закупите книги от най-престижните издателства на цената на едно питие! Абсурдно! Да, да, ама не! В страната на мечтите, във FANTAZY LAND вие можете да получите всичко това! И още нещо! В края на 2001 г. всички, изпратили ни подпечатани талони, ще участват в Супер Играта, където освен джакпота, набран 18 месеца от процент от продажбите на списанието и вноски на нашите рекламодатели, ще се раздават многобройни предметни награди и други блага. Няма лабаво! Тегленето на печелившите ще става във Ваше присъствие, под зоркия поглед на комисия, с нотариус, бирник и девственица в състава си! Е, това за девицата си е малко фантастика...

Условията за участие са прости. Купувате си FF, изрязвате си 45-46 страница, и тръгвате да ползвате отстъпките от талоните. Ако случайно нямате належаща нужда от някоя от многобройните и полезни услуги, то имате приятели, роднини, комшии или...! За тях отстъпката, за вас - печат на талона. Хитро, нали? Имате повече от година, за да съберете и да ни изпратите до 10. 12. 2001 в плик с ЕГН^{мо} ви и трите имена, за да ви включим в Играта. Ако талоните не се побират в пощенски плик, използвайте талончето за транспортни услуги и ще получите цял ТИР! Големият победител ще е събралия най-голям брой подпечатани талони. Като бонус, подпечаталите всички талони от един брой, ще получат джокер от издателството - удвояване броя на ценните хартийки! Няма ограничение за количеството на талоните от един брой, които определен читател може да ни изпрати. Няма нищо лошо да си купите по няколко броя от нашето списание, нали имате и близки, които да го четат!

Съобщаваме на заинтересуваните фирми, убедили се в преимущества на нашата Игра, че винаги могат да се включат в нея. Надяваме се кръгът от стоки и услуги, които да предложим на вас, читателите на FF, да се разшири повече. ЧЕТИ И СПЕЧЕЛИ С FF!!!

Фантазия

ЧЕТЫРЬ И СПЕЧЕНА ИИИ



ПРЕДЛОЖЕНИЕ
АВГУСТ 2000

КАНИКУЛЫ

62 ас 2000

Издателство

Издание "Fantazy Factor" и фентъзи книги

25%

Ж.к. "Хиподрума" бл. 114
8х. А ет. 7 тел. 953 22 53

Фирма "ГЕОРГИ КОЛАРОВ"

Италиански пълен топъл регенерат с
и цени от 31 до 49 лв.
до края на 2000 г.

ОТСТЪПКА

62 ас 2000

Магазин - София, ул. Гео Милев 39
GSM 088 509 401
Автомобила "ВИТОША" на Околов-
ръстния път GSM 048 994 997

Фирма "Марни"

62 ас 2000

ели, забавни игри и програми за рисуване
Мозайки от пластмаса
Играчки от пластмаса

ОТСТЪПКА до края на 2000 г.

фия 1184 тел. 75 90 48, 975 36 93,

"Пиротска" 9 - Малък ЦУМ II етаж

Издателска къща "ЕДНОРОГ"

62 ас 2000

10%
5%

Книжарница

Мастърхуд FOOD

62 ас 2000

Химическо чистене с гаранция и стриктно
спазена технология!!!

5-10%

ул. "Костенски водопад" тел. 58 56 23
Ж.к. "Младост" 3 до бл. 321 GSM 088 234 467

62 ас 2000

ИК "БАРА"

20%

бул. "Цариградско шосе" 113 (печатни-
ца "Кирил и Методий" - между бензи-
ностанцията на SHELL и София Прес)

Издателство "АРГУС"

Специализирано за фантастика и крими

ОТСТЪПКА от коричната цена

важи до края на 2000 година

62 ас 2000

Борса АБК-бул. "Цариградско шосе" 113,
заг печатница "Балкан"
Борса "Евгеуст Арт" - ул. "Н. Ракинтин" 2,
към ПК "Димитър Благоев"

Kiko & Son Ltd.

Транспорт, Спедияция

25%

София 1903 ул. "Мелник" бл. 355
8х. В ет1 тел. 23 80 80, 292 20

Магазин "Банята Видица"

Обзавеждане за дома - бани, кухни, теракот,
фаянс, ел. уреди, смесители.

ОТСТЪПКА до края на 2000г.

Бул. "Цариградско шосе" бл. 11
тел. 973 37 52

62 ас 2000

ИК СВЕТОВИТ

ОТСТЪПКА

62 ас 2000

Книжна борса Ж.к. "Слатина"
бл. 51 8х. Б тел 70 31 91

Фирма "Дорадо"

Строителни ремонти, поставяне на гипс, корнизи,
санитарен фаянс, минерални мазилки, гипс, паркетни,
електро и шпакловки!!!

25%

Тел. 73 84 12

62 ас 2000

62 ас 2000

7M - TOURISM

Самолетни билети за цял свят, екскурзии!

ОТСТЪПКА до края на 2000 г.

"Солунска 6" тел 981 37 17,
981 37 33, 980 72 82

MARVEL[®]
COMICS



ТЪРСЕТЕ
БЪЛГАРСКИТЕ 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 разрешение от Marvel Characters, Inc. Dena Co., Ltd.



НММ и ПОНИ представят



КОНАН

ГНЕВЪТ НА БОГА



ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ СЕПТЕМВРИ
НОВИЯ КОМИКС