

списание за
фантастика

ФЕНТЪЗМ
ФРАНКТОР

февруари '2001
цена 2,50 лв.

списание за фантастика

ФЕНТЪЗМ

ФРАНКТОР

специално приложение

РОЛЕВА игра

тема на броя

СТИВЪН КИНГ

РАЗКАЗИ

КОМИКС

МИТОЛОГИЯ

КОНКУРС



със съдействието на

Index-Bulgaria



НОВИТЕ КНИГИ, ФИЛМИ И КОМПЮТЪРНИ ИГРИ

МУЗИКАЛНАТА ТЕЛЕВИЗИЯ НА БЪЛГАРИЯ



‘МАСТЪРХУД’ ГАРАНТИРА
БАГРИТЕ НА ЖИВОТА



ХУМИЧЕСКО ЧИСТЕНЕ
С ГАРАНТИРАНА ТЕХНОЛОГИЯ

София
ул. "Костенски водопад" 58
тел. 59-56-23
ч. ж.к. "Младост" 3 до бл. 321
GSM 088 23-44-67



Здравейте скъпи читатели,

Дотук с традиционното начало, а сега...

...Честит рожденият ден (зашто е точно 05.02.2001, когато пиша тези редове) на мен (Иван Атанасов). По този повод се радвам, че успяхме да ви подарим още четири страници, без да се налага да вдигаме цената. Дано да продължим в този дух, но нещата в голяма степен зависят и от вас... Друга изненада е Ролевата игра, която сме ви подготвили (тя е и главната причина за малкото ни забавяне, но мисля че си струваше). Наалявам се да прекарате незабравими часове играейки я с приятели (ползвайки нашите или ваши собствени правила). Ще продължим приключението в следващите ни броеве, като постепенно ще добавяме нови благинки, за да не ви претоварим отначало, но стига за нея. Подробностите ще прочетете и сами.

За съжаление писмата на някои наши читатели достигнаха малко късно до нас (днес например) и ще ни е трудно да ги вземем предвид поне що се отнася за класацията на книги или историята за Патафюгъл. Той, между другото, ви е изключително благодарен за усилията да го напътствате в живота и с радост чете всяко следващо предложение, така че се надявам потокът от писма да не секва. За софийнци ще е по-лесно да ни се обалят по телефона и да ни донесат предложенията си в редакцията, което ще им гарантира навременно прочитане. За съжаление за читателите от провинцията мога да препоръчам, като единствена алтернатива ползването на Интернет. В бъдеще сигурно ще отделим една страничка, за да отговаряме там на вашите писма, но засега това ни е много трудно (едва вестваме всичките материали) и се налага да се извиним на тези от вас, които няма да получат отговор на писмата си. Уверявам ги, че те са прочетени най-старателно и всяка тяхна забележка и препоръка е взета под внимание, но просто нямаме физическа възможност да отговорим и на писма. Разберете ни моля и не ни се сърдете!!!

Ами толкова стига, като за редакторски редове. Оттук насетне давам думата на нашето/ваше любимо списание да говори само за себе си.

Приятно четене!



Иван Атанасов

ЕКИП

ИВАН АТАНАСОВ
ИВАН ХРИСТОВ

Илюстрации

КРАСИМИР ИВАНОВ

Сътрудници

БЛАГОЙ ИВАНОВ
ИВАЙЛО ДИНКОВ
ИВАЙЛО ПАНАЙОТОВ
КОСТА АТАНАСОВ
НИКОЛАЙ ШАРАПОВ
СИМЕОН АСЕНОВ

Разпространител

КИРИЛ ГЕГОВ
тел. 048 858 454

Координати

ул. "Ген. Гурко" 34
тел. 986 65 05
f_factor@operamail.com

печат

"ХЕРМЕС"



списание за фантастика

ФЕНТЪЗМИ
ФАКТОР

СЪДЪРЖАНИЕ

КНИГОФАКТОР	02 стр.
КИНОФАКТОР	04 стр.
тема на броя	
ДЕВЕТОТО ИЗКУСТВО	06 стр.
СТИВЪН КИНГ	09 стр.
разказ	
ТРИТЕ МАСКИ	12 стр.
разказ	
ИСТОРИИТЕ НА РАЗКАЗВАЧА	16 стр.
разказ	
С ИНЖЕКТОР В РЪКА	20 стр.
МАГИЯТА	23 стр.
ЗАБАВА	24 стр.
КОМИКС	
ВОЙНАТЪ НА СЕВЕРНОТО СИЯНИЕ	26 стр.
разказ	
TE DEUM LAUDAMUS	30 стр.
митове, легенди и герои	
ДРЕВНИТЕ КЕЛТИ	32 стр.
РОЛЕВА ИГРА	35 стр.
ГЕЙМФАКТОР	45 стр.
разказ	
ЗАБРАВА	48 стр.

КНИГОФАКТОР

ПЕТИЯТ СЛОН

Каквито и похвали и суперлативи да се кажат за книгите на Тери Пратчет, те пак ще бледнеят пред искрящия хумор и неповторимо удоволствие, които изключителният писател ни поднася в тях.

В "Петият слон" се разказва за областа Юбервала, петия слон, джуджешкият крал, семейството (или по-точно глутницата) на Ангуа, и... за какво ли още не. Разказът е такъв, какъвто само Тери Пратчет в "същастие" с момчетата (и момичетата, и джуджетата, да не забравя тролите и големите, и неумрелите и въобще всички) от Градската Стражата, могат да сътворят.

Освен приятно четене мога да ви/си пожелаая по-скорошна нова среща с безподобните, невероятни и страшно чаровни герои на Тери Пратчет.

ВЪЛЧЕ СЪРЦЕ

Авторът на романа Волфганг Холбайн, роден 1953 г. е един от най-четените немскоезични автори на фантастични романи.

В творбата му "Вълче сърце", успешно и увлекателно са преплетени шпионски игри, екшън и мистична фантастика. Действието се развива в наши дни, но в нашия цивилизован свят неочаквано се намесват тайнствени сили, дошли от дълбините на времето. Младото семейство немски журналисти, Шефан и Ребека отиват в размирната бивша Югославия, за да се опитат да вземат интервю от прочут партизански водач. Въвлечени в сражение с партизаните, те попадат в тайнствената долина "Вълче сърце", за която местните хора разказват страховити легенди свързани с нейните обитатели. В пушинака Ребека успява да открие малко момиченце, пазено от вълци. Водена от древния майчин инстинкт тя успява да го отнеме от тях и го отвежда във Франкфурт. Но нишо не е такова, каквото изглежда. Шефан и Ребека се превръщат в мишена на неизвестни преследвачи. Те стават плячка, а ловците са навсякъде. Всяко действие ражда противодействие, събуждат се прастари инстинкти, животински рефлексии и вродени модели на поведение. Ще оцелеят ли или не и каква е цената за това? Романът ни кара да се замислим доколко намесата в нечий начин на живот, дори направена с добри намерения, може да доведе до непредвидими трагични последици.



ЗОДИАКЪТ НА ДРУИДИТЕ

разкрива древно познание, доскоро обгърнато от мъглите на времето - легендарната астрология на келтите, която се базира на лунните месеци, поради което включва тринадесет зодии - със своеобразна символика и планетарна ориентация.

В "Зодиакът на друидите" ще намерите нови астрологически концепции, основани на наблюденията, предсказанията и традициите на древните друиди, които ще ви помогнат да добавите келтския зодиак към традиционния гръкобримски, за да получите далеч по-цялостна тълкувателна система.

Модерната интерпретация на древната мъдрост на друидите ще ви даде с ново проникновение по отношение на астрологията, класическата митология, друидите и келтите - най-вече с ново разбиране на собствената ви личност.

ТАЙНИТЕ НА КЕЛТИТЕ

продължава търсенията в скровишниците на древните култури. Вярванията и традициите на старите келти, основани на неразривната им връзка с природата са представени в напълно достъпна форма. Авторът, наследник на друидската традиция, съчетава личния си опит с познанието на древните, за да разкрие как старите келти са ползвали мъдростта на животните, растенията и камъните за постигане на душевно равновесие и изцеление.

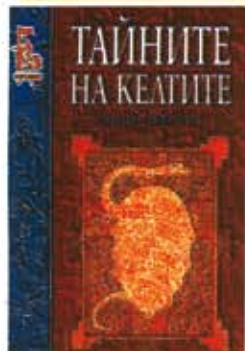
Това, което всеки може да открие в "Тайните на келтите", е начинът, по който съвременният човек може да възстанови изгубената близост със земята и природата - един по-различен път към толкова трудно постижимото здраве на духа и тялото. Заедно с публикувания за първи път начин, по който старите друиди са надзъртали в бъдещето и търсили съвети от отвъдното с помощта на древната келтска азбука, в "Тайните на келтите" има и простички съвети за природосообразно хранене и релаксация, накратко, за това как всеки от нас може да открие неизчерпаемото богатство от уроци, които природата ни предлага, за да добием чистота и здраве.

БРЕГЪТ НА ГИБЕЛТА

Очаквайте в средата на февруари книга втора от цикъла "Мрак и Светлина".

Конан от Кимерия и Плам Славина, заедно със своите верни приятели са въвлечени отново в шеметно приключение, отвело ги на зловещия Брег на Гибелта. Дали опитните герои ще се справят в борбата си срещу злите сили и на каква цена?

Всичко това ще разберете само ако прочетете най-новия бестселър на виртуозния разказвач Питър Дж. Тайлър.



БРЕГЪТ НА ДИНОЗАВРИТЕ

е фантастичен роман, чието основна идея е възможността за пътуване във времето. Обаче пътешествията във времето не са шега работа, понеже дори най-безобидните действия на изследователите неминуемо дават отражение върху хода на историята, това е и основния проблем на главния герой - оперативен агент на Пекс-Центъра да спре всички намеси във времето. Когато се открила възможността за пътуване назад в отминалите епохи започнала намеса "с най-добри намерения" в хода на времето и историята. Това довело до абсолютни непредвидими последици. Следващото поколение пътешественици се опитвали да "поправят" грешките, но вместо това допусkali нови и нови, като това застрашило самото съществуване на човечеството. Пекс-Центърът възникнал за да поправи всички допуснати грешки по единствения възможен начин, като спре всяка намеса в хода на времето. Брегът на динозаврите е роман в един от най-трудните жанрове, а именно "тайм-фантастиката", но Кийт Лаумър се е справил с нещата си задача и е създал произведение с напрегната динамика и интересна фабула.



КОМАР

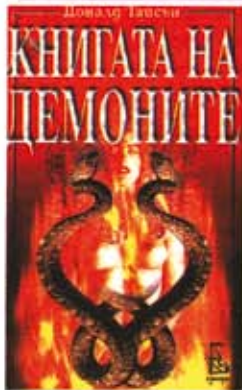
С огромно удоволствие ви представяме "Комар"- поредната книга за приключенията на Майлс Воркосиган. Повечето любители на качествената фантастика и на хубавата книга познават чаровния персонаж на Лоис Бюджолд. Майлс е изключително своеобразен герой, неговата личност се формира в едно закостеняло общество на традиции и благородство, в което младият наследник на фамилията Воркосиган е принуден да извоюва своето място. Инцидент по време на бременността, на майка му оставя Майлс дребен и слаб физически, но тези недостатъци той компенсира с ум, воля и безкрайна изобретателност. Лоис Бюджолд вълича героя си в невероятни ситуации и приключения във вселената създадена от брилянтната ѝ фантазия. Действието в "Комар" се развива на едноименната планетата, място свързано по особен начин с фамилията Воркосиган. На Майлс се пада нелепата задача, преборвайки се с призраците от миналото да изпълни задачата си на имперски ревизор. "Комар" е достойно продължение на сагата за Майлс Воркосиган, а на всички които не познават фантастичния свят на писателката горещо препоръчвам да намерят и останалите книги и да се потопят в него.



КНИГОФАКТОР

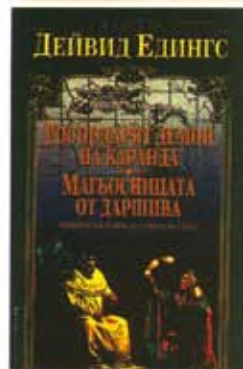
КНИГАТА НА ДЕМОНИТЕ

Писателят Доналд Тайсън изгражда своята книга върху прастария конфликт между доброто и злото, но това което отличава романа от останалите фентъзи произведения е нетипичният свят и героите в него. Действието се развива в Средновековна Европа от времето на Елизабет Първа, епоха бележеша края на така нареченото "тъмно средновековие" и началото на европейския Ренесанс. Необичайно за стила "фентъзи" е използването на реалния свят като арена на събития, изградени върху магия и мистика, но още по-интересна е вида на магията в повествованието. Мистичното изкуство се основава "кабала" и носи всички черти и особености на проповядваната от юдеите мистична наука. Главните герои на романа също са действително съществували персонажи, с определена роля в средновековната наука и философия. Борбата между силите на светлината и мрака се води не само във физическия, но и в астралния свят, демони, ангели и духове се намесват в събитията за да предопределят съдбата на човечеството. Книгата на Доналд Тайсън ще се повдигне не само на любители на фентъзито, а и на хората вълнуващи се от окултното и мистичното.



ДЕЙВИД ЕДИНГС

ИК Бард пусна на пазара и втората част на "Малореон". Дейвид Едингс продължава своята сага бестселър, повеждайки читателя през всички перипетии: смъртоносно преследване, срещи със странни земи и народи, разказвайки историята за древните пророчества - Доброто и Злото - сражавали се за надмощие във вселената. "Господарят демон на Каранда" Зандрамас похищава малкия син на Гарион и избягва с детето, желейки да го използва в мрачен ритуал, чрез който Пророчеството на Мрака окончателно ще възтържествува и ще завладее света. Гарион и приятелите му я преследват, ала Закат, императорът на Малорея, ги взима в плен. Макар че се държи приятелски с тях, той твърдо отказва да им позволи да напуснат неговия палат... "Магьосницата от Даршива" Страшното дете на Мрака, Зандрамас, е винаги с крачка напред пред Гарион и неговите приятели. Тя им се присмива и шпионира всяко тяхно движение, приела формата на огромен дракон. Нейната армия, предвождана от Повелителя на демоните, заплашва Гарион и верните му другари с удари в гръб. Пред тях са изправени войските на император Закат, който иска да ги вземе отново в плен.



В началото на 80-те години "Джурасик парк" се е развивал в главата на Майкъл Крайтън като идея за сценарий. През 90-те обаче той я превръща в два култови мегаселъра, които успешно биват филмирани, и печалбите от продуктите с тази марка скачат до висините. Сега, в новия век, темата за клонираните праисторически влечуги съществува само в света на киното и компютърните игри.

КИНОФАКТОР

Автор:

Благой Д. Иванов

ТРЕТИЯТ "ДЖУРАСИК ПАРК" ИДВА СКОРО

Писателят отрече да е замесен по какъвто и да е начин с третия филм, а за трети роман и дума не може да става (в края на втората книга се оказва, че всички животни от Исла Сорна са заразени от смъртоносни приони, което е добър повод историята да приключи, поне на хартия).

"Джурасик парк III" е лепенпредсказуем проект: след като първите филми от трилогията са донесли над 1,5 млрд. долара от световното си киноразпространение, е повече от логично машината за пари да заработи отново.

Вече не се наблюдава стремеж към запазване на оригиналния сюжет, а опит за създаване на още един грандиозен блокбастър.

Екипът на новия филм е кажи-речи наполовина същият.

Миналата година студиото "Юнивърсъл Пикчърс" гордо обяви, че Сам Нийл и Лора Дърн (които играха само в първия филм) са се съгласили да възродят ролите си, но за съжаление математикът Малкълм няма предвидена роля.

Песимистичният експерт по Хаоса (правдоподобно изигран от Джеф Голблям) е персонажът, който носи в себе си идеите на Крайтън за еволюцията и анти-морала на генетиката. За "Джурасик парк" той е нещо като Елн Ригли за "Пришлелцът", но засега той остава просто като приятен спомен от предишните серии.

На Нийл и Дърн партнират все актьори, които без да са особено популярни имат зад гърба си поне по един голям хит. Теа Леони ("Смъртоносно влияние"), Алесандро Нивола ("Лице назаем"), Майкъл Джетър ("Зеленият път") и Уилям Мейси (на телевизионните зрители е познат от сериала "Спешно отделение") са имената, запълнили афиша.

Из интернет е претъркано с евтини спекулации и неверни факти по повод сюжета и изобщо целия шум около проекта. Засега е ясно, че това ще е най-скъпият (84 млн. долара, срещу 65 за първия и 75 за втория) и най-зре-

лишен епизод от френчайза, но около фабулата се е спуснала такава гъста мътилка, че е невъзможно да се разбере какъв ще е новият конфликт. Първо се знаеше, че третият филм ще е продължение на "Джурасик парк", но предистория на "Изгубеният свят: Джурасик парк", ала сега дори това не е съвсем сигурно. Загадничният сценарий е написан от Крейг Розънбърг, а за режисьор е избран Джо Джонстън. Той изобщо не е удачен избор - предишните му филми са насочени предимно към детската аудитория, пък и в "Джуманджи" жонглираше направо неспособно с екшън

сцените. Дано Александър Пейн и Джим Тейлър (на които е възложена задачата да "ошлайфат"



сценария) превърнат сюжета в нещо повече

от кухо продължение, наблъскано с много ефекти и малко изкуство. Навремето Дийн Кънди засне първия филм с прекалено пестри цветове, а пък Януш Камински във втория внесе с мрачния си стил особена натрапчивост. Сега е нает нов оператор (всъщност двама души ще стоят зад камерата: Майкъл Саломон и Шели Джонсън; кой от тях ще запише името си в надписите още не е ясно), но дали това визуално обогатяване ще е достатъчно?

И все пак всичко губи значение пред самите динозаври, защото зрителите отново ще отидат да гледат филм като този заради тях. Много спорове имаше за чудовишето, зъбешо се от новото лого на плаката и в крайна сметка Стан Уинстън (той и ветерана Майкъл Лантиери още веднъж ще обединят сили за пресъздаване на зрелището с помощта на "ILM" и "Skywalker Sound") разкри от какъв вид е въпросното животно. Това е алозавридът Spinosaurus - месоядно влечуго от късната Креда. Сивосинкавият звяр е най-големият макет, който Уинстън е правил досега ("По-голям е дори от Рекса" - уверява ни той). В действителност този вид не е бил по-висок от четири метра, но е напълно възможно в "Джурасик парк III" да има и генетично мутирани динозаври, което със сигурност ще разнообрази атмосферата. Очакват се нови атаки от страна на кръвожадните раптори и нападащите на ята птеранодони. Феновете ще изпитат екстаз, ако във филма има двубой между тиранозавър и спинозавър, който продуцентите Катлийн Кенеди и Лари Франко сигурно ще се постараят да уредят, а и палеонтологът Джак Хорнър отново е консултант на филма, което подсилва научната достоверност.

Вече могат да се намерят мъгливи кадри от снимачната площадка (която се мести ту в Ка-

Адреси в Мрежата

Jurassic park III
www.jurassicpark.com
(официален сайт)
www.dansjpspage.com
www.ingennet.com
www.lascincosmertes.com

A.I.

www.aimovie.com
(официален сайт)
www.spielberg-dream-works.com/ai

Ghosts on Mars

http://circuits.cf.ac.uk
/~spensb/carp/ghosts



Зрелищна сцена от второто продължение на "Джурасик Парк"

лифорния, ту на Хаваите), но официален трейлър ще има вероятно чак през март. Премиерата ще бъде на 18 юли и дотогава сигурно още много ще се излише за филма.

Уилям Мейси (с най-ярки роли във "Фарго" и "Магнолия" - все ленти със скромни бюджети) в началото не гледаше с добро око на проекта и дори публично бе изразил недоволство от новия си актьорски ангажимент, но после рязко промени настроението си и ни увери, че всъщност филмът ще излезе добър. "Никога досега не съм се снимал в подобно нещо, а винаги съм искал, казва Мейси. Едва ли ще се посветя на екшъните, но е много интересно да

наблюдаваш процеса на правенето им". С това актьорът убеди пресата, че лошото му отношение към третия "Джурасик парк" е просто недоразумение. Това е Холивуд с главно "X" - допльва той, описвайки работата на екипа. Построиха един декор за седем милиона долара и след четири дни снимки безпошадно го развалиха".

Дали си е заслужавало това пражосничество ще се разбере през лятото. Утеха ни е мотото на филма: "Еволюцията на едно приключение". Звучи обещаващо, дано само не се окаже дееволюция...



Спинозавърът е новото филмово чудовище

Джон Карпентър и Марс

През втората половина на двадесет и втори век човечеството (както може да се очаква) е колонизирало планетата Марс. В малко миньорско градче започват да се случват странни неща, които застрашават живота на земляните. Необяснимите "духове" не допускат никой да избяга от коварния капан...

Това е "Ghosts On Mars" - новият сюжет, с който Джон Карпентър ще позабавлява любителите на черната научна фантастика. След Антъни Хофман ("Червената планета"), Брайън Де Палма ("Мисия до Марс") и Пол Верховен ("Зов за завръщане" - със сигурност най-добрият филм, чието действие се развива на Марс) е ред на още един холивудски кинематографист да започне звездната авантюра, за която са бленували и все още бленуват мнозина астромечтатели.

Авторският екип включва Пам Гриър ("Джаки Браун"), Клиа Дювал ("Факултепът") и рапъра Айс Кюб. Главната роля (след като Кортни Лав се оттегли от проекта заради контузия) е поверена на извънземната Наташа Хенстридж, позната ни от двете части на "Видове". Самият Карпентър у нас е известен най-вече с филмите за Снейк Плайскен, но богатата му филмография включва "The Fog", "Хелюин" и "Нешото", а последният му филм бе "Вампирите", на който преостат продължение, озаглавено "John Carpenter's Vampires: Los Muertos". Неговата режисура пък е поета от Т.Л. Уолс, а Карпентър ще е само изпълнителен продуцент.

Премиерата на "Ghosts On Mars" е предвидена за месец август тази година, но поради проблеми и отлагания на снимките, филмът може да закъсне и да излезе през есента.

Роботите на Спилбърг

Стивън Спилбърг - рицарят на съвременното американско кино, въпреки че е достигнал всички върхове, не изневерява на стила си и продължава да снима. За лятото на 2001 г. той подготвя "A.I." - научнофантастичен филм, в който участват Джуд Лоу ("Татака"), Уилям Хърт ("Градът на мрака") и малкият голям Хейли Джоел Осмънт ("Шесто чувство") бе само началото на звездната му кариера).

Във футуристичният свят на "A.I." парниковият ефект е разтопил ледените шапки на полюсите и крайбрежните градове по света са потънали. Човечеството е зависимо от свръхмодерни компютри с изкуствен интелект, които поддържат живота на Земята. Хората са изобретили и хуманоидни роботи, изпълняващи различни функции. Героят на Осмънт е точно такъв робот, който извървява емоционален път към нещо, повече от това, което е (да, донякъде историята е сходна с тази на "Двестагодишен човек", но все пак "диригентът" е Спилбърг, а не лековатия Крис Кълъмбъс). Филмът е адаптация не по Азимов, а по друг фантаст - Брайън Олдис. Сиенарият се базира не само на разказа на Олдис, но и на материал от 80 страници, който самият Станли Кубрик разработва още преди "Широко затворени очи". Спилбърг прави явна почит към Кубрик не само, защото дописва неговия материал, но и защото "A.I." ще излезе на екран през годината, за която режисьорът на "Сияние" мечтае още от 1968 г. (тогава по екраните върви "2001: A Space Odyssey").

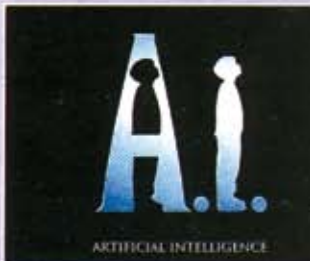
Любопитен факт е, че индустриал-формацията "Ministry" ще композират част от саундтрака, което е гаранция за едно по-ново и авангардно звучене не само на музиката към филма, но и на самия филм. Досега Спилбърг почти винаги е залагал само на Джон Уилямс и това в никакъв случай не е лошо, но бе време и за нещо по-експериментално, а именно "Ministry" биха могли да го осигурят.

Много слухове пълзят като паразити навсякъде, където се говори за следващите проекти на Спилбърг. Продуцентите не го убедиха за "Хари Потър и философският камък", но май успяха за драмата "Big Fish". Дългоочакваната колаборация с Том Круз за "Minority Report" по Филип К. Дик може би ще се осъществи до две години. Засега "Memoirs of Geisha" е спряна, а около четвъртият епизод за археолога Индиана Джоунс фактите са от мътни по-мътни.

Дано се окаже верен мита, че рицарите винаги приемат предизвикателствата.



Карпентър не изневерява на стила си



Маестро Кубрик и Сър Стивън

ДЕВЕТОТО ИЗКУСТВО

ИВАЙЛО
ДИНКОВ

По времето, когато се зараждат, комиксите не са нищо повече от поредица карикатури на последната страница на вестниците. През 1986 г. на Джоузеф Пулицър, собственик на тогавашния вестник "The World", му хрумва да увеличи тиража, като привлече интереса на малограмотните чуждестранни имигранти със смешните приключения на едно китайско хлапе, разказани в картинки. Така се ражда "Yellow kid", признат днес за първия комикс в съвременния му вид.

От тогава до сега комиксите изминават дълъг път. Днес те далеч не са само това, което са били някога - чисто комичен, забавен жанр (откъдето впрочем идва и името им - comics). Скоро след появата им възникват

мрачният трилър Sin City), хорър-комиксите (забранени от цензурата в някои страни) и еротичните (някои от които редовно се публикуват в списания като Penthouse). Отделно от това в страните по света съществуват няколко различни направления, всяко със своите характерни особености.

Първото от тях са евтините приключенски комикси от рода на Супермен, основният поток на които идва от Съединените щати. Тук лидерството си оспорват двата гиганта Marvel и DC Comics. Marvel "държи" Човека паяк, Великолепната четворка и Сребърния сърфист, а DC - Супермен, Батман и Жената чудо. Веднъж наложен, стереотипът е непоклатим: костюмирани свръхгерои, надарени с нечовешки способности, които непрестанно се борят срещу злото. Комерсализацията е тотална, "поточните линии" ежедневно бъдат огромно количество комикси. Липсата на нови идеи кара някои млади художници, в желанието си да разчупят клишетата, да създадат свои собствени фирми, по-известна сред които е Image comics.

От нашата страна на океана нещата стоят по-различно. В Европа се издават много красиви и скъпи комикси, с твърди корици и на високо полиграфическо ниво. В някои европейски страни като Белгия, Франция и Испания комиксите са особено силно развити и неслучайно са наречени деветия вид изкуство. Там те са превърнати в култ, четат се от малки и големи и дори се ползват с финансовата подкрепа на държавата като национално културно богатство. В Лувъра например е заделена специална зала за най-добрите произведения на комиксовото изкуство. За тях се пишат научни изследвания, ежегодно се провеждат изложения и фестивали.

Японците, които обичат да правят нещата по свой собствен начин, си имат специфичен стил, наречен манга. Техните комикси често са с дебелината на телефонен указател и в много отношения са заместители на книгите.

Освен това навсякъде е разпространен т. нар. авангарден стил, който се отличава с черен хумор и пародиране на културните ценности. Друга разновидност са фотокомиксите, в които историята вместо с рисувани картинки се разказва с поредица от снимки.

За почитателите на фентъзи сигурно ще е любопитно да научат, че според някои изследователи именно комиксите са родоначалника на любимия им жанр. Още през 1905 г., доста преди появата на "Конан Варваринг"



множество "сериозни" жанрове, най-разпространените от които са: приключенските (първият комикс от този вид е Тарзан, издаден през 1929г.), фантастичните (техен най-известен представител е може би Heavy Metal F.A.K.K.), гангстерските (любимите комикси на Куентин Тарантино), криминалните (тук трябва да се отбележи незабравимия детектив Дик Трейси, а в по-ново време





и "Властелинът на пръстени-те", художникът Уинадър Маккей издава комикс, действието в който се развива в измислената страна Сламбърленд. Това е свят на древни замъци и прекрасни принцеси, на ужасни чудовища и коварни магьосници. Той се превръща в първия наистина популярен фентъзи свят.

И след като хвърлихме по едно око към различните части на света, нека видим как стоят нещата у нас. България не може да се оплаче от липса на традиции в издаването на комикси. В най-добрите си години "Дъга" достигаше главозамайващия тираж от 200 000 бр. И това при положение, че паралелно с нея излизаше "Чуден свят", а по-късно "Разкази в картини" и "Пулсар". За съжаление последвалата



промяна в пазарната конюнктура срива финансово тези издания и буквално за няколко месеца доведе до тяхното изчезване. По-късно, в началото на 90-те години бяха направени множество спорадични опити за издаване на комиксови поредици ("Рикс", "Плеяда комикс", "Магика", "Рико", "Mag" са само някои от примерите), които по една или друга причина прекратиха съществуването си още след първите един-два броя.

Някои от бившите художници се преориентираха към нови дейности, като например книгоиздаването, където творческият им талант се оказва от голяма полза при художественото оформление на книгите. Тук е интересно да се отбележи, че самият Стивън Кинг одобри кориците на неговите трилъри, издавани от "Плеяда" и дори призна, че са по-добри от западните. С появата у нас на първите книги-игри се появи благоприятна

възможност за навлизането на художниците в ново поприще.

Нешо повече, отчетено беше, че именно атрактивните корици и илюстрации на нашите художници спомогнаха книгите-игри да станат толкова продаваеми. На тяхна основа се роди и едно нововъведение - комикс-игрите, особен вид кръстоска между комикс и книга-игра, счетаваща най-добрите страни на двата жанра. Друг е въпросът, че единственият техен представител си остана "Кралска кръв", публикувана в 3 епизода в списание "Мега игри". Освен в издателския бизнес, други от художниците се насочиха към анимацията, компютърните игри и дори към киното (неотдавна по екраните премина филмът "Магьосници"), а някои предпочетоха да потърсят късмета си в чужбина.

По отношение на комиксите обаче последва доста дълъг период на "суша". Единствената поредица, която се утвърди и продължава редовно да излиза, е "Мики Маус", но тя е насочена само към най-малките читатели. Не се броят и няколкото Батмана, които излязоха заедно с премиерите на едноименните филми, защото имаха по-скоро инцидентен характер. Едва напоследък се наблюдава известно оживление в тази област, където наред с "Железния човек", "Човека паук" и "Спун" вече навлизат и млади български художници, което буди надеждата, че може би най-сетне българският комикс ще бъде възроден и в скоро време ще бъде запълнена една голяма празнина.



ОЧАКВАЙТЕ В КРАЯ НА ФЕВРУАРИ

ПЛАНЕТА
RX337

Дик Бенедикт



ТОРБАЛАН
КОМИКС



Брой 2
септ. 1998
ТОРБАЛАН
КОМИКС

ТЕХНОКЛАН

Иванчо
Панайотов

FUTUREMAN

Т
Ъ
Р
С
Е
Т
Е

СУПЕРТЕРОИ СЕ
ИЗПРАВЯТ
СРЕЩУ
СУПЕРЗЛОДЕИ

БЛАГОЙ Д. ИВАНОВ

КРАЛСТВОТО НА СТИВЪН КИНГ

„Думите са силата му!“ - с това определение ясно се характеризира силуетът на един от най-значимите автори в областта на художествената литература. Стивън Кинг е истинска фабрика за идеи и с нестихващата си писателска мош продължава да шокира, обирква и забавлява разрастващата се аудитория. Тиражите на книгите му не престават да се покачват, с което се увеличават и екранизациите по тях. Влиянието на Кинг над читатели, режисьори, критици е толкова голямо, че само споменаването на името му е достатъчно, за да се предизвика изострен интерес. За своите петдесет и три години писателят е сътворил повече, отколкото мнозина не биха могли да сътворят за десет живота творчество. И не става въпрос само за световноизвестните романи, превърнали се в златни бестселъри, а също и за разкази, новели, есета, статии, поеми, сценарии, дори книги по интернет (могат да се споменат и "Дъ Рок Ботъм Римейндърс"-бандата, в която Кинг свири и пее). Сигурно сравненията с Шекспир са неуместни, но с право го поставят до Дикенс и Грийн, а безброй автори, пишещи фантастични или страшни случки, бледнеят в сянката на неповторимия майстор.

В биографичен план историята на Стивън Кинг не е особено причудлива, но едновременно с това в нея се долавя и шипка мистицизъм. Той е роден на 21 септември 1947г. в Портланд, Мейн - щат, който неизменно ще присъства в по-голямата част от творчеството му (атмосферата на Нова Англия е омайвала и друг класик на твърдия жанр - Лъвкрафт, който е и първият голям „учител“ на Кинг). Стивън има и по-голям брат - Дейвид, който е осиновен, защото дълго време майка им се е смятала за стерилна. Така Кинг един вид се появява като неканен гост във фамилията. Когато той е на две години по странен начин губи баща си, който излиза за пакет цигари и никой повече не го вижда. За семейството това е тежък период на безпаричие и стресения: през годините майката и двамата сина се местват да живеят на различни места. Повратен и ключов момент са годините в Даръм. Тогава бъдещият писател - в ранния пубертет - открива стари книги на баща си, предимно детективски и фантастични творби. Така се заформя прирастеността му към причудливото и неизвестното: едно дете аутсайдер, което намира сили да се отърси от агресивния външен свят и да се потопи в нереалния, където го дебнат страшилища на ума и въображението. Но страхът на Кинг - жив и досега - е обуздан и впрегнат в талигата на таланта му. Постоянството и любознателността му го издърпват напред - към света на писането. Раждат се няколко страховити ранни разкази, отхвърлени от редакторите, но впоследствие (гимназията и студентските години) всичко си нарежда. Повечето от публикациите на

Кинг през 60-те са ценни рядкости, като например: „I Was a Teenage Grave Robber“ - първият разказ, който Кинг публикува (през 1965) или „The Glass Floor“ (1967г.) - история в традициите на По, първата му професионална изява. Сред произведенията му от този период са непубликуваните и досега романи „The Aftermath“, „Sword In The Darkness“, „Blaze“ и по-късно „The Cannibals“ (писан чак 80-те).

В 1970г. Кинг се дипломира със специалност ан-



Stephen King в мрежата:
www.stephenking.com (официален сайт)
www.stephenkingnews.com
www.eddog.com/sk

лийска литература, по това време се запознава и с Табита - неговата бъдеща съпруга; сключват брак в началото на следващата година. Първата половина на 70-те години е кошмарна, семейството се дави в нишета, живеят в каравана, а Кинг работи като преподавател в Хемптънската Академия, където годишната му заплата е 6400\$. Това довежда до алкохолизирането на отчаяния Кинг, успяваш ношем, в кратките моменти с творческа нагласа, да пише. В началото на 1973г. нещата започват да поемат в положителна посока, когато издателство „Дабълдей“ са заинтересовани от ръкописа на „Кери“ (биографът Джордж Бийм я определя като „историята на Пепеляшка с лек привкус на „Спасителят в ръжта“ и елемент на свръхестественото“). Табита е тази, която настоява съпругът и да завърши книгата, която той първоначално изхвърля в коша за боклук. Чудото става - издателството купува „Кери“ за четиристотин хиляди долара.

Въпреки смъртта на майка си (рана, която той лекува с великолепия разказ „Жената в стаята“) Стивън

Кинг, вече със значителни издателски успехи, е уверен в себе си и в средата на 70-те писането за него става професия. Семейството му се премества в Бангор, където е новият им дом- прослудатата викторианска къща с прилепи, паяци и чербери. Каприз? Да, но Кинг и съпругата му, макар и с три деца, могат да си го позволят, защото книгите му бързо нашумяват.

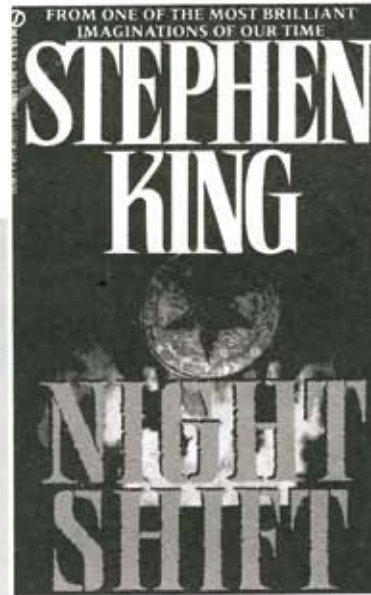
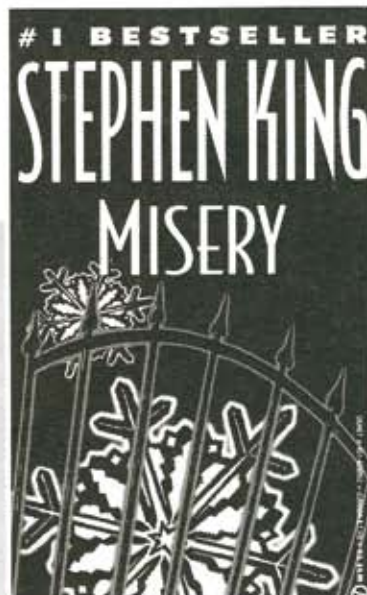
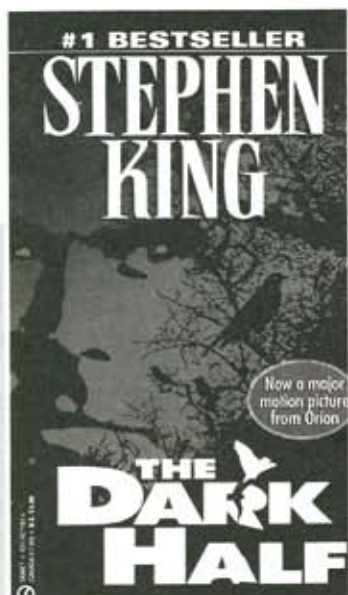
Ако 70-те са десетилетието на обещаващото начало, то 80-те са годините на изпълненото обещание. Стивън Кинг дарява на библиофилите от цял свят невероятни прежеждия в едно влакче на ужаса с известния „Кралски размер“. В средата на 80-те идва краят на митологичния псевдоним - Ричард Бакман „приживе“ написва пет романа, но хитрият Кинг все пак е разкрит и принуден да си признае за невинната измама (през 1996г. Бакман се завърша от мъртвите с „отмъстителен“ бестселър, но в предговора към него редактора Чарлс Верил ни уверява, че авторът на „Пътна мрежа“ и „Дългата разходка“ наистина е мъртъв). Но кой е Бакман всъщност? Защо Кинг го създава? Отговорите, или поне част от тях, донякъде се крият в увода на „The Backman Books“ Явно всеки един от нас има нужда поне за кратко да се отърси от отговорността на действията си, да бъде някой друг, някой, който никой не познава. Това е Бакман - скривалище, удобна спирка за отпих, той е една „тъмна“, непозната половина. Освен него Кинг е използвал и още един псевдоним (Джон Суилън) за криминалния разказ „Петата четвъртина“. Авторът ни уверява, че други „тайни агенти“ на творчеството му няма, но ... никога не можеш да бъдеш сигурен.

През юни 1999г. за писателя е отреден още един удар от съдбата: разсеяният шофьор Брайън Смит едва не го убива, блъскайки го с микробуса си. Нараняванията са жестоки и болезнени - Кинг е обездвижен месеци наред и дори се заканва да унищожи собственооръчно автомобила шом отново състоянието му се подобри.

Богатото и разнообразно творчество на Стивън Кинг включва близо четиридесет романа, няколко сборника (най-реактив, от които е „Six Stories“, издаден 1997г. в ограничен тираж), две публицистични творби и др. Към по-слабите му творби се причисляват „Гняв“, „Куджо“, „Проклятието“ и донякъде бейзболната притча за Том Гордън (която Джордж Ромеро смята скоро да филмира), но силните произведения са толкова много, че всичко друго губи значение. Периодите на писане могат да се сведат до три: ранен, междинен, късен (който продължава и в момента) и това не е меродавна категоризация, а по-скоро улесняване процеса на анализ върху творчеството му.

Ранният период се намества някъде между 1965г. и 1980г. и обхваща предимно няколко (вече класически) разкази, новели и романи, писани по това време. „Кери“ става хит на пазара и самият Брайън Де Палма я екранизира в изключителния трилър със Сиси Спейсик и Джон Траволта, а „Сейлъм'с Лот“ е достойна модерна преработка на оригиналния „Дракула“. Обаче истинското събитие е „Сияние“ от 1977г., което (подобно на „вампирия“ си предшественик) също е вдъхновено от по-стара творба, в случая „The Haunting of Hill House“ на Шърли Джаксън. Духовете в хотел „Панорама“ обладават не само Джак Торънс, но и настърхналата читателска публика. В края на 70-те в „Мъртвата зона“ за пръв път Стивън Кинг представя на аудиторията си Касъл Рок - малък град в Мейн, където ще се развият събитията на десетки негови творби. Романът разглежда три сюжетни линии: от една страна медиума Смит, от друга серийния убиец Дод и от трета - политика Стилсън. Кинг успява да ги обедини в здравата линия на повествованието си без нито веднъж да нахъса темпоритъма. Тук се помества и „Сблъсък“ - апокалиптичен епос за края на света и за демоничния Флаг (персонаж, който после срещаме и в други работи на автора); книгата първоначално излиза в съкратен вариант през 1978г., но през 1990г. неорязаната версия надхвърля хиляда страници! Трудно откриваемите произведения на автора от това време са публикувани в отделни периодични издания и включват разкази като: „The Blue Air Compressor“ (1971г.), „The Night Of The Tiger“, „Man With a Belly“, „The King Family And The Wicked Witch“ (последните три са от 1978г.), комичната уестърн-новела „Slade“ (1970г.), поемата „The Hardcase Speaks“ и др.

Средният период са 80-те - тук не бива да се пропусне „Danse Macabre“ (1981г.), която за съжаление не е издавана у нас. Тя не е художествена книга, а поглед върху изкуството на ужаса - кино, литература, пиеси и пр. Кинг фактически разработва нещо, започнато още с въвеждането към „Ношна смяна“. През 1982г. излиза най-добрият му сборник - „Особени сезони“, една ОСОБЕНО добра поредица от повести, повечето от тях отлично пренесени на голям екран. Публикувани са още „Гробище за домашни любимци“ - най-безмилостната книга на автора, „То“ - обемен хорър, навлизаш в дебрите на безкрайния ужас, на детската психика и подсъзнание. Успешен опит в областта на научната фантастика е страховитият „Томичукалата“, но не бива да се пропусне и началото на нов творчески цикъл: фентъзи светът на Стивън Кинг започва със „Стрелецът“ - първия





Писателят по време на снимките на "Сомнамбули"

том за Роланд, продължава с „Талисманът“ (писан с Питър Строб, очаква се продължение) и завършва с „Очите на дракона“. Библиографската рядкост от периода е „Remembering John“ - хвалебствено есе за Джон Ленън, което Кинг пише и публикува няколко седмици след убийството на легендарния музикант. В 1983г. бял свят вижда и кръстословицата „Horrors!“ - хумористична закачка на автора.

Късното творчество на Стивън Кинг е от началото на 90-те досега. Стилът и концепцията на книгите му рязко се видоизменя след „Незживени спомени“ (1991г.), когато идва и официалният край на злополучния Касъл Рок. Това е десетилетието на Кулата, безсънието, Пътя, отчаянието и призрачната „Торба с кости“.

През 1997г. писателят издава и фантастичната „Everything's Eventual“ - новела от двадесет хиляди думи. Царят властва и из Мрежата, на официалния му сайт се продават „Riding The Bullet“ (2000г.) и „The Plant“ (епистоларен роман, писан още през 80-те). Когато първата се появи, избухна сишинска бомба - продажба се над половин милион копия, но втората се оказа разочарование.

У нас последният бестселър на Кинг „Плеяда“ издаде през декември. „Сърца в Атлантида“ насели шандовете и удовлетвори феновете. Дали темата за Виетнам като метафора за живота и човешката съдба или отново сянката на Стареца (присъстваш все по-често в сюжетите на Кинг) са причина за ненаатрапчиво мърдото „звучене“ на тази книга? Наскоро „Бард“ преиздаде в един том шестте части на „Зеленият път“. През 1996г. бестселърът предизвика истински „бум“ с нестандартния подход на издаване, а трогателният разказ за Джон Кофи стана и на филм, който отнесе няколко номинации за „Оскар“ и „Златен глобус“ и натрупа към 140 млн. долара приходи в Северна Америка, което го прави най-успешната засега екранизация по Кинг. Въпросното второ издание на книгата има колекционерска стойност, защото съдържа съвсем нов предговор от автора, писан в началото на 1997г. Тази затворническа драма ни разкрива мрачен ужас на реалността, където фантастичното и свръхестественото са олицетворение на човешката надежда - пламъче оптимизъм в бездна от философски

откровения за смъртта и греха. „Зеленият път“ (подобно на „Безсъние“ и „Роуз Мадър“) е плод на зрял писател, който не бива да се подценява заради естеството на работата му - чудесата в приказките на Кинг са просто фон, оцветяващ сивотата на изтъкнатия жанр (който и да е той).

Не само „Зеленият път“ и сходният „Изкуплението Шоушенк“ (режисирани от Франк Дорабонт) са добри екранизации. Де Палма прецизно улавя посланието на „Кери“ върху лентата, а Дейвид Кронънбърг превръща „Мъртвата зона“ в силен филм по силна книга. Същото прави и Роб Райнър със „Stand by me“ (по „Тялото“) и „Мизъри“ (за ролята на Ани Уилкс актрисата Кати Бейтс получи заслужен „Оскар“). За някои „Сияние“ на Кубрик е добър, но всъщност това е слаба екранизация (за разлика от телевизионната версия, излязла преди чети-



Кадри от "Кери" (1976 год.) и "Сияние" (1980 год.)

ри години), както и повечето филми, заснети по Кинг. Режисьорският опит на писателя е „Maximum Overdrive“ (1986г.) - една „умряла работа“ по мнението на всички, но като драматург той се радва на признание. „Сомнамбули“ и „Storm Of Century“ са филми не по книги на Кинг, а по негови оригинални сценарии, а като актьор пък има изяви в около петнадесет заглавия.

След инцидента по-миналото лято имаше слухове, че Кинг е изпаднал в остра творческа криза и че с писането е свършено. Стана точно обратното - преди няколко месеца бе публикувана „On Writing“ - автобиографична публицистика, която получи нужното внимание, а „Сърца в Атлантида“ в края на годината ще се появи по кината благодарение на режисьора Скот Хикс („Блясък“, „Кедри в снега“) и сър Антъни Хопкинс в главната роля. Подготвят се екранизации по „Торба с кости“, „Град Отчаяние“, „Мъглата“, „Слънчевото куче“ и „Очите на дракона“: някои отново ще са адаптирани от самия Кинг. Предстоящите да излязат „The Dreamcatcher“ (също с откупени за филмиране права) и „From a Bulck Eight“ са все книги, които феновете нетърпеливо очакват, а е обещан и нов сборник. За маниашите на тема „Тъмната кула“ също има добри новини - петият том от фентъзи-поредицата е почти завършен и премеждията на Роланд Стрелеца ще бъдат доразказани, тъй че (слава Богу) край не се вижда.

„Е, Постянини Читателю - би казал Кинг - скрий се в бърлогата си и ме чакай. Аз ей сега ще дойда... Само да си зема хирургическите инструменти! Междувременно прочети някоя хубава книга и никога не обръщай гръб на търпението...“

ТРИТЕ МАСКИ

РАДОСЛАВ КОЛЕВ

На запад от град Рахзад-им, северно от Тихия лес, скрит в прегръдките на Мъгливата планина, се намира връх Рахзад-ирим. Той се извисява като мъчлив исполин във вечно покритото със сивкав мрак небе, нависнало над мъчаливите планини, а страховитият му, някак заплашителен вид, може да стресне и най-закоравелите планинци. По него почти няма растителност, наоколо не бродят животни, птици песни не разсейват ужасяващата студенина, лъхаша от това място. Разправят, че ако легнеш в подножието на Рахзад-ирим със сибрани крака и разперени ръце - положение, наподобявашо кръст, затвориш очи и се вслушаш внимателно в тишината, заобикаляща като непревземаема стена страховития връх, ще доловиш мъдростта, извраща от сърцевината зад каменната обвивка.

"Вяърът ще я донесе..." - разказват най-нахаканите мъдrecи на град Рахзад-им - "... и ще зашепне в ушите ти страни, неразбираеми думи за изминали времена, за измрели народи, за войни, магии и страховити чудовища..."

"Само че, от друга страна..." - казват - "... не е хубаво да се заслушваш прекалено внимателно в мъдростта, защото, започнеш ли да разбираш съдържанието, може и да се побъркаш."

След това мъдrecите се почесват многомислено по брадите си и започват да разказват страховити истории за хора, завърнали се от Мъгливите планини, скубещи косите си и бънуващи несвързано, изболи собствените си очи и спукали тъпанчетата на ушите си със заострени клонки.

Втората легенда, съпътстваша като сянка името на Рахзад-ирим, е дори още по-интересна. Според преданието, ако се изкачиш до най-високата точка на страшния връх, а той се извисява на хиляди километри над земната повърхност (някои дори го сравняват с Атлас - митичният исполин, който крепи небето да не падне), и се хвърлиш оттам надолу с главата, миг преди тялото ти да се разбие в остриетата на каменни зъбери в подножието му, ще разбереш смисъла на живота. За съжаление обаче никой не се е върнал да разкаже, дали наистина е така, пък и никой не е сигурен, дали ако скочиш, сърцето ти няма да се пръсне от страх, много преди да достигнеш зъберите долу.

Третата, и може би най-интригуваща легенда за върха, се отнася до паяжините от пещери, разпростиращи се стотици километри навътре; издълбани в Рахзад-ирим от природата може би, а може би от нещо друго. Някъде там, разказват мъдrecите и почесват алчно брадите си, сред нескончаемите лабиринти, обгърнати от вечна тъмнина, някъде там, в самата сърцевина на Рахзад-ирим, се намира гроба на незнаен воин. Вътре са скрити трите маски - бялата, зелената и черната.

Те ще донесат на притежателя си несметни богатства, такива, за които не е и сънувал, шастие, мъдрост, знание за други, непознати светове и истини.

Никой не знае точния произход на тази легенда (пък и никой не го интересува). Тя се предава през годините, през вековете; шепнат я горите, реките, планините. И хората се вслушват и вярват. Стари и млади, мъже и жени, те всички я разказват и преразказват, слушат преданието отново и отново, всички с алчен пламък в очите, с пръсти, треперещи да докопат непостижимото шастие.

Тази легенда не би могла да умре. Човешката алчност я подхранва. Интересът към трите маски, пазени от тайнстве-

ния Рахзад-ирим, също така не би могъл да спадне. Годините са станали свидетели на стотици иманяри, авантюристи или просто луди, тръгнали да търсят късмета си, да покорят тайната на страховития връх. Никой от тях не се е завърнал, всички изчезват в недрата му. Може би това е наказанието за алчността им - тъжната, закъсняла мъдрост на живота. Може би проклятието на Рахзад-ирим никога няма да позволи на хората да разкрият тайната на трите маски.

Из статията "Живите митове",
сп. "Приключенец"

Дрехите му бяха станали на парцали, ръцете му кървяха, чувстваше как силите му го напускат, сякаш изтичаха с потта, струяща от всяка пора на изтерзаното му тяло. Лазеше слепешката в непрогледен мрак, на четири крака, като животно. Не знаеше в каква посока се движи, не знаеше излиза ли или се връща, или пък се върти в кръг. Напред и все напред, опипвайки, разклонение, напред, разклонение, наляво, по дяволите! - ново разклонение. Накрая се строполи на студения каменен под, просто защото не можеше повече.

Заплака, но без сълзи, защото тялото му не разполагаше с необходимата течност за тях.

Беше последният. Всички останали бяха мъртви. От самото начало на експедицията проклетият връх се опитваше да ги унищожи. Колко лесно се загубиха. Всичките им мо



дерни уреди отказаха, просто бяха отказали да работят, сякаш така им беше скимнало.

Първо свърши храната. После водата.

И заживяха като слепци, в непрогледен мрак, отброявайки последните си часове. Много от тях се побъркаха - бяха забравили, че са хора, лаеха и хапеха, виеха като вълци или се хилеха лудешки, без да знаят защо. Много от тях не умряха от глад или жажда, а просто се разкъсаха помежду си. Измираха бавно. А върхът сякаш през цялото време им се смееше.

Човекът бе единственият, донякъде запазил разсъдък си. Да, той виеше с глутницата и убиваше себеподобните си, после диво лаеше или ръмжеше и се бореше с тях за топли кърсове месо. Той също пиеше от кръвта. Обаче когато остана сам, той продължи напред. Малко останал разсъдък или просто инстинкт, може би онзи чисто човешки съпак устрем до последно, разграничаваш хората от животните. За това да не откачи напълно помогна и фактът, че той действително намери гроба. Ако това бе станало по-рано, той щеше да скача и да крещи от радост, но сега беше толкова уморен, отбеляза събитието просто като факт.

Бе прибрал маските в раницата, колкото и безнадеждно да беше всичко, може би отбелязвайки по този начин моралната си победа над Рахзад-ирим. После продължи напред - нали това правят хората. До смъртта си.

И така луташе се още много време. Дни и нощи, часове и минути - всичко това се бе сляло в простото понятие време - времето, което щеше да го отведе до смъртта.

Някъде отпред блесна светлина и го ослепи.

Той отдавна бе забравил, какво е това светлина. Закри очите си с ръце и се сви на земята, скимтейки уплашено. После разумът бавно започна да запълва свободното пространство в главата му.

Отпи от чая, все още колебаеш се на границата между горешо и топло състояние, и се отпусна в удобното меко кресло. Огънят в камината тихо прашеше. Луната надничаше през прозореца в стаята, обливаше я в топло лъчисто сияние, потапяше сякаш всичко наоколо в безметежно спокойствие. Сякаш времето беше спряло, човекът се чувстваше като част от една много красива и много древна картина.

Бавно по едната маска в ръка, нарушавайки пространствения континуум застинало време. Усмихна се. Бе жив и здрав, бе оставил цялата лудост далеч зад гърба си и имаше маските. Смихът на живота му.

Пръстите му нежно погалиха вътрешната страна на бялата маска, руните, издълбани в масивното дърво. Обходиха ги, почувстваха ги.

Не бе имал време да ги преведе или поне да направи опит да ги разбере. Това щеше да отнеме много време. Може би отговаряха на една стара песничка, която бе чул от старците в Рахзад-им.

Интересни стихчета. Започнаха да изплуват в паметта му, той затвори очи и зашепна текста, тръпнейки сладостно.

*Бялата за мъдростта и знанието - сила е,
а покорих ли я, ликувай ти,
наденеш ли я, в миг ще се намериш
във царството на своите мечти.*

*Зелената е свобода и свежест,
струи из планини, гори, реки,
зелената, щом я наденеш,
ръце размахай и лети.*

*Черната е жива сладост,
глад и жажда, свобода,
наслада, впримчена във ярост,
път и болка във скрътта.*

Странни, трудно разбираеми! Май имаше само един начин да разбере загадката.

Бе чакал толкова дълго...

...дълго...

Стисна по-здраво маската, тя сякаш заблестя с бяла светлина в ръцете му.

Светът около него разми очертавания и изчезна.

Той остана сам с маската.

И ударите на големия стени часовник.

Тик-так, тик-так, тик-так... Часът е точно 0.25. Тик-так, тик-так...

Вселената чакаше.

Чакаше него.

Той надяна маската.

Събуди се в просторна зелена долина. От едната му страна имаше малко езерце, искрящо в безброй светлинки, от другата - в далечината се виждаше млад, обрасъл в растителност връх. Въздухът бе напоен с миризмата на хиляди свежи цветя, разпрострели се из долината като шарен килим, небето бе синьо и чисто, толкова синьо и чисто, че ти се иска да го докоснеш.

Той насочи вниманието си към върха.

Възможно ли е?

Различни очертавания на... Рахзад-ирим..., никога нямаше да го събрка.

Само че беше някак... по-млад.

По-шастлив...

Накичен в зелена премяна, строен и красив.

Викове зад гърба му го стреснаха.

Той се обърна. Към него тичаше странно, дребно, тумбесто същество, размахвашо ръчички, и крещеше нещо, колкото му глас държи.

Още преди да успее да реагира, то вече бе коленичило пред него и му се кланяше ожесточено.

Разгледа го по-подробно.

Бе виждал нещо подобно и преди. В детските книжки.

Възможно ли е?

По-дьяволите, наистина приличаше на джудже.

Дребно, с дълга бяла брада, блестяща метална ризница и метален шлем, метална препаска с брадва с позлатена дръжка.

Бърбореше нещо на непознат език и продължаваше да се кланя.

Когато се заслуша, учуден, долови смисъла на отделните думи, после разбра всичко.

- Господарю! Господарю! - викаше джуджето - Ти се върна!

Странната мисъл започна да си пробива път към съзнанието на човека и той тръгна към езерцето. Коленичи и се огледа в него.

Оттам го гледаше смаяно едно джудже.

Човекът живя три години под земята при джуджетата в качеството си на техен върховен владетел, запозна се с безбрежните галерии, опасваша каменното им царство, изучи металлообработката и каменоделството, стана притежател на несметните им съкровища. Запозна се и с културата на елфите, които живееха в близките гори и с които джуджетата поддържаха мирни отношения.

Джуджетата го приемаха като техния завърнал се владетел, изгубил, за нещастие, паметта си.

От джуджето, което го намери, Ирин, той научи историята за изчезването на истинския владетел Ормин.

Преди много лета от небето паднал огромен камък. Той разтърсил земята и вдигнал голямо количество прах, който образувал непрогледна мъгла. След време мъглата се разсепала, но върхът, където бил паднал камък, останал обвит в черна сянка. Нарекли го Рахзад-ирим - върхът-сянка.

Една нощ ужасно, черно чудовище слязло от върха, избяло много невинни джуджета и елфи в съня им, душите им крадяло и ги отнасяло със себе си на върха. Превръщало ги в сенки като себе си, после слизало от върха за нови жертви.

Владетелите-войни на двата народа, джуджета и елфи, Ормин и Дамир, се съюзили срещу злото. Подарили си взаимно, в знак на вечна дружба, две маски.

Бяла за Ормин, символизираща джуджешката мъдрост и знание, и зелена за Дамир - олицетворяваща духовната свобода и красота на елфите. Елфите сътворили и една черна за чудовището, която да заровят по-късно ритуално с трупа му.



Двамата владетели причакали сянката в засада, когато отивала на лов. Ранили я жестоко и я подгонили навътре в недрата на Рахзад-ирим.

Сгрешили, защото войниците им се изгубили сред смъртоносните лабиринти, а сенките - роби на чудовището - ги избягвали и избивали. Все пак Ормин и Дамир достигнали самата сърцевина на прокълнатия връх и влезли в люта схватка със злото.

Три дни и три нощи се тресяла земята, и гръм и светкавици раздирали небето.

Три дни и три нощи тръпнели двата народа в тревога, а Рахзад-ирим бълвал огън и прах.

На четвъртия ден била тишина. Облаците се отдръпнали, земята се успокоила, сенките започнали да се спускат от върха и да се предават.

Чудовището не се появило повече, но и владетелите не се завърнали.

Велика радост, но и велика печал настанала в земите на джуджета и елфи.

Една от пленените сенки разказвала, че видяла елфа Дамир в предсмъртния му час. Тежко ранен, той държал трите маски и тихичко приплявал елфическа мелодия. От зелената и бялата лъхала светлина, а от черната мрак.

Опитите да бъдат намерени телата на владетелите останали безуспешни.

Година по-късно и двамата мистериозно се завърнали.

Един слънчев ден в началото на четвъртата година от шаруването му, в покоите на джуджешкия владетел нахъта Ирин. Джуджето плачеше и скубеше брадата си. Владетелят тревожно изслуша разказа му.

Много народ се бе събрал пред входа на Великите джуджешки пещери. Отвсякъде се чуваха стенания и сърце-раздирателни вопли.

Когато владетелят пристигна със свитата си, тълпата му направи път.

Причината за вълнението бе трупът на джуджето Мирин, пазител на прохода към пещерите. Лежеше в неестест-

вено разкривено положение. Очите му бяха изцъклени, коремът му беше разпорен, изпразнен от съдържание и напълнен с камъни.

Владетелят потрепери пред тази недвижана гавра с джуджешкия род. Светът се завъртя пред очите му, волгата на народа му се сляха, кошмарни видения от един далечен свят изпълниха главата му. В този миг той си спомни. Бе забравил шо е болка и мъка. Сега тези отличителни белези на родния му свят се завършаха, за да му напомнят, че е човек и че са част от него, да го обсебят... Отново...

Силен гръм разтърси Рахзад-ирим и го стресна. Върхът отново бе обвит в сянка. Изглеждаше някак по-грамаден от преди, по-застрашителен.

Следобед дойдоха пратеници на елфическия крал Дамир. От тях джуджешкият владетел разбра, че сянката се е погаврила и с техния народ. Дамир му предлагаше военен съюз.

Същата вечер пред очите на събралото се джуджешко множество двамата владетели стиснаха ръцете си. На следващата сутрин многобройна войска от джуджета и елфи потегли към Рахзад-ирим.

Мъглата и мракът тук бяха едно цяло. Живи, обвиващи го в ледена прегръдка, пълнеши очите му... Кръвта и лудостта навсякъде, агонията на измиращата му войска... А сенките бяха безбройни, изникващи като че ли от земята, плелши, вливаха се като пиявици и пиеха кръвта на мъртвите му войни. С всеки удар на секирата си той посичаше по двестри наведнъж, но нови десет изскачаха на мястото им, обграждаха го, зли и кошмарни.

Когато видя звяра-сянка, нови сили се вляха в него и въпреки страха, заплашваш да запокити съзнанието му в бездната на лудостта, той се втурна към чудовището.

Сянката бе огромен черен войн с бляскав черен меч и черен шит. Посичаше по десет наведнъж, в краката му се ваяха главите им - лицата им застинаха в гримаса на вечен ужас.

Джуджешкият владетел с рев се хвърли срещу него.

Черният войн бе по-бърз. Заби меча си в сърцето му. След това го измъкна и, докато тялото се свличаше на земята, замахна да отсече главата. В този момент очите им се срещнаха.

Джуджешкият владетел имаше сили и време само за една дума. Тя беше въпрос - той попита "Защо?"

В отговор главата му хвъркна.

Човекът изкрещя и се просна на земята, повличайки стола със себе си. Болката пронизваше цялото му тяло, разкъсваше го.

Тишина.

Той се огледа трескаво, подтискайки болката.

Намираще се в кабинета си. В ръцете си стискаше, счупена на две, бялата маска.

Изправи се, изправи и стола.

Часовникът на бюрото, осветен от ношната лампа, показваше 0.25.

Всичко наоколо си беше същото. Обстановката, огнът в камината... Възможно ли е, трите години в джуджешкото царство да се равняват на секунди тукашно време?

Нешо на бюрото привлече вниманието му.

Зелената маска искреше в мека матова светлина.

Ръцете сякаш сами, извън контрола на волята, я поеа и наложиха върху лицето.

Гората около него го приветстваше. Шумът на листата звънеше в ушите му като жива песен, бодра и весела. Той тръгна напред, без да знае накъде отива, наслаждавайки се на величествената красота на природата.

Гората сякаш бе жива.

Духът ѝ го наблюдаваше, следеше го, носен на крилето на утринния вятър, понякога се вмъкваше в него, гледаше през неговите очи, дишаше през неговата уста.

Гората го обичаше и му се радваше.

Той се излегна по гръб и разпери ръце. Загреба шепя пръст.

Втри я в лицето, гърдите си.

Почувства как природата попива в него. Почувства я как се разлива по тялото му. Почувства я като нещо хубаво и топло, разпространяваше се в него, изпепеляваше клетката от сивота.

Отвори очи.

Горе беше небето, синьо и безкрайно.

Толкова синьо ...

Сякаш се вля в него, сякаш полетя освободен.

Беше като завръщане.

- Боже, пак сме едно! - прошепна, къпейки се в море от шастие.

Колко време бе лежал не знаеше. Когато отвори очи се оказа заобиколен от чудно красиви същества в зелени дре- хи. Те сямахо го наблюдаваха.

- Дамир! Дамир! - шептяха те.

Той им се усмихна.

Живя три години при елфите в качеството си на техен върховен владетел, а те вярваха, че това е той. Приликата бе поразителна, както той сам се бе уверил, виждайки кар- тина на истинския владетел.

Той изучи тайните на елфите, научи се да подчинява го- рата и живите твари в нея на волята си, да я уважава и при- ема като нещо живо, способно да чувства. Усвършенстваше хармонията между себе си и нея. Взаимно се уче- ха.

Често носем тя идваше в покоите му под формата на красива девойка. Де- войка толкова прекрасна, че той ся- каш губеше разум. Толкова граци- озна и толкова нежна. Прегръща- ше я и я целуваше, говореха си, а после дълго правеха любов, впримчени в едно неразделно цяло, докато утрото отново не я лишеше от материя.

Очите ѝ бяха сини.

Толкова сини...

Един слънчев ден, в началото на четвъртата го- дина от царуването му той намери трупа на па- зителя на горските гради- ни Имир.

Елфът бе набучен на високо дърво, от гърдите и ръцете му спърчаха клони. Други бяха натъпкани в очите, ушите, устата.

Кръвта му капеше по свешената горска земя, всяка капка потъваше дълбоко, ра- зяждаше я.

Владетелят се заслуша.

Гората се гърчеше в болка.

Същата вечер сключи съюз с вла- детеля на джуджетата Ормин. На след- вашата сутрин многобройна войска от джуджета и елфи потегли към Рахзад-ирим.

Сенките прииждаха отвсякъде. Земята бе пог- ребана под труповете на войниците му и той газеше в кръвта им. Сечеше прииждащата сган, черната кръв го блис- каше и гореше кожата му.

От черните локви израстваха нови сенки, гърчещи се и ревящи, сливащи се в едно, образувайки готескни форми. Вливаха се в телата на мъртвите джуджета и елфи и ги буде- ха за нов живот. Скоро елфическият владетел откри, че се сражава със собствените си войни.

Чу крясък.

Огромната черна сянка посече владетеля на джуджета- та.

Той се втурна натам и я наръга.

Тя се спърчи в агония, грабна обезглавения труп на джуджето и го запокити насреща му.

Елфическият владетел загуби равновесие и падна, при- тиснат от джуджешкото тяло. В момента, в който го отмести

от себе си, сянката го посече.

Бе лежал дълго.

Отвори очи.

Почувства разяждаща болка.

Остави я да се разлее по тялото му, да го погълне и да отшуми.

Намираше се на пода в кабинета си.

Тихичко хилейки се, се изправи и закуцуква към прозо- реца, който зееше отворен вероятно от вятъра.

Навън ношта превалеше, но утрото бе впримчено в мъртвата хватка на тежка мъгла.

Из мъглата се лутаха сенки на хора.

Противно на всякаква логика изведнъж всички сенки се впуснаха в лудешки танц, диво размахвайки крайници. Пос- ле се скупчиха и завиха всички заедно по отивашата си лу- на.

Човекът светкавично затръшна прозореца, залости и се отдалечи от него, преди да го овладее желанието да повие и той малко.

Противно на волята си отново се приближи, за да пог- ледне надолу. Сега човешките сенки късаха части от телата си, смеейки се жизнерадостно, и ги мяхаха в посока на не- говия прозорец.

Когато, задъхан от ужас, се обърна, се озова срещу изражението си в огледало- то на отсрещната стена. Само че то бе някак по-различно. Сякаш то го наблюдаваше съсредоточено.

- Зрасти! - усмихна му се той. После се сети, че е лю- безно да предложи чай на госта.

Взе чашата отдавна изстинал чай от бюрото си.

- Искаш ли чай? - попита.

Отражението се ухили:

- А ти искаш ли чай?

Човекът не знаеше какво да отговори.

- Искаш ли чай? - повтори отражението - Искаш ли чай?

ИСКАШ ЛИ ЧАЙ?

Човекът го замери с чашата, за да го накара да млькне.

Чашата бавно литна нап- ред.

Счупеното огледало раздро- би отражението му на няколко по- малки, всяко от които го питаше иска ли чай и се кискаше.

Човекът трескаво се огледа.

Незнайно как черната маска се бе озовала в ръката му. От нея лъхаше мрак.

Той я надяна.

Отново се озова насред битката. Морето от трупове стигаше коленете му.

Всичко около него беше кръв и писъци, и падащи тела.

Вече бе разбрал кой е.

Този път маската въобще не го бе променила.

Някакво джудже го нападна.

Той го посече.

- Зашо? - попита джуджето, преди да се раздели с глава- та си.

Той не можа да отговори, защото му се наложи да се разправи с един елф, който го бе намущкал.

Когато го довърши, пи от кръвта му.

После се хвърли да убива оше и оше.

Зашото беше жаден.



ИСТОРИИТЕ НА РАЗКАЗВАЧА

ДЖОН КОХЕН
ИЪН УРКОВИЧ

ЧАСТ III
СТАМУР И ДРАКОНЪТ

- Днес ще ви разкажа за Стамур и неговото приключение, което доведе до срещата му с Храт и Нумид в Дибе.

В кръчмата беше задушно въпреки вилнеешата навън зимна буря.

- Едва ли сте чували за малко рибарско селце Мора - продължи Разказвача. - Намира се на брега на океана в северната част на Свободните земи.

Някой от търговците потвърдиха със сумтене, че го знаят къде е. Старецът отпи от виното, за да си накваси устата, размърда се на стола в опит да намери по-удобната поза и след като се убеди, че това е невъзможно, продължи започнатия разказ:

- В една ветровита вечер към Мора се приближи загарнат във вълнен плащ конник...

...Беше хладно, но по брега на морето често беше така, а и есента бързо напредваше. Малкото селце се гушеше сред скалите, прикрито от свирепите атаки на бурните морски ветрове. Рибарските лодки се поклашаха върху вълните на неприветливо сивия океан и болезнено опъваха старите си въжета. Къят проскърваше жалостиво, а водата с рев и пляна се разбираще в острите скали.

Конникът спря загледал в тази хипнотизираща картина, олицетворение на безграничната водна мощ. Вдиша соления мирис на океана и въздуха. Не беше въздишка на съжаление или умора, а просто въздишка събрала в себе си преклонение пред силите, превъзхождали многократно човешките възможности.

Постоя още малко, за да се наслади на спокойния гняв на природата и след като подкани коня, тихо цъкайки с език, продължи към притихналото селце.

Къщи бяха потънали в мрак. Хората, далеч от големите градове си лягаха рано. На главната улица се издигаше единствената сграда със светлина в прозорците. През опушените стъкла на кръчмата можеха да се забележат смътните силуети на нейните посетители.

Пътникът спря пред двора ѝ, слезе от седлото и потупа успокоително врата на петнистия си жребещ. Животното изприхтя тихо и зарови муцуна в рамото му. Мъжът го потупа отново и го поведе през тъмния двор. Побутна вратата на обора и огледа помешението. То беше просторно и пусто. В ъгъла бяха събрани няколко бали сено и чувал със зоб. Завърза коня за една от празните ясли, насипа му малко зоб, хвърли нарич сено и придърпа ведро с вода. Наметна животното с одеало и се отправя към топлата кръчмата.

Когато отвори вратата всички погледи се впиха в него. От масите го наблюдаваха няколко задебели мъже, с брадати лица и потъмняла от слънцето кожа. Погледите им го гледаха с недоверие, прещеняваха го. В малките селища не хранеха добри чувства към непознати. Смятаха че те носят само неприятности. Този тук едва ли беше различен от останалите. Беше сребрен на ръст с кестенява коса и тъмни очи, които те гледаха сякаш проникваха някъде дълбоко в теб, без да са заплашителни. Всеки който погледнеше в тях усещаше силата стаена в човека.

- Добра вечер, господо - поздрави влезият- Аз съм Стамур.

Погледите не станаха по-дружелюбни, някои дори придобиха леко заплашителен оттенък. Пътникът огледа всеки един от мъжете и след като се увери, че никой не проявява признаци на реална заплаха, а по-скоро, нормалното в такива случаи недоверие към чужденеца, той подхвърли сребърна монета към бармана и обяви на висок глас:

- Вино за всички, аз черпя!

Изявлението бе посрещнато с шумно одобрение и дори някой подсвири. Враждебността в погледите бързо се изпари. Със скърцане на столове посетителите направиха място на но-

водошлия да седне на голямата маса.

Няколко часа по-късно, след още неопределен брой кани вино, чужденецът вече беше любимец на компанията.

- Та, какво те води насам, момче? - запита огромен брадат мъжага.

Стамур му се усмихна широко.

- Чувал си за Дракона от Мъгливия остров, нали?

В кръчмата настъпи нервна тишина.

- Е, какво за Дракона? - премръсна с устни дебелят.

- Ами за него съм дошъл!

Мъжете се спогледаха невярващо след което избухнаха в гръмогласен смях. Брадати усти се разтеглиха в широки усмивки, разкривайки пожелатели от тютюна зъби. Влага изби в ъгчетата на очите на рибарите и се стичаше по косматите им бузи. Стамур ги наблюдаваше и се смееше с пълно гърло наравно с тях.

- И какво, - през съзи се провикна един. - Ше го ловиш ли? Или само искаш да го видиш?

Пътникът се ухили насреща му:

- Не! Смятам да го убия!

След което всички в кръчмата избухнаха в още по-неудържим смях. Главният виновник за доброто им настроение се пляскаше щастлив по бедното и не отстъпваше на никого по гръмогласност.

- Да го убиеш, а? - посочи го с пръст дебелят - А виждаш ли си дракон преди?

- Да, - смехът на Стамур се усили още повече. - Няколко! - Останалите, заразени от него също се превиваха, държейки се за големите коремни. - И всичките ги убих.

Трябваша им няколко минути, докато думите му достигнат до замъгленото им от вино съзнание, но в крайна сметка, един по един, успяха да осъзнаят казаното от пътника. Това им подейства като ведро ледена вода и те впериха мълчаливи погледи в него, докато той не остана единственият от пианската компания, който се смее и удря с ръка по масата.

- Искаш да кажеш, че ти си срещал и си убивал дракони? - възря се в него с празен поглед най-близо стоящият.

Стамур спря да се смее. Сега той изглеждаше напълно трезвен. Погледа ги и разбра, че най-сетне го вземат на сериозно. Кимна в знак на съгласие и извади изпод ризата си окачен на верижка огромен нокът. Вдигна го високо, за да го видят всички. Беше малко по-голям от дланта му и определено изглеждаше заплашителен.

Възхищение и респект се четеше в очите на насядалите наоколо мъже. Разменяха си невярващи погледи, но явно повярваха в твърдението на младия мъж.

Дебелят огледа нокътя отблизо и поклати глава.

- Този трябва да е бил доста голям, ама нашия е огромен... Не знам дали ще се справиш.

- Значи все пак го знаете къде е, а? - искри проблеснаха в тъмните очи на Стамур.

- Абе за знаене го знаем, ама то... като отиде човек на острова му обикновено не се връща, та вече никой не смее да ходи до там. Иначе Дракона не е много агресивен. Понякога ива насам и напада овце и крави, но не го прави често и затова не може да се каже, че реално ни заплашва. В ясно време, ако доближи, можеш да го видиш как се рее над морето. Не сме чували да е нападал човек скоро, откакто онези ловци отидоха на острова...

- Какви ловци?

- Ами минаха преди няколко месеца трима и се представяха за ловци на дракони. Били опитни и много печени, казаха, ама като отидоха на острова не се върнаха повече. Не се върна и Зора, рибарят дето ги закара. Добре, все пак, че платиха парите предварително, та сега вдовицата му има с какво да гледа децата. Оттогава никой не е ходил към Мъгливия остров.

- А ти ще ме закараш ли срещу десет жълтици? - Стамур

разклати кесията си и тя издърнча примамливо.

Събеседникът му се замисли сериозно. Претегли наум всички за и против и накрая безмилвно поклати глава. Кесията издърнча подканящо, за да подсказва, че обещанията не са празни, но мъжът отново отказа. Стамур изгледа останалите. Всички поклатиха глави.

- Петнайсет жълтици! - обяви той с твърд глас, показваш недвусмислено, че това е крайното му предложение.

С такава сума човек можеше да изкара половин година без да работи, а ако не беше разточителен можеше и доста повече. Мъжете облизаха напуканите си устни и нервно потриха ръце, но въпреки това останаха безмилвни. Накрая най-възрастният от тях заговори:

- Слушай, момче, ние сме възрастни хора, имаме семейства да храним. Това, което предлагаш са много пари, но Дракона е създаване с което шега не бива. Не знам как точно се бориш с такива зверове, но ние сме прости хора и се боим от него. Никой няма да се съгласи да се изложи на такъв риск. Ако искаш лодка, обаче, ще ти я дадем и на по-ниска цена.

- Аз не съм моряк, не умея да управлявам платната - изгледа го Стамур. - А и островът е навътре в морето, не се вижда от брега. Няма да мога да се оправя сам, затова ми трябва някой от вас. Колкото до Дракона, можете да ми се доверите. Не го правя за първи път. Аз съм професионалист. Убил съм повече от половин дузина, най-различни видове дракони. Ще успея да ви върна живи обратно. Помислете за парите, които предлагам! Утре пак ще си поговорим!

След това стана от масата и с уверена крачка, сякаш изобщо не бе пил, се отправи към горния етаж. Знаеше че парите ще свършат останалото.

- Последната стая в ляво е приготвена за вас, господине. - поясни ханджията докато му подаваше ключа.

- Оставих коня си в обора. Погрижете се добре за него - подхвърли в отговор Стамур, взе ключа и продължи нагоре.

Събуди се от шум на нечии стъпки. Човекът беше на няколко метра от вратата на стаята му, но изострения слух на ловеца долови звука на дървените обувки. Някой почука на вратата.

- Влез! Не е заключено - подкани го Стамур.

Дръжката бавно се наклони надолу и вратата се отвори. През малката цепка надникна детска глава.

- Вие ли сте ловеца на дракони? - плахо попита момчето.

- Аз съм, какво има? - покани го с жест да пристъпи по-близо мъжът.

- Чух, че сте търсил човек да ви прекара до Мгливия остров - момчето мачкаше шапката си в ръце. - И сте предлагал добро възнаграждение.

Стамур го огледа преценяващо, вмигнал въпросително едната си вежда. Беше на не повече от десет години, но от поведението му си личеше, че вече се оправя сам в живота. Момчето, сякаш прочело мислите му побърза да го успокои.

- Нямам предвид, аз да ви превозя. Става дума за по-големият ми брат Йос. Той не искаше да ви буди твърде рано, а трябваше да тръгне преди изгрев слънце за сутрешния риболов, затова прати мен. След около два часа трябва да се върне и е готов да обсъдите пътуването. Лодката ни не е голяма, но бате е отличен моряк и не се страхува от гнева на Океана. Ние сме много деца, а тате умрял преди година. Парите ни трябват, за да изкараме зимата...

- Добре, добре! Няма нужда да ми разказваш за проблемите ви. За мен е важно да стигна до острова и човека да ме изчака, за да ме върне обратно на брега. Фасулска работа, но както виждам не са много куражиите тук. Този Дракон, явно ви е нагладил заравата. Брат ти трябва да е смело момче шом се е съгласил толкова бързо.

Стамур стана и се облеche набързо.

- Как ти викат, момче?

- Памо, господине.

- Ял ли си, Памо? - попита той малкия си гостенин и без да чака отговор продължи - Да слезем долу да хапнем нещо, че



никак не е добре да се върши работа на празен стомах. От мен да го знаеш!

Излязоха от стаята и малко след това вече лакомо унищожаваха, приготвената от кримаря закуска.

След като приключиха със закуската и Стамур се убеди, че ратите добре се грижат за коня му, двамата се отправиха към къщата на рибаря Йос.

Тя представляваше полуразрушена постройка от грубо скотовани дъски, корабно платно и глина. Човек имаше чувството, че покрива всеки миг ще се срути отгоре му. Посрещнаха ги двамата по-малки братя на Памо и сестра им. Децата разглеждаха Стамур сякаш никога преди не бяха виждали чужденец. Погледите им с възхищение се плъзгаха по елегантния, закачен на гърба му, меч.

След около час на хоризонта се появи лодката на Йос. Наистина беше малка. Като я гледаше човек как забива носа си в големите вълни имаше чувството, че няма да се покаже повече, но младият рибар я управляваше с уверена ръка и спокойно се носеше по разпенените гребени. Ловецът на дракони гледаше с възхищение умелите маневри и макар да не разбираше почти нищо от мореплаване той много точно оценяше професионално вършената работа и остана впечатлен от уменията на младия рибар.

Посрещна лодката на самия кей. Йос му подхвърли въжето и му се усмихна приятелски. Беше висок, добре сложен младък, косата му бе светло кестенява, а лицето открито и загоряло. Широката му усмивка предразполагаше човек да му се довери. Очите му гледаха открито и уверено. Скочи на дървената платформа и протегна ръка към Стамур.

- Аз съм Йос - представи се той. - Виждам, че вече сте се запознал с братята и сестра ми. Е, ще вършим ли работа заедно?

- Да, обичам да работя с хора, които не говорят много, а направо действат. Вече знаеш кой съм шом си разбрал за предложението ми. Не те видях в криммата снощи.

- Трябва да се грижа за по-малките - рибаря махна с ръка към къщата. - А и трябваше да стана рано. Сутрин уловът е най-добър.

Той посочи с ръка към лодката. На дъното ѝ бе събрана внушителна купчина риба, която децата вече пренасяха с помощта на дървени ведра.

- Да влезем в къщата и да поговорим за пътуването до Мгливия остров - предложи Йос и след като Стамур кимна в знак на съгласие двамата се отправиха натам.

- Не те ли е страх от Дракона? - подхвана разговора ловецът.

- Страх ме е, разбира се - рибарят му подаде чаша с червено вино. - Всеки трябва да се страхува от Дракона, дори вие. Но когато се страхуваш от някого си изграждаш правина

стратегия как да го избягваш. Аз самият често ходя твърде близо до Мъгливия остров, когато пасажите с риба намаляват през пролетта. Никой от селото не знае за това, иначе ще ме сметнат за луда, но аз знам как да избягвам Дракона, а рибата там е в изобилие. Той също се храни предимно от морето.

- Така ли? Не звучи никак свирепо от негова страна. Май наистина този ще е различен от всички останали, които съм убивал досега.

- Можете да бъдете сигурен в това, господине.

- Вече можеш да престанеш с любезностите, след като така и така ще поверя живота си на теб докато сме в открито море, по-лесно е ако се обръшаш към мен с името ми. - Стамур му се усмихна насърчително.

- Добре, както кажеш. Но нали няма да се обидиш ако те попитам как точно сметаш да убиеш Дракона? На мен ми изглежда невъзможно човек да се справи с него без помощта поне на обсадна балиста.

- Досега не съм прибягвал до такива оръжия - засмя се другият.

- Справял съм се само с лък и меч.

Рибарят го изгледа със съмнение. Наля си още вино и допълни чашата му.

В този миг в къщата влезе малкият Памо.

- Йос, лодката е готова за отплаване - докладва той.

- Когато си готов тръгваме - погледна рибарят към Стамур.

- Колко далеч е островът?

- Около пет часа път ако имаме добър вятър. В момента има такъв и няма изгледа скоро да промени посоката, а и морето е относително спокойно.

Гостът му изгледа с недоверие пенешите се вълни. Не желаше да си представи какво ли би било когато не е "относително спокойно". Надяваше се да не му се налага да разбира това. Беше тук за да изпълни поетата поръчка...

...Спомените го върнаха на прага на огромната крепост на Мрилайн, магьосника-император на Северната империя. Той, както много други наемници обикаляше големите градове и си търсеше работа. Разликата беше в това, че вече си бе спечелил име и не му се налагаше да доказва колко е добър. Беше от малкото наемници, занимаващи се и с лов на дракони. Именно по такава работа го бяха извикали. По разбираеми причини тежестта в бранша бе голяма. Много малко от ловците умираха в леглата си, а повечето от тях изживяха (всъщност правеше точно обратното) разочарованието още на първия си лов. Но както често обичаше да казва събата обичаше силните и той бе един от тях. В шлата империя имаше само още двама ловци, които можеха да се похвалят с над пет успешни лова, но по всеобщо мнение той беше най-добрият. Това гъделичкаше самолюбието му и Стамур правеше всичко възможно за да запази доброто си име. Със славата идваха и привилегиите.

Прекрачи прага на замъка и продължи по дългия каменен коридор. Стражата не го спря понеже лично камериерът на императора бе дошъл да го посрещне. Въвежда го в тронната зала. На пициния си, изработен от чисто злати и инкрустиран с огромни скъпоценни камъни трон седеше самият Мрилайн. Императорът се изправи и разтвори широко ръце, като за прегръдка се запъти да посрещне госта си. Стамур се огледа внимателно, не беше обичайно властолюбивият магьосник да се държи така открито приятелски, а те дори не се познаваха. Такова внимание беше твърде много дори и за най-великия ловец на дракони.

- Заповядай, Стамур - покани го Императорът с жест да седне на отрупаната с разнообразни храни маса след като го потупа дружески по раменете.

Мрилайн не изчака отговор, а се настани на челното място. Другият го изгледа със съмнение, но след като не откри причина за безпокойство, реши просто да остане нащрек и да се наслажда на обилния обяд...

...Погледна Йос въпросително.

- Очакваш ли да се развали времето тези дни?

Рибарят погледна замислен небето, по-скоро по навик от колкото, за преценка и с уверен тон заяви:

- Не, до няколко седмици ветровете ще си останат постоянни и не особено силни. Още е рано за зимните бури, така че ще може да се излиза в открито море.

- Добре, тогава днес само ще огледаме острова! Можеш ли да ме закараш до там за да видя Дракона. След това ще си съставя план и ще започнем същинския лов. Все още не знам как точно изглежда моя противник, но от това което чух имам основание да мисля, че досега не съм срещал точно такъв дракон.

Стамур погледна към младия мъж пред себе си:

- Ако времето е добро можем да тръгваме! - подкани той.

Йос му кимна и двамата се отправиха към малката лодка.

- И колко казваш си убил от тези създания? - попита рибарят докато се носеха по вълните, а брегът отдавна се беше загубил на хоризонта.

Вятърът развяваше косите им и опъваше износеното платно. Дъските и въжетата скърцаха жалостиво и ловецът на дракони имаше чувството, че всеки момент крехката черупка ще се разпадне. Никак не го привличаше възможността да плува в студената вода, затова се постаря да прогони притесненията от съзнанието си.

- Точно осем - надвика плушенето на брезентовия плат той.

- Дори не съм си представял, че по света има толкова много дракони.

- Има! И всичките са различни в зависимост от района, който обитават. Обратно на разпространеното мнение, обаче, те рядко умеят да летят. Повечето видове са съвсем обикновени гушери с по-големи размери, но хората изпитват суевърен ужас към тях и това ги кара да преувеличават способностите им.

- Е, нашият си лети и въобще не мисля, че има какво да му се преувеличава. Огромен е! Веднъж прелетя над лодката ми. Крилето му закриха слънцето, а писъка му направо шеше да ме оглуши. Помислих си че с мен е свършено, но той просто продължи нататък, сякаш изобщо не ме забеляза. Мисля че разбра, че не съм никаква заплаха за него...

При спомена на лицето на Йос се изписа възхищение. Той сякаш отново виждаше огромното създание да размахва криле само на няколко десетки метра над малката му лодка. Изпита отново странния гъдел по небето и слаба тръпка премина по цялото му тяло, сякаш за да напомни за разтърсващия ужас, който го беше сковал тогава.

- След като отмина - продължи той - и аз успях да се отърся от страха, имах възможност да се насладя на прекрасното същество. Да, драконът е прекрасен и страховит едновременно! Видях го как ловува. Незабравима гледка! Излигна се високо в небето и после се заби във водата като камък. Излезе оттам с огромна риба-меч в зъбатата си пасть и с главни махове на огромните си криле се понесе обратно към острова.

Този дракон наистина беше различен, помисли си Стамур! И по всичко личеше, че ще е най-големият с който се беше сблъсквал досега. Вече започваше да разбира причината за любезното поведение на Северният Император...

...Стамур и Императора мълчаха и се оглеждаха един друг, докато похапваха от вкусните гозби. Накрая Мрилайн се отпусна назад в меките възглавници, поднесе богато инкрустирания си бокал на слугата, който побърза да го напълни с искрящо вино, и най-сетне наруши мълчанието.

- Знаеш ли защо те повиках?

- Предполагам, Ваше Величество - скромно отвърна наемникът.

Императорът повдигна въпросително вежди.

- Разправяй, - продължи Стамур - че имате нужда от ловец на дракони, а аз, както сигурно сте чул, съм най-добрият.

- Съвсем правилно си разбрал поканата ми. Наистина

имам нужда от ловец, но не от какъв да е. Аз винаги получавам най-доброто! Затова именно се обирнах към теб.

- А и защото предишните ловци, които сте наел не са се завърнали вече два месеца - подметна събеседникът му.

Мрилайн леко свъси вежди. Мразеше да го прекъсват и хората около него отлично знаеха това, а тези които не бяха го научил бързо бяха мъртви или в по-лошия случай водеха "двойствен живот" - главата им съществуваше отделно от тялото. И то не в преносния смисъл на думата. Те наистина съществуваша, изпитваха постоянна болка и искаха да крещат и да се молят да умрат, но магията на Императора ги държеше в това преходно състояние и не им разрешаваше да получат покой. В стая, дълбоко в мрачните подземия на двореца лежах безжизнените трупове на врагове на Мрилайн, хора доможвали се до неговия трон или по някакъв начин обидели "свещената" му личност. На срещуположната стена, на лакирани дървени поставки стояха техните глави и непрестанно изживяха мига на разделянето с телата. Един безкрайно кратък миг на непоносима болка, разтеглен във вечността.

За сега неуважителното поведение на Стамур, можеше да остане ненаказано, но Мрилайн не пропусна да си отбележи това негово действие.

- Както казах - продължи той сякаш не беше прекъсван - аз получавам винаги най-доброто. Това, че първоначално възложих работата на друг, беше поради малка дезинформация по

въпроса. Сега вече знам, че те наистина не са били най-добрите...

Ловецът на дракони го изучаваше с поглед. Усети надигашия се преди миг гняв и почувства познатото усещане за покъчване на адреналина. Той бе боец, но словесната битка му доставяше не по-малко удоволствие от действителна схватка. Знаеше, че не бива да се доверява напълно на своя високопоставен събеседник. Беше слушал какви ли не истории за него, но досега мислеше, че хората преувеличават, за да плашат децата. Сега, когато погледна в метално-сивите очи на магьосника, разбра, че хората най-вероятно премълчаваха част от истината - човекът срещу него беше способен на всичко, което разказваха за него... и на много повече.

- Тази вечер ще си мой гост. След вечеря ще се разходим из градината и ще ти разкажа за задачата ти. Разбира се, не си дължен да я приемаш, но аз плашам добре, а и репутацията - ти...

Стамур се сети и за още една-две причини поради които не би отказал, но ги запази за себе си. Само кимна с глава в знак на учтиво съгласие.

- Ще те настанят в покоите за гости, а на сутринта искам твоят отговор, дали ще поемеш задачата!

С тези думи Императорът стана от покрития с възглавници диван и с жест покани госта си да излязат за кратка разходка из градината...

...Мгливия остров се откри на мрачния хоризонт. Черните му скали се издигаха високо в небето, обградени от гъста мръснобяла мъгла. Йос посочи натат:

- Ще доближим от северната страна. Там има огромна пешера, която може да се ползва като пристанище - обясни той. Ако искаш да слезеш ще ти се наложи да се катериш по скалите, но имам чувството, че това едва ли е проблем за теб.

Мъжът само леко се усмихна в отговор.

- Явно наистина смяташ да слезеш - без да крие възхищението си го погледна рибарят. - В такъв случай не е зле да ми оставиш малко пари в предплата, в случай, че не успееш да се върнеш... Нали разбираш... не че не ти вярвам... ама братя... сестра... а и къщата има нужда от ремонт та...

Стамур го прекъсна с жест. Извади кесията си и я подаде на рибаря. Очите на Йос се разшириха, ръката му неуверено посегна към кожената торбичка. Мъжът насреща му го хвана за ръката и го придържа по-близо до себе си. Лодката се разклати заплашително под краката им.

- Ще ти оставя всичките си пари! - с равен тон съобщи Стамур - Ако случайно не се върна те и без това няма да ми трябва, а нямам близки на кого да ги дам. Но не си и помисляй да изчезнеш с тях. Ще те открия дори на край света и тогава ще предпочетеш да си имаш работа със самият Дракон.

Рибарят прочете в очите му, че говори сериозно. Хватката на привидно слабия мъж беше като стомана. Едрият младеж изведнъж се почувства слаб и беззащитен. Успя само да кимне в знак на мълчаливо съгласие. Стамур му напъха кесията в ръцете, отпусна хватата си и го потупа окуражително.

- Знаем, че няма да ме измамиш - успокои го той. - А знам и че ще се справиш, независимо какво точно представлява този Дракон. Давай сега към пешерата, че искам да се приберем преди смрачаване. Никак не ми се ще да пътувам по тъмно при тези вълни.

Йос шумно изпусна въздуха си. Лодката започна плавен завои на Север...

...Двамата с Императорът се разхождаха сред причудливи храсти и дървета. Наоколо им прехвърчаха шарени птички и издаваха най-разнообразни звуци. На една крачка зад тях вървеше странно човекоподобно същество, напomniaщо кръстоска между човек и див звяр - личният телохранител на Мрилайн. Говореше се, че магьосникът сам е създал съществото с едничка цел да му служи и че звярът изпитвал към него безрезервна преданост и лоялност. Легенди се разправяха за способностите

на странното създание. Хората твърдяха, че е неуязвим за обикновени оръжия и че се движи по-бързо от змия и има по-голяма сила дори от лъв.

Стамур го огледа прещеняващо. Не би желал да има за противник такъв като него, но и не се чувстваше притеснен от присъствието му. Възпитаник на войнствените монаси от Тайнствените гори, той добре знаеше възможностите си на боец и досега не бе намерил достоен противник нито сред хората, нито сред зверовете. Телохранителят на Императора не показва никакъв интерес към него. Просто го следеше с безизразния поглед на жълтеникавите си очи и не изоставаше от господаря си.

- Искам да ми донесеш един предмет - започна Мрилайн. - Той не е нещо ценно за простосмъртен като теб, но за магьосник е особено полезен.

Стамур не показа да е забелязал пренебрежителното отношение на Императора.

- Още повече - продължи Владетелят - някога този предмет е принадлежал на дедите ми и по право ми се полага като мое наследство. За жалост проклетата гадина, го откъснала от прапра-дядо ми и дълго време никой не знаеше къде се е дянала. Наскоро научих, че въпросният дракон се е заселил на някакъв остров в Северните морета, близо до рибарското селце Мора. От теб се иска да отидеш на острова и да вземеш предмета. Ако убиеш и дракона ще се радвам на допълнителна награда и на моето благоволение.

Наемникът се спря и се огледа наоколо, докато събере мислите си. Знаеше, че Мрилайн е могъщ магьосник и му беше много интересно зашто той ще се нуждае от помощ, за да убие някакъв си дракон.

- Какъв е предметът? - попита той загледал в слабия мъж пред себе си.

- Ще научиш утре, когато потвърдиш съгласието си. Искам решението ти да е окончателно, за да съм сигурен, че ще изпълниш задачата или ще понесеш последиците си за предателство към мен.

- Имам ли право на отказ - почти риторично подхвърли. - Май не - след поглед към Мрилайн довърши той.

- Обичам хората, които мислят правилно - отбеляза с ехидна усмивка магьосникът. - Приемам това за положителен отговор.

Стамур се усмихна криво.

- А предметът е?...

- Жезъл! Древен магьоснически жезъл!

Малка птичка прелетя пред лицето му и кашна на висок клон на близкото дърво. Над градината вече се спускаше мрак...



С ИНЖЕКТОР В РЪКА...

МАРТИН ДАМЯНОВ

Никой нишо не каза - почувствах тласъка като силен ритник в задника. Малко по-късно разбрах, че падаме. Онези копелета от шаба не проговарят, преди да се отвори парашутът - наричат го "ритуала на обречените". Във война като тази има нужда от ритуали, стига ти да не си глупакът, който играе главната роля. Аз я играя вече три месеца.

Първия път, когато ме спуснаха с "мистър" Танк (когато никой не ги слушаше, летците го наричаха летящия ковчег) от въздушния транспортер, имах болезненото чувство, че ще ми трябват месеци, за да си изваля топките от гърлото. Проклетият танк тежеше адски много и не можеше да лети-обстоятелства достатъчни да изплашат и луд. А като прибавим оплетените въжета, дефектните скоби и повредените гравитационни шитове се получаваше доста сносен справочник по модерна инквизиция. Пет от всеки сто танка обогатяваха почвата, над която са спуснати. Това е! Шанс. Но да стоиш върху твърдата седалка с изпържен мозък и разбунтувано въображение - това вече е глупост. БЕШЕ глупост, преди да измислят инжектора - най-великото изобретение от началото на войната. Вземаш първата доза непосредствено преди полета и усещаш, как стомахът ти веднага престава да се гърчи в стратосферна агония. След втората доза можеш да предизвикаш стадо Голиати, без дори да ти мигне окото. Пет дози, приети наведнъж, те изпращат с еднопосочен билет в страната на сънищата. Само пет, ако ме разбирате...

По време на падането нямаш много време за размисъл - можеш да се молиш и да чакаш господ да те дръпне за гашите...

- Парашутът е отворен! - издекламира мазно Патси-бордовият компютър.

Най-сетне! Вече си се представях с халба бира в ръка в компанията на свети Петър. Намигнах на Болдуин. Беше се спаружил като препечена гъсеница.

- Как е братле? - попитах го, а той повърна шумно във външната капсула. Храната не трябваше да се разхишава, това го знаеха и новобранците като Болдуин. Гладът не беше добър приятел в дивата пустош.

- Следващия път вземи две дози- посъветвах го аз.

Равена изглеждаше по-добре. Имаше онова изражение, което пехотинците наричаха Черна Неделя (пехотинците почиваха в събота... и се справяха доста добре). Той мачкаше нещо с ръце, което, ако се съдеше по вида му, някога е приличало на макет на влечуго. Равена го беше привел в състояние, което се наричаше отвъд възможностите на човешкото въображение.

Танкът се изгърси глухо върху земята и аз чух изшракването на автоматичните закопчалки. Бяхме се приземили на около два километра от сборния пункт - достатъчни за един бегъл поглед на местността. Когато обаче видях данните от разузнавателния екип, въодушевлението ми се изпари моментално - без растителност, без вода, почти нямаше кислород. И това ми било колониална политика! Реших, че му е време за още една дозичка.

- Хайде момчета. - извиках весело аз, осъзнавайки, че за кой ли път се държа за юздите на живота. - Да им покажем на тези влечуги, какво значи да си корав.

Доближих инжектора до кожата на предмишницата си, малко под лакътната става. Чух как фиброиглата тихо изсъска и после сама затършува из меката тъкан. Когато бистрата течност в капсулата се оцвети в червено, разбрах, че иглата е пробила вената. Буталото автоматично изтласка течността, а броячът изшрака и се залепи на цифрата 18. Бях използвал вече две дози. Издърпах инжектора и го затъкнах под ризницата си. С периферното си зрение видях, че Равена направи същото. Лицето му се беше оцветило в цвета на зората и аз помислих, че ще експлодира. Вместо това по него се разля безгрижна усмивка.

- Ееех, Дивайн! - погледна ме глупаво той. - Имаш ли представа, какво представлява боецът без своя страх, а?

Гледах го недоумяващо в очите. Виждах как зениците му се разширяват като приближаваша топка за бейзбол и нека ми откъснат ръцете, ако в един момент не проникнах през тях. Видях орди от влечуги, които се спуснаха по хълма и обградиха нашия танк. Изтръпнах. Дали не бяха това мислите на Равена?

- Кръвожадна машина за убиване. - продължи възбудено той. - Опиумът ми отне вярата в живота, но не ми пука...

- Страхооттно- изблея внезапно Болдуин. Ноздрите му се разшириха като на хипопотам, който току що е бил пренебрегнат от половинката си. Гледах като хипнотизиран как свива и отпуска юмрукът си и осъзнах какво имаше предвид Равена. Чувствах се точно по същия начин - като машина за убиване. Дълбоко в мен приспаният разум се бунтуваше срещу новото ми аз, но за нищо на света не бих искал да се променям. Силата на новото чувство ме вдъхновяваше и, ако в този момент ми пораснеха криле, бих летял до пълно изтощение.

Танкът се измъкна от тъсната котловина и бързо се понесе към пункт А. Земята се разтвори пред нас като недочетена книга и изпълни ума ми със студената си сивота. Не можех да се откъсна от мисълта, че около мен витаеше леденият дъх на смъртта, само че този път я усещаш като съюзник. Господи, колко много грешах.

Най-сетне се дотържихме до пункт А. Останалите вече бяха приключили с прегрупирането и нетърпеливо очакваха сигнала. Радиостанцията се раздираше от възбудени гласове на мъже, готови да убиват. Заслушах се.

- Дявол да го вземе, къде са скапаните влечуги?

- Скоро ще се здрависаш с тях, войнико.

- Хей, Макферсън, майка ти не ти ли е казвала да не си играеш с опасни неща? Внимавай да не си улучиш онази работа.

- Шо не ме цунеш отзад!

- Хей, момчета, някой знае ли в кой отсек живее сестра Рейчъл?

Преместих танка на по-изгодна позиция, от която можехме директно да атакуваме хълма, без да рискуваме да бъдем поразени отзад. Видях огромната сянка на военен кръстосвач пред нас, когато получихме трансмисията. Вражеският лагер светна по картата на монитора като огромен лунапарк. Влечугите бяха точно зад възвишението.



- Това е! - казах аз. - Веселбата започва.

Около нас пехотата се размърда. Още докато се катерехме нагоре видях първите къмба дим да се стелят към мътното небе. Само след минути въздухът шеше да се реже като с нож. Тъкмо се готвехме да се спуснем по другата страна на склона, когато бомбата избухна и светът се разтресе. В средата на бойното поле земята се разтвори и погълна в огромната си паст всичко наоколо - хора и влечуги. По-голямата част от гъсениците обаче се бяха заровили още при първите изстрели - отвратителен навик, за който обаче се бяхме подготвили с няколко дузини сондиращи ракети с пробивни глави.

Големи, лигави червеи с уста като на автоматична пералня - ето какво представляваха те, стига да ги извадиш навреме от казана със сярна киселина. Откровената им грозота пораждаше у нас силни стомашни контракции и това бе една от причините, поради които натискахме доста бързо спусъка. Другата бе... Е, ако сте виждали двубой между анаконда и късокрако гну, значи знаете какво имам предвид.

Когато и последният изстрел отекна и димът се поразея, видяхме какво бе останало от базата. Настоящият ѝ вид можеше да разстрои и военен инспектор.

- Май успяхме. - каза Равена в унисон с мислите ми.

- Да, така смятам. - отвърнах аз, разтривайки енергично китката си. - Това се казва атака.

Привдвяхме се към позиция Б, където щяхме да се скачим към транспортерите. Бяхме получили сериозна повреда в задния отсек и играехме опасната игра "настъпи мината". Ако един изстрел от лазомет попаднеше върху бронята на танка, щяхме да полетим и без помощта на транспортерите. Но не ми пукаше - битката беше приключила.

- Зле ми е. - промълви Болдуин.

В момента не можех да му обръна внимание, защото правех измъчен маневра около развалините на земен изстребител.

- Равена, виж какво му е. - казах.

- Май е загубил кръв.

- Дай му една доза!

Чух как Равена извади инжектора и нагласи дозата. Чух и виковете на Болдуин, но не им обрънах внимание. После дойде и сблъсъкът. Няколко стреляше откъм гърба ни. Накрая вече нищо не чувах. Дойдох в съзнание на борда на спасителния катер. Над леглото ми се беше надвесила сестра Рейчъл.

- Усмихни ми се и ти! - казах благо аз.

- Можеш ли да говориш с главнокомандващия, войнико? - попита ме някакъв мустакат тип в парадна униформа.

- Разбира се, слааур. Накъде е пресцентъра?

Той постави пред мен преносим видеофон и аз му се усмихнах.

Ама защо всички са толкова намръщени?

Изображението на монитора се размъти... Бог ми е свидетел, че ако минути преди битката главният се беше зарависал с мен, щях да консервирам ръката си и да я заменя с изкуствена. Сега трябваше да съм дяволски щастлив. Та той шеше да говори с мен! Но не бях.

- Поздравления, сержант Дивайн! - започна тържествената си реч. После каза нещо за съвършенството на земната раса и за качествата, които я извисяваха над останалите - за патриотизма и способността да дадеш живота си за идните поколения.

- Патриотизмът е добродетел на злите, сър. - казах уморено аз и премервайки мислено силата, с която можех да излетя в открития космос заради тези думи, побързах да добавя - Казал го е Оскар Уайлд.

Главният се усмихна с приветливостта на изстискан лимон и обеща да ме наглади с орден за храброст.

Виждах как мести устните си, но до мен достигаха само откъслечни звуци. Думите му прелитаха покрай ушите ми като закъснели прелетни птици. В изтерзания ми ум изникваха странни картини и започнаха да се нареждат в огромен пъзел като отключиха в мен болезнени спомени. Цялата битка потече пред очите ми като панорамен филм. Явно действието на опията преминаваше.

Виждах разбити изстребител и преобърнати танкове. Чувах виковете на горящи пехотинци. Зърнах войника, който побегна от зеленикавата, изгаряша слуз на влечугото, но попадна под веригата на нашия танк. Тогава Равена ми каза колко много обичал бадеми. Прилоша ми. Червена пелерина падна пред очите ми и скри омотаните тръби и бълбукащите системи. После усетих нечия ръка. Живителната течност потече във вените ми и се слас с разредената ми кръв.

- По-добре ли се чувстваш синко? - попита главният.

- Не съм се чувствал по-добре от деня на развода ми, сър! - отвърнах му бодро аз като рисувах тънки бикини върху тялото на отдалечавашата се сестра Рейчъл.

- Сержант, спомнете си къде се намираше бункерът, който ви простреля в засада. Сержант? - виждах тънките струйки пот, които се стичаха по лицето му.

- Ами... - започнах аз, но не можех да се съсредоточа. Духом бях в обятията на сестра Рейчъл. Тя току що беше използвала пет дози. Бях чул изшракванията. Но не ми пукаше. Ядосвах се само за едно нещо. Нямах ръце да я прегърна.



В този брой сме избрали да поместим една статия, която не е писана специално за нас. Всъщност авторката (чаровна млада дама от екипа на сайта за фантастика www.fantasy-bg.search.bg) просто е искала да изкаже своето мнение и да сподели мислите си в една област, която е непозната за повечето хора. Материалът е публикуван on-line на същия този сайт и ни е предоставен от Winny.

Надяваме се, че с тази статия ще успеем да поставим началото на една нова рубрика в нашето списание, рубрика за изказване на ваше лично становище по някой фантастичен въпрос - магия, космос, пътуване през времето и пространството, необяснени феномени от различно естество и др.

МАГИЯТА

WINNY

МАГИЯ! Една интересна и любопитна за всички любители за фентъзио думичка. Със сигурност Тя има някакво тълкувание за всеки един от нас. Ето какво, обаче, означава Тя всъщност и какво представлява от Древността до днес?

Някога Магията е била "волево въздействие върху силите на природата", днес повечето от нещата, приемани тогава за магични са тема на някаква наука - теология, парапсихология, просто химия или дял от физиката. Посветеният в магьосничество се учел да управлява светлината, топлината, електричеството и други природни механизми. В наши дни и за любители, и за професионалисти е трудно да се ориентират в сложния, огромен лабиринт от всякакви магии с всичките им под видове, форми, практики, техники, особености... Много от магичните са станали класика, други отдавна тънат в забвение.

КАКВО Е МАГИЯ?

Ейлистор Кроули - виден изследовател и практик Я дефинира като "науката и изкуството за преиначаване на промяна, която става в съгласие с желанието". Една по-късна магьосница, Дайън Форчън пък, дава малко по-конкретно определение - "Науката и изкуството за причиняване на промени в съзнанието, които да се случват в съгласие с желанието". Друго популярно обяснение на Магията е че Тя е "науката и изкуството за реализирането на "Божественото Аз" или както нашият Вълшебник (друг симпатяга от екипа на сайта бел.р.) би казал - "науката и изкуството за реализирането на "Второто Аз":-). Обаче това обяснение е подложно на доста критики, тъй като описва по-скоро самата цел на магичната, отколкото нейният многообразен процес.

Какво тогава е Черна Магия? Отговорът е простичък, но вероятно изненадващ за някои хора - **НЯМА ЧЕРНА МАГИЯ**. Под това име са известни всички техники, чиято цел е да се навреди на конкретно лице или група хора. Наричат ги още магьосничество от низше ниво. Вътре влизат Магията на жертвоприношенията, уроките, манипулациите, всякакви действия с цел да се поболее или омае конкретно лице. Или на кратко казано Черната Магия се състои в употребата на енергии, събудени чрез практиката на Магията, за да навреди на други индивиди. Казват, че операциите, използвани от Черната Магия, често са много резултатни, тъй като се захранват от много мощната енергия на тези, които Я практикуват.

А какво е Бяла Магия? Всъщност няма и Бяла Магия. Така се наричат най-различни "операции", свързани в съзнанието на хората с нещо тайнствено, мистично, магично, чиито резултат е винаги благоприятен за обекта на въздействие. Това са и молитви за различни случаи от живота, и магически действия, свързани с раждането на деца, заклинания и

пожелания за добра съдба, щастие, здраве, късмет, срещу неприятности, за прогонване на страшни фантазии, страхове, внушения, видения или просто за противодействие на т. нар. Черна Магия.

Магията е като водата: човек може да я използва за производство на електричество, за да си направи чай или пък да преизвика някакъв друг ефект. Но при невнимателно боравене може да има неприятни последици, на всеки се е случвало да се опари когато пие чай, за това магичната е много специфична материя.

Друга гледна точка е онази, формулирана от Кроули в неговата "Magic: In theory and practice": "...единственият върховен ритуал е постигането на Знанието и Общението на свещения Ангел Хранител. Това е издигашият се и завършен човек по права вертикална линия.

ВСЯКО ОТКЛОНЕНИЕ ОТ ТАЗИ ЛИНИЯ КЛОНИ ДА СТАНЕ ЧЕРНА МАГИЯ. ВСЯКА ДРУГА ОПЕРАЦИЯ Е ЧЕРНА МАГИЯ

Вълшебството е простичкото име за техниките, които се отнасят за намеренията за причиняване на желана промяна в материалните условия на човека. Но работата на ниво Вълшебство би трябвало да се извършва методично, внимателно, тъй като коакото и просто да изглеждат неговите тактики, те са основата за работа на по-високо ниво.

"Сатанизъм" е дума, предизвикваща почти винаги смут у този, който я чуе. А какво означава тя? Обикновено асоциациите, извиквани от нея, са свързани с нещо страшно, непонятно, зло. Най-често тя събужда в съзнанието мрачни картини, рисувани от суеверно обременен ум. А не би трябвало! След като се говори свободно за християнство, будизъм, мюсюлманство и всякакви други религии и култове, изповядвани от хората по света, защо да не се говори свободно и без предръжжения и за този вид вяра? Както Доброто и Злото - тази най-позната антагонистична двойка понятия присъстват неотменно в живота на хората, така би било редно да се говори и за християнството и сатанизъмът.

Единствено в художествената литература, използвана за улачен за страхливите параван, се кръстосва пътя им и те съществуват "ръка за ръка". Типичен пример за това е "Божествена комедия" на Данте Алигиери - книга, останала в световната литературна съкровищница. Не случайно тя е съставена от три части - "Ад", "Чистилище" и "Рай" - едно поредно, разбира се базирано на предишни вярвания, легенди, книги (Библията) доказателства за паралелността на: доброто - злото, християнството- сатанизъмът, фантастичното - реалното - магическото.

Този страх, да се говори за "тъмното", е намирал изражение в множество литературни произведения. Но също така са налице и неоспоримите доказателства, че "забраненият плод е най-сладък" - стотици произведения в

области като литературата, философията, теологията, окултизмът... сатанизъмът. Във Философията високо място заема именно идеята за неутолимия стремеж на човека в търсене на познанието, за излизането от рамките на известното, познатото, приетото. Не един и двама философи са излагали пред света своите възгледи по този въпрос. Сред най-често асоциираните е Фридрих Ницше с "Тъй рече Заратустра", където е развита идеята за "свърхчовека" и за дуализма - постоянната борба между двете противоположни начала - доброто и злото (бел. webmaster - на нашия прилагаме гореспоменатите книги. За съжаление те са на английски).

От друга страна съществуват и писмени творения, клонящи по съдържание или към злото, или към доброто (със всичките им проявления и последици). Примерите и тук са неизброими, но все пак на най-високо ниво, може би, стоят Библията и "Книгата на Сатаната". И тъй като ние приемаме съществуването в света наравно на доброто и злото, прилагаме като факт споменатата "тъмна" книга. Бихме искали това да бъде прието като просто отбелязване на реално обстоятелство. Нали, в крайна сметка доброто не съществува без злото и злото не съществува без доброто, а плода на тяхната вечна борба сме ние - хората, живеещи със своите фантазии в магичната живот.

Коментар на ФФ: Хм, интересно виждаме по въпроса. Макар ние от редакцията да не сме напълно съгласни с всяко едно от изказаните твърдения, не може да се отрече, че човек има над какво да се замисли. Всъщност, смятаме, че и доста от нашите читатели имат свое мнение по въпроса, което в някой отношения ще съвпаде с това на Winny, но в други може коренно да се различава. Аз (Иван Атанасов), например имам малко по-различно виждане шо се отнася до приликите и разликите между Черна и Бяла магия, както и за източника на магичната, но засега смятам да остана в страни от евентуален диспут по въпроса, като оставя на нашите читатели да заемат мястото на втората страна и да изкажат своето мнение в опит да докажат свое, различно становище или да застанат зад това на авторката на тази статия. Ще публикуваме в списанието всеки, посветен на темата материал. За по-непрелепиви остава и възможността да се свържат с Winny на посочения по-горе сайт и да си "лебятстват" on-line. Ние от ФФ ще следим с интерес, ако на сайта се заформират, какъвто и да е диалог на всяка една фантастична тема и ще информираме за това нашите читатели.

Засега смятаме да приключим, поне за този брой, с магичната, като напомним само, че тя е нещо с което не трябва да си играем, понеже неправилното използване, било то на Черна или Бяла магия би могло да доведе до нежелани последици за начинаещия магьосник.

Класация на Фентъзи Фактор за най-добро литературно произведение в областта на фантастиката (в скоби е отбелязана позицията от предишния брой на ФФ):

1.(.)	Властелинът на Пръстените - Дж. Р.Р. Толкин	103
2.(.)	Колелото на Времето - Р. Джордан	40
3.(5)	Истории от Света на Диска - Т. Пратчет	26
4.(3)	Сага за Войната - Р. Фийст	26
5.(8)	Мечът на Истината - Т. Гудкаинд	23
6.(9)	Хрониките на Амбър - Р.Зелазни	22
7.(4)	Повелителят на Зората - П. Тайлър	22
8.(7)	Магьосникът от Землемория - У. Легуин	17
9.(6)	Конан Варварина - Р.Хауърд	15
10.(.)	Цягъла "Шанара" - Т. Брукс	10

Ако желаете да видите любимата си научно-фантастична или фентъзи книга сред десетте най-харесвани произведения, достатъчно е да ни се обадите по телефона или на нашия e-mail и да съобщите класацията от петте най-добри фантастични (научни или приказни) книги, които сте чели.

Всеки брой ще се тегли един печеливш участник, който ще получава за награда фантастична книга. Този път късметлият е Ангел Кашев. Той ще получи най-новата книга на Питър Дж. Тайлър - "Брегът на Гибелта".

Ще очакваме Ангел да ни се обади в редакцията, за да получи наградата си.

Ще припомним начина за точкуване на вашите пет любими книги: 1-во място - 10т.; 2-ро място - 6т.; 3-то място - 4т.; 4-то място - 2т.; 5-то място - 1т.

Очакваме вашите класации!!!

Забележка: Всеки участник има право да променя своята класация, но само през период не по-малък от три месеца, иначе с излизането на всяка нова книга в редакцията ще настъпват големи затруднения, за обработване на информацията. При промяна в личната класация се отнемат точки на издадшите от там произведения и съответно се добавят на новите заглавия, т.е. може да се получи така, че едно заглавие да тръгне надолу в класацията и това не трябва да ви изненадва.

ФЕНТЪЗИ ПО ИНТЕРНЕТ!

За тези от вас, които ползват интернет препоръчваме да посетят най-добрия български сайт - <http://fantasy-bg.search.bg>. Създателите му са истински почитатели на добрата фантастика и са направили един наистина забележителен сайт посветен на любимата им литература, където ценителите могат да намерят информация за популярни автори, откъси от литературни произведения, разкази на известни писатели, картинна галерия на едни от най-добрите художници в жанра и много други фантастични радости. Обещаваме в някой от следващите ни броеве да ви запознаем с хората стоящи зад сайта, а по-непърпеливите от вас могат да направят това и сами с помощта на най-близкия интернет клуб или чрез домашния си компютър (ако имат такъв).

КОНКУРС ЗА ФАНТАСТИЧЕН РАЗКАЗ

Бяхме обявили в началните броеве на ФФ "Конкурс за фентъзи разказ". От трети брой (декември 2000), той премина в "Конкурс за фантастичен разказ" и продължава да тече. Номинираните за участие в този конкурс са публикуваните в списанието разкази, а самият победител ще бъде излян чак в края на 2001 година. За крайна дата на конкурса се счита декемврийския брой на ФФ, а самият победител ще бъде обявен в първи брой за 2002г. Останалите, непубликувани, но получили от нас високи оценки разкази, ще бъдат включени в подобен конкурс за следващата година. Системата на оценяване все още не е доуточнена, но най-вероятно ще гласувате на нашия интернет сайт, като по този начин ще оценявате всички публикации в нашето списание, а не само участниците в конкурса. За целта ще направим автоматизирана система за оценяване. Тази идея все още е в процес на реализация, но се надяваме да се справим с техническите подробности (не без помощта на нашите приятели от <http://fantasy-bg.search.bg>) до излизане на следващия ни брой, където ще опишем подробно как ще става гласуването.

Наградата в конкурса също подлежи на допълнителни уточнения, но сме сигурни, че ще бъде хубава и ще си струва усилията. До края на 2001 има много време, така че съдайте зад бюрата и се хващайте за млива (пишешката машина, компютъра) и започвайте да изливате на листа своите фантазии.

Няма ограничение в броя разкази, които ни прашате, всеки от тях има шанс да спечели голямата награда, както и да ви донесе "безсмъртна слава".

КОНКУРС ЗА ФАНТАСТИЧНА РИСУНКА

Още от първия брой на ФФ, се замислихме дали да обявим такъв конкурс, но честно казано не бяхме сигурни дали ще има достатъчен интерес към него. Скептицизмът ни бе породен най-вече от техническите проблеми по изпращане и обработване на рисунките, защото е доста по-лесно да се напише разказ и да ни го изпратите директно по e-mail (все пак сме във века на електронните комуникации) отколкото да се разправяте с изпращане по пощата и треперене "дали писмото ще пристигне навреме и няма ли да се загуби по пътя?". Да, обаче, явно притесненията ни са били неоснователни, защото голяма част от разказите ви пристигат именно по пощата, а често ги придружават и с рисунки. Да не споменаваме многобройните обаждания по телефона, ел. поща и директни запитвания "дали няма да обявим такъв конкурс"...

И ето ни! Конкурсът за Фантастична рисунка е вече факт. От този брой насетне се приемат ваши произведения на изобразителното изкуство. Ограничения за инструментите, които ще ползвате няма. Картините могат да бъдат цветни или чернобели по ваш избор. Системата за оценяване ще е същата както при разказите - т.е. читателите ще са вашите критици, а победителят ще бъде обявен в началото на 2002г. Единственото ограничение е размерът на рисунката да не е по-голям от А4, поради технически затруднения при тяхното сканиране. Приемат се и предложения по e-mail.

ВАЖНО: Изпратените материали и за двата конкурса не се връщат (все още, а и за в бъдеще ще бъде така, нямаме "отдел" за обработка на пощата) и издателството не носи отговорност за тяхното опазване. По сисите причини се извиняваме на нашите читатели, на чиито писма не сме отговорили и се надяваме, че ще ни разберат. Може би в бъдеще ще заделиме някоя и друга страница, за да може там да отговаряме на вашите писма, но засега това ни е малко трудно, тъй като и без това едва успяваме да "напълчем" материалите на 48-те си страници. Уверяваме ви, че сме прочели внимателно всяко едно от получените писма и сме отворени за дискусия с всеки млад талант, който ни се обади или дойде в редакцията.



ИГРА С ПАТАФЮГЪЛ

PER CONSEQUENS

/В следствие на това/

продължение на разказа започнат от Красимир Савов

В трети брой поставихме началото на една нова игра с вас. Тя изискваше да продължите започнатата от нас история. Идеята беше да подберем най-доброто (според нас) продължение и да го публикуваме на страниците на ФФ.

Като за първи път, обаче, решихме да нарушим правилата и в четвърти брой (януари 2001г.) избрахме да продължим историята не с едно, а с три продължения. Вие трябваше да определите (посредством броя на изпратените продължения) кое от тях ще стане основа за по-нататъшните приключения на симпатичния таласъм. Ше продължим с тази история, за която получим най-много продължения. Това именно беше и критерия, когато определяхме "победител" за този брой, а той е наш читател, подписал се като Е. А. Mastersan.

Искаме да благодарим на всички останали участници, защото без тях играта не би могла да съществува. А искаме също и да "понасочим" леко тези от вас, които ни изпратиха много увлекателни, но в същото време доста дълги истории. Всъщност сме радостни, че сме успели да ви провокираме и да разбудим у вас желанието да творите, но все пак идеята на играта е тя да се поднася на малки фрагменти, за да е по-интересна, а и за да могат да участват повече млади писатели. Все пак, вие бихте могли да се опитате да насочвате историята към желано от вас развитие като реагирате своевременно на намесите на останалите участници. Смятаме, че така играта ще е по-интересна, а и предизвикателството е по-голямо. В този ред на мисли, ще си призная, че на мен (Иван Атанасов) най-много ми допадна началната история на Жасмина Иванова, тъй като обръсваше приключението "с главата надолу", а това определено беше "обещаващо" и с нетърпение очаквах продължения, които, уви, не дойдоха, но какво да се прави... Е, сегашната ситуация също не е много "ясна", така че се надявам на вашето въображение и изобретателност.

Успех, млади таланти!

P.S. Очакваме г-н Mastersan да ни се обади на редакционния телефон или на e-mail адреса ни, за да получи наградата си - шеметното фентъзи приключение на Конан и компания "Брегът на Гибелта"

Ако съществуваха любители на летящите килимчета, Патафюгъл не бе сред тях. Много изпитания бе преживял преди да се превърне в крохък малък любител на качествената периодика, но този полет бе несравним! Килимчето внезапно се устреми вертикално нагоре, така че таласъмът едва успя да сграбчи края на ресните. Патафюгъл с мъка се изкатери върху необузданото превозно средство и треперещ се просна по очи. Тогава килимчето неочаквано смени посоката си и стремително пое към ширналата се отдолу гора. Злочестият герой изтръпна от ужас и преди да успее да изпиши усети как върховете на дърветата барабанят по голия му корем. Острият насрешен вятър издуха воплите му и те не успяха да стигнат до единствената жива душа наблизо - Лордо ди Лорди. Студентът седеше кръстосал крака и мърмореше някакви заклинания. Те въздействаха по странен начин на лудото чердже. То неочаквано се закова във въздуха и се сгъна на фунийка. Патафюгъл усети перото от тюрбана на Лордо в дясното си ухо. В мига преди да се задуши напълно, килимчето се разгъна, средната му част увисна и таласъмът увисна като в люлка.

- Умирам! - изстена Патафюгъл.

Лордо отмести увисналото пред носа му перо.

- Е, не сега, моля те, нали си герой... вероятно... - занарежда студентът. - Лека нестабилност, но скоро ще получа разрешение за шофиране... А и професорът по левитация е възхитен от мен! Настоява да се явя на изпит за трети път!

- Кога, кога ще слезем от това нещо? - прекъсна го таласъмът. - Гади ми се! И е страшно студено!

Лордо вирна брадичка.

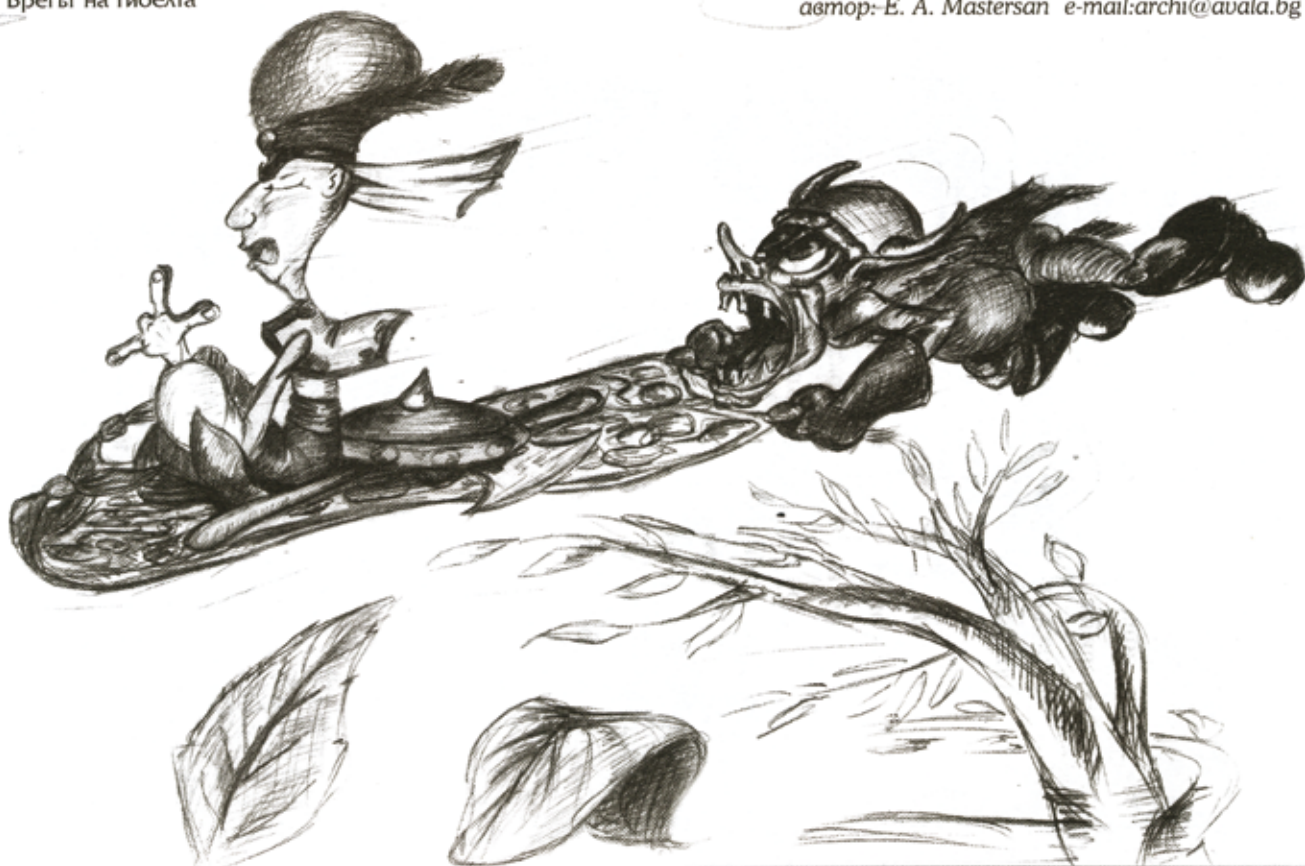
- Почти сме стигнали в замък на царя! Сам изчислих траекторията на полета! Много ме бива! Професорът по навигация казва, че направо го побърквам! Я да погледна!

Младият магьосник наведе огромния си тюрбан през ръба на килимчето.

- О, ужас! - простена той - Отклонили сме се от целта.

Нещо в изчисленията... вероятно... изглежда сме над... над...

автор: Е. А. Mastersan e-mail:archi@avala.bg



текст: Иван Атанасов

рисунка: Симеон Асенов

ВОЙНЪТ НА СЕВЕРНОТО СЯНИЕ

БРОМ

ПО
ДЯВОЛИТЕ ТРЯБА ДА СМЕ
В НЯКОЕ ПОДЗЕМНО НА ХРАМА.
ТРУДНО СИ СПОМНЯМ
ВЧЕРАШНАТА НОЩ.

НО
ВСЕ ПЛАК...
НЕЩО СМЪТНО
ИЗГЛУВАТ В
СЪЗНАНИЕТО МИ. КАК
ТОЧНО ПОПАДНАХ
ТУК?

О,
ГЛАВАТА МИ ПО ДЯВОЛИТЕ,
СЯКАШ СЪМ ПРЕКАЛИЛ С
ВИНОТО И

МЕДОВИНАТА.
ТАКА МЕ ЦЕПИ ГЛАВАТА,
ЧЕ... О, КОИ?... А ДА, БРОМ
КАК СИ, ДРУЖЕ?

О,
СЕТИХ СЕ! ТРЯБВАШЕ
ДА РАЗБЕРАМ, КАКВО СА
НАМИСЛИЛИ МОНАХИТЕ, НО ПОСЛЕ
НАХАЛКА МАКСИРАНИТЕ
ГУЩЕРОЦИ И ... МАГЬОСНИКЪТ
ЗАЩО ЛИ МРАЗЯ
МАГИИТЕ...

НЕ
МНОГО ПО-ДОБРЕ ОТ ТЕБ
САМИЯ, НО ВЕЧЕ МИ

МИНАВА.
ТОВА Е ВРЕКЪТ НА
МАГИЯТА, С КОЯТО МИ
ПОБЕДИХА. ШЕ ТРЕМНЕ

В
ПОДЗЕМНОТО НА ХРАМА СМЕ. ТРЯБА
МНОГО БЪРЗО ДА СЕ ИЗМЪКНЕМ ОТТУК
ИНАЧЕ В НАЙ-СКОРО

ВРЕМЕ
ЩЕ СЕ ЗАПОЗНАЕМ
ЛИЧНО С ГРИРЕБЛЕК -
ГАДНОТО ИМ БОЖЕСТВО-
ГУЩЕР

БРОМ СЕ СЪБУДИ В МРАЧНО И
ВЛАЖНО ПОМЕЩЕНИЕ С
КАМЕННИ СТЕНИ ПОКРИТИ С
МЪХ. РЪЦЕТЕ И КРАКАТА МУ
БЯХА ОКОВАНИ С ТЕЖКИ
МЕТАЛНИ ВЕРИГИ

ВРАТАТА НА
КИЛИЯТА СЕ
ОТВОРИ С
РАЗДИРАЩ СЛУХА
СТЪРЖЕЩ ЗВУК И
ДВАМА
ГУЩЕРОЦИ
ЗАХВЪРЛИХА НА
ПОДА ОТПУСНАТОТО
ТЯЛО НА
ИЗПАДНАЛ В
БЕЗСЪЗНАНИЕ
МЪЖ. ДОВЛЯКОХА
ГО ДО
ОТСРЕЩНАТА
СТЕНА И
ЗАКЛЮЧИХА
КРАЙНИЦИТЕ МУ С
ВИСЯЩИТЕ
ПРАНГИ. СЛЕД
ТОВА, КАТО
ХВЪРЛИХА ГНЕВНИ
ПОГЛЕДИ НА
ДВАМАТА
ЗАТВОРНИЦИ,
НАПУСНАХА
КИЛИЯТА

ВСЕ
ОЩЕ НЕ ВСИЧКО Е
ЗАГУБЕНО. ХЕКСИН ЩЕ СЕ
СЕТИ КЪДЕ СМЕ И ЩЕ НИ
ПОТЪРСИ. ТОЙ Е ОПРАВНО
МОМЧЕ

ХЕКСИН?
КОЙ ЗА БОГА Е
ТОЙ?

ТЯ
Е ПРЕКРАСНО МОМЧЕ, ДА
ПРОЩАВАШ АКО ТИ ЗВУЧА
НЕУВАЖИТЕЛНО, НО СЛЕД КАТО

А
ДА. КАЛА СПОМЕНА
ЧЕ СТЕ БИЛИ
ДВАМА.

О,
БОЖЕ КАК ЛИ СЕ
ОПРАВЯ ТЯ СЕГА - САМА
В ПЛАНИНАТА?

СКОРО
МОГА ДА УМРА
ИМАМ НУЖДА ДА СИ
КАЖА ПРЕД НЯКОГО. АЗ
ВСЪЩНОСТ СЪМ ВЛЮБЕН В
ГОСПОДАРКАТА. ЗА СЪЖАЛЕНИЕ,
БЕДИЯТ МИ ПРОИЗХОД НЯМА
ДА МИ РАЗРЕШИ НЯКОГА
ДА ГО ПРИЗНАЯ ПРЕД
ДРУГ

МОЙ
ПРИЯТЕЛ, С КОГОТО
БЯХМЕ В ХРАМА
ПРЕДИ ДВА ДНИ

ПРИЛИЧА
НА НЕГО, МАКАР ДА
НЕ МОГА ДА КАЖА СЪС
СИГУРНОСТ В ТАЗИ
ТЪМНИНА

ТОВА
ДА НЕ Е
ХЕКСИН?

ДА,
ХУБАВО Е ДА НЕ
ГУБИМ НАДЕЖДА, ДОКАТО
СМЕ ВСЕ ОЩЕ ЖИВИ. ВСЕ ЩЕ
ИЗМИСЛИМ НЕЩО, НО ЯВНО ЩЕ
ТРЯБВА ДА РАЗЧИТАМЕ НА СЕБЕ
СИ. СМЯТАМ ДА СИ ПОЧИНА,
ЗА ДА ИМАМ СИЛИ ЗА
ПО-КЪСНО

БРОМ СЕ ОТПУСНА
В СВОЯ ЪГЪЛ И
ЗАТВОРИ ОЧИ

ПРЕЗ ТОВА ВРЕМЕ... ДВЕ СЕНКИ СЕ ПРОМЪКВАХА МЕЖДУ КЪЩИТЕ В СУМРАКА НА НАСТЪПВАЩАТА НОЩ

НЕ СЕ БЕЗПОКОЙ. ЩЕ СЕ ПРОМЪКНЕМ ВЪТРЕ. ТОВА НЕ Е ТРУДНО. ТРУДНОТО ЩЕ ДОЙДЕ СЛЕД ТОВА. ЩЕ ТРЯБВА ДА ОТКРИЕМ КЪДЕ ТОЧНО СА ЗАКЛЮЧИЛИ БРОМ И КОВАЧА. КАКТО И ХЕКСИН

ДА, ГОРКИЯТ ЧОВЕК. ПЛАЩА ЗА ПРЕДАНОСТТА СИ КЪМ МЕН

ЩЕ ГИ СПАСИМ, КАЛА, НЕ СЕ БЕЗПОКОЙ!

ЗАКРИЙ СИ ЛИЦЕТО! ИДВАТ ГРУПА МОНАСИ

МАЛКО Е КЪСНО, СТАРЦЕ, ПОБЪРЗАЙТЕ ДА СЕ ПРИБЕРЕТЕ ПРЕДИ ДА СЕ Е СПУСНАЛА НОЩТА. УТРЕ Е ВАЖЕН ДЕН И ЩЕ ТРЯБВА ВНЕ СЕБЯЩИТЕ ДА СТАНЕТЕ РАНО, ЗА ДА ПОСРЕЩНЕТЕ КАКТО ПОДОБАВА БАЛТАЗАР - ПЪРВОСЛУЖИТЕЛЯ НА ДРАКОНА

ХЕЙ, МОМИЧЕ, Я СИ ПОКАЖИ ЛИЦЕТО!

ТОВА Е КАЛА. НЯКАК СИ СЕ Е СПАСИЛА ОТ ГНЕВА НА ГРИБЛЕК. ХВАНЕТЕ Я!

ДА, ВАШЕ БЛАГОРОДИЕ

НИТО КРАЧКА ПОВЕЧЕ АКО ВИ Е МИЛ ЖИВОТА!

БЪРЗИНАТА, С КОЯТО СЕ РАЗВИ АТАКАТА НА, ПРИВИДНО КРЕХКИЯТ СТАРЕЦ СВАРИ НЕПОДГОТВЕНИ ВРАГОВЕТЕ МУ

БРУМДА! ВНИМАВАЙ, ОТЗАД!

В НУЖНИЯ МОМЕНТ КАЛА СЕ НАМЕСИ И ДОВЪРШИ ЕДИНИЯ МОНАХ С ТОЧНО ПРЕМЕРНО ХВЪРЛЯНЕ НА НОЖА

И АЗ НЕ СЪМ СЪВСЕМ БЕЗЗАЩИТНА

БРОМ



СТРАЖАТА ПРЕД ХРАМА
БЕШЕ БЪРЗО
ПРЕОДОЛЯНА ОТ БРУМДАМ

ТУК
МОЖЕ ДА НИ ВИДИ
НЯКОЙ

НЕ
СЕ БЕЗПОКОЙ! ВСИЧКО
ВЪРВИ ПО ПЛАН!

ТИ
СИ БИЛ СТРАХОТЕН
БОЕЦ!

РАЗКРИХА НИ!
НЯКОЙ ВДИГНА
ТРЕВОГА!

КАКВОТО
И ДА СТАНЕ, ОСТАВИ НА МЕН ДА
ГОВОРЯ КАТО НИ ХВАНАТ!

АЗ
СЪМ УЧИТЕЛ НА
МЛАДИТЕ ВОЙНИ НА
СЕВЕРНОТО СИЯНИЕ

СКОРО ДВАМАТА БЯХА
ОБГРАДЕНИ ОТ ВСИЧКИ
СТРАНИ ОТ ВРАЖДЕБНО
НАСТРОЕНИ МЪЖЕ С
НАСОЧЕНИ КЪМ ТЯХ
КОПИЯ. ДВАМА ОТ
ПО-НЕТЪРПЛИВИТЕ СЕ
ТЪРКАЛЯХА В ПРАХТА
ПОВАЛЕНИ ОТ СТАРИЯТ
МАЙСТОР, А
ОСТАНАЛИТЕ
ИЗЧАКВАХА НА
РАЗСТОЯНИЕ

ОСТАВЕТЕ
ГИ НА МЕН!

ДОШЪЛ
СИ ПО-РАНО, БАЛТАЗАР.

КОЙ
СИ ТИ, ЧЕ СЕ
ОСМЕЛЯВАШ ДА МЕ
НАЗОВАВАШ ПО ИМЕ?
ПОЗНАВАМЕ ЛИ СЕ,
СТАРЧЕ?

Не
ме позна, а! ...
Опитай сега

ПРЕД СМАЯНИЯ
ПОГЛЕД НА КАЛА,
УЧИТЕЛЯТ ЗАПОЧНА
ДА ПРОМЕНЯ
ВЪНШНОСТТА СИ.

Брумдал!

ДА
ЩЕ СИ ПЛАТЯ. НО ЩЕ СТАНЕ
УТРЕ. ПРЕДИЗВИКВАМ ТЕ ПО
ПРАВИЛАТА НА "КОДЕКСА".

ЩЕ
СЕ СРЕЩНЕМ УТРЕ.
НА ЦЕРЕМОНИЯТА!!! СЕГА
МОЖЕШ ДА МЕ ОТВЕДЕШ.
ЖЕНАТА Е ПОД МОЕ
ПОКРОВИТЕЛСТВО, ТАКА ЧЕ СЕ
ОТНЕСИ С НЕЯ КАКТО ПОДОБАВА.
КЪДЕ СА СТАИТЕ ТИ ЗА
ГОСТИ

ТАКА
ДА БЪДЕ! ТАЗИ НОЩЩЕ СТЕ
МОИ ГОСТИ. НО УТРЕ НА ЦЕРЕМОНИЯТА,
ТАЗИ ЖЕНА ЩЕ БЪДЕ ПРИНЕСЕНА В
ЖЕРТВА НА ГРИРЕБЛЕК

ТРЕБВАШЕ
ДА СЕ СЕТА, ЧЕ СИ ТИ.
САМО ТИ СИ В СЪСТОЯНИЕ ДА
ПРЕМИНЕШ ПРЕЗ МОИТЕ СТРАЖИ И ДА
ДОСТИГНЕШ ДО ТУК. НО СЕГА ЩЕ
СИ ПЛАТИШ!

TE DEUM LAUDAMUS

ДАНИЕЛ АПОСТОЛОВ
roggerdojh@dir.bg

ИВАН МЕНЕСТРЕЛ
ЧАСТ 1

Седмозвездник изгряваше всяка нощ от изток и залязваше всяка сутрин на запад. Пръстенът от шест светли и трепкащи звезди се въртеше бавно около оста си и отброяваше фазите на Звездните години.

Седмата звезда бе невидимата Яван, точно в центъра на кръга. Около нея разпръскваха божественния си светлик Гомер, Магог, Мадай, Тувал, Мосох и Тирас.

На всеки сто и седем години Седмозвездник правеше един пълен оборот и отбелязваше началото на новата Звездна година, или както се наричаше по Църковния календар - Лето Яфетово. Това бе година на необикновен подем, съпровождана я многобройни празненства, а в навечерието на Великден се изнасяха хвалебствени литургии в чест на всемилостивия Господ и неговото паство.

Годината, през която Милет изпрати отряда на Свети Георги, беше в периода на залез на Гомер. Тежки времена вещаеше отливът на божествената сила. Тежки бяха и вестите, които достигнаха до църковната управа в Милет.

Мисията се бе провалила, злото набираше мощ и непознат по вид демон бродеше из околностите и всяваше ужас сред хората - неуловим като сянка, бърз като вятъра и потаен сред нощната тъма.

Иван Менестрел бе прокуден. Самотен бродеше той сред пустошта, крадеше, за да се храни или ловеше диви животни и в мигове на просветление, когато владееше зверското си тяло, вилнееше от ярост и безсилие сред дивите гори, изтръгваше дървета и ги запращаше със страшна сила накъдето му видят очите.

Месец и половина, след изпълнението на проклятието му, той взе решение. Не го плашеше никакъв риск, не го интересуваше нищо друго, затова той, в една тъмна безлунна нощ препусна през далечния Велев лес, прекоси долини и реки, като буря премина през няколко селскостопански района, оставяйки неразгадаеми следи с тежките си копита и призори се озова в покрайнините на Милет.

СРЕЩАТА

Утринният час бе тих и сив, въздухът - прохладен и влажен. Улиците на града бяха безлюдни, целият град спеше дълбок сън, като се изключат оклюмалите гвардейци на върха на Стражева Кула. Иван се прикри в сянката на северния мост и огледа внимателно околността. Спокойствието, легнало върху нея, го окуражи. С димяща след продължителния пробег козина, той тихомълком се промъкна покрай стената на градската конюшня и навлезе сред сокаците. Копитата му, покрити с мека кал, не издаваха ни звук. Дъхът му свистеше тихо през разширените му ноздри. Една не-

различима плъзгаша се сянка в сумрака.

Не след дълго Иван се промъкна в задния двор на къщата си.

Един от прозорците светеше меко с жълтото сияние на свещ.

Зад дървена маса, на удобен стол, но в скована поза, седеше Серафима, с дебел том, разтворен пред нея. Устните ѝ несъзнателно се движеха, докато тя четеше от него. Нищо друго не се помръдаваше в малкото помещение, където освен масата и стола имаше единствено дървен нар до едната стена и малка лавица с книги.

Отчайващи видения като мълнии преминаха през съзнанието на Иван, докато наблюдаваше картината. Той се виля, как потропва по стъклото и виля разширените от ужас очи на любимата си. Представи си, как се опитва да я заговори, без да се показва, застинал от страни на прозореца, но само животинско ръмжене се изтръгва от гърдите му. Сърцето му блъскаше лудо и слъзи се



стичаха по широките му, покрити с груба кожа скули.

Не можеше да откъсне поглед от бледото опънато лице на Серафима, от тъмните кръгове около очите ѝ и от нежните ѝ ръце, които някога го бяха прегръждали и милвали, а сега лежаха отпуснати като мъртви в скута ѝ.

Времето напредваше и скоро хора шяха да изпълнят улиците, забързани по работа. Трябваше да предприеме нещо. За няколко мига се люшна в борба с тъмния инстинкт на животното, чието тяло споделяше, след което овладя напълно съзнанието си и се съсредоточи.

Решението дойде почти веднага. Безшумен като дух той се плъзна до каменната стена и подири задната врата. Тя изскърца леко, когато я отвори и прегънат се вмъкна в плевнята. Ослуша се за миг, след което продължи нататък.

В кухненското помещение бе студено. Без да поглежда подредените кухненски прибори и угасналото огнище, той, все още приведен, за да може да ми-

не през ниските за могощото му тяло врати, влезе в прехода за втория етаж и предпазливо се заизкачва по каменните стъпала.

Библиотеката също пустееше. Баша му спеше на долния етаж и нямаше кой да го смути. Затова, вече поизправен, той подири в мрака лист и перо и се надвеси над писалището.

Ръката му трепереше. Една от горешите му сълзи се стече по лицето му и падна върху листа.

Беше кървавочервена.

Не бе уверен, дали ще успее да напише нещо. Лапите му бяха твърде груби за толкова фино действие и Иван известно време постоя в нерешителност. Най-сетне си пое дълбоко въздух и топна перото в мастилницата.

Очите му, навикнали на тъмнината като котешки, различаваха и най-малкия детайл на странните, ръбати букви, които излизаха изпод перото му. Макар и едро и неспопосано, той успя да напише кратко послание. Без подпис. Единствено кървавата съза остана в долния десен ъгъл на листа.

Точно, когато привършваше, инстинктът му подсказа, че някой го наблюдава. Извърна се с присъщата му бързина и се озова пред неподвижния силует на Серафима. Тя стоеше вцепенена в черната рамка на вратата, притиснала книгата до гърдите си и очите ѝ излъчваха безумен ужас. Беше се изкачила бавно по стълбите, без да вземе свещта със себе си, унила и лишена от воля и сега не можеше да се помръдне пред страшното видение.

Иван също застина. Знаеше, че всяко следвашо движение ще я доведе до паника и тя може да нададе писък и да разбуди баща му и съседите.

Това, което видя Серафима, завивайки от стълбите и прекривайки прага на библиотеката, бе следното: една тъмна стая, в която утринната дрезгавина придаваше неясни контури на предметите, арките на прозорците - светли отвори в мрака, черните рафтове на лавиците с книги, бюрото, също чернееше наред стаята, а до него висока и набита фигура с грамадни ръце, нечовешка муцуна и тежка глава, увенчана от остри закривени рога. Видението се бе извърнало в неуловим за око миг и тя бе отстъпила спонтанно крачка назад. След което мускулите ѝ се бяха вдървили и тя не можеше да направи ни едно движение. Не можеше дори да извика за помощ. Страхът пулсираше във вените ѝ и спираше дъха ѝ.

Иван все още оставаше неподвижен. Не знаеше как-

во да стори. Сякаш се намираше в дупка от безвремие. Сякаш бе лишен от воля.

Водена от чужда сила, Серафима повдигна безсънтелно книгата пред себе си и я обърна с лице към демоничната сянка. На слабата предутринна светлина върху корицата се отвори сребрист кръст.

-Протегнала Библията като шит, Серафима направи няколко бавни, но сигурни крачки напред. Иван все още не смееше да се раздвижи. А и като хипнотизиран се бе втрещил в очите на любимата си, в които започнаха да играят сияйни искрици.

Още две стъпки и тя щеше да се озове на по-малко от метър от могощия силует. Самият кръст на Библията започваше да пулсира слабо. Иван се задъха, но не от божествената мощ, която сега се излъчваше от чистото създание и от светлата книга, а от близостта с любимото му същество. Усещаше уханието на косата ѝ, по гръбнака му пробягваха тръпки в отговор на топлината на тялото ѝ, която той улавяше с много по-чувствителните си сетива. Пулсът му се ускори диво и когато Серафима направи още една крачка, нещо се скъса в него. Копнежът по нея и отвращението от себе си избухнаха като стихия в сърцето му и избуяха в рева на Евеулвар, в нечовешкия крясък на прокълнатия, в стона на изгубената душа, в плача на невъзможната любов. Звукът се надигна в стаята, излетя през стените и разпърси цялата сграда. Отекна над градачето и се разлипла като дъжд на безумието над Бистър Вир.

Стъклото на десния прозорец със звън се взриви навън и размитата фигура на Иван излетя стремително от там, помитайки дървената рамка и част от зидарията. Без да престава да реве, той се приземи с трясък сред отломките и затича безумно далеч от там, напусвайки града, оставяйки зад себе си копнежите и любовта си. Зверското в него надделя и с разрушителна сила напълно подивялото чудовище се врязва в някакъв стобор, изби настрана от пътя си плевнята на нечий двор, разхвърля добитъка, който не успя да се отдръпне навреме и прескачайки каменната стена на двора, препусна в обратно на езерото посока, вълн от града.

Серафима стоеше пред писалището, стиснала Библията толкова силно, че кожата на кокалчетата ѝ се напука и ги украсиха ситни рубинени капчици. Божественото вдъхновение я бе напуснало и тя отново беше себе си, шокирана и парализирана. Страхът постепенно се оттегляше и отстъпваше място на изумление. За секунда се бе докоснала до нещо, което се излъчваше от грозния звяр, промъкнал се в къщата ѝ, всеобхватно усещане за привързаност и любов, които хармонизираха с божествената сила, вместо да ѝ се противопоставят. Сякаш самата свята книга бе откликнала на повика и бе по-скоро привлечена, отколкото подтикната да я защити.

Все още неопомнила се напълно, Серафима отиде с автоматични движения до писалището и погледна към листа, който бе ангажирал преди вниманието на звяра. Очите ѝ пробягаха по написаното и кожата ѝ настръхна. Гърлото ѝ се задави и отпусвайки се на стола зад себе си Серафима се разтърси в бликаши от гърдите ѝ ридания.

Грозната истина и разкъсването в миг надежда се смесиха във въртоп от чувства, които тя не можеше да овладее. Иван беше жив. Но вече не беше ... човешко същество.

Иван Ковачът нахлу в библиотеката със запалена свещ в едната ръка и стиснал масивен железен млат в другата. Погледът му излъчваше искрено неразбиране към разрушения прозорец и към ридещото момиче.

Когато по-късно, застанал до писалището, той също прочете, макар и с голяма мъка, посланието, железото падна от ръката му и издрънча глухо на пода, върху окаляната черга.



ИВАЙЛО ПАНАЙОТОВ

МИТОВЕТЕ НА ДРЕВНИТЕ КЕЛТИ

За митологията на келтите се знае твърде малко. Сведенията за тях са разпокъсани и фрагментарни, предимно от археологически разкопки, статуи на богове, релефи, монети и др. Формирането и развитието на келтските митове и вярвания е свързано с техния живот и бит, както и разселването им в Централна Европа (на север от Алпите), а по-късно и из останалата част на европейския континент и Британските острови. Те са повлияни от контакта им с местното население. Сведенията на античните автори за литературните писания в Галия (днешна Франция) са ограничени, поради натиска на тогава всесилната Римска империя. Единствените митологически системи на тази митология, които имат по-пълно изяснение в повествуващите паметници на местната традиция са ирландската и валийската. Информацията за келтските божества много рядко може да се съпоставя хронологически или географски. Данните за пантеона на континенталните келти, както и за келтите на доримска Британия са откъслечни и не дават възможност да се установи неговата структура. Но въпреки всички тези пречки сме се опитали да съберем оскъдните парчета и да сглобим за вас една относително пълна картина за

Келтския митологичен свят:

Пространствената картина на света създадена от келтската митология е с преимуществено плоскостно изображение, което всъщност не ни изненадва, понеже тогава това си е било най-разпространеното схващане по въпроса.

Основна роля в келтския мит заема Свешеното дърво. Много популярен е култът към петте свещени дървета в Ирландия. Всяко от тях се нарича "Дървото на света", на ирландски *srann bethad*. Аналог на свешеното дърво е централният стълб в дома на Да Дерг, от сагата "Разрушението на дома на Да Дерг", вътрешното помещение е Мидкуарт, представляващо само по себе си ритуална картина на света. С дървото на света е свързан и мотивът за извора, срещан най-често в ирландската история. Според едно от преданията, извор изтичащ от Сид Нехтан и даващ началото на река Бойн, една от главните реки в Ирландия, е свързан със задг-

робния свят и пази в себе си божествена мъдрост. От клоните на лещката, намираща

се над извора понякога падат лешници, които потъват в Бойн и носят приспивната мъдрост на знанието.

В преданието за извора на бога-лечител Диан Кехт, даряващ обратно живота на мъртвите и изцеляващ ранените, стихията на водата от изворите се възприема безусловно като положителна, докато водата в големия океан, особено в северните, северозападни и източните области е свързана с демоническото начало.

Сред океана е разположен задгробния свят под различни форми. На запад се намират Островите на блаженните, броят на които, според сагата "Плаването на Бран", е 150. Това е земята на изобилието и младостта, където времето е спряло. Според преданията създател на този свят е Трен. Островите на блажените са наричани и Великата земя, Земята на жените, Земята на живота и др. Друго тяхно име е Авалон от ирландското *aval* и валийското *afal* "ябълка". Оттук идва и символът на тези острови - вълшебни ябълки, които даряват безсмъртие (веднага се забелязва връзката със скандинавските митове, където също ябълки даряват вечния живот на боговете). Този символ принадлежи към архаиката на митологичната традиция. Според едно от преданията феята Морган пренася смъртно ранения крал Артур, след сражението при Камлан, именно тук на остров Авалон.

На север от тези прекрасни райски острови се намират островът със Стъклената кула, в която живеят фоморите. Мотивът за Стъклената кула се среща често във валийската митологическа структура, също споменаваща за "другия свят" на островите. Съществува и представа за "другия свят", като огромна зала за пир (помните ли Валхала? бел. р.) с непресъхващия котел на бог Дагда и изобилието на сивнско месо, което е предпочитано от келтите, тази представа определено има "героически" оттенък. Ритуалното пресъздаване на тази зала служи за основа на важни сезонни обреди. Ирландският новогодишен обред - празник на Самаин, възпроизвежда на открито взаимодействието на двата свята в древните времена. Той



включва разрухата на установения свят с помощта на демонически сили, победата над твореца на стария свят и неговата ритуална гибел, и възраждането и обновяването на новия. Двубоят между Таранис (келтският еквивалент на Зевс) и неговият противник е галският обред в чест на бога на мълниите. Митологичният сюжет за Таранис включва изгарянето на символи от земният свят, животни и вещи, вероятно и хора (не пробвайте това в къщи - в наши дни се смята за проява на наистина лош вкус). Церемонията се извършва в пет на брой зали за пир - прави паралел със свещените дървета в Ирландия, които също са пет.

Култът към божествените животни:

Сред животните особено почитани са глиганът и свинята. Свинята е тясно свързана с отвъдния свят (особено на Коледа! Бел. р.). Известен е мотивът за преследването на глигана, който отвеща преследвачите си в Задгробния свят.

Особено място заемат и митовите свързани с коня. Широко е разпространен култът към митичния кон, който е тясно свързан с богиня Епона. Много от имената на божества и владетели са свързани с това животно - творецът на отвъдния островен свят носи името Ръангабаир, "морски кон", а един от кралете на фоморите се нарича Еохо Ехкена - "Еохо Конската глава". Божественият персонаж обикновено е представен в образа на кон или, като препускаш на него езда.

Основно място в келтската митология заемат митовите и преданията за божествени животни, свързани с представата за света. Един от най-ярките сред тях, а именно ядрото на ирландския епос, част от митовите от Ълстърския цикъл, това е "Похищението на бика от Куаланг". Историята е за едно фантастично и свръхестествено животно, около което е заплетен един велик мит за търсене на битки. Този мит описва войната между Ълстър и Конахт заради един огромен бик - Дон Куаланг (Кафявият от Куаланг). Историята започва с пролог, където кралица Медб и съпругът и Айлил от Конахт се хвалят, лежейки в леглото си една нощ, със своите ценни придобивки. Двамата са почти наравно с изключение на едно нещо - Айлил притежава огромен бик с бели рога, който се казва Финдбенах. Кралица Медб претърсва цялата страна, за да намери създаване равно по великолепието на Финдбенах, но напразно. За късмет, накрая тя научава за големия Дон Куаланг от Ълстър, собственост на някой си Даире мак Фиакнуи, който начаса се съгласява да вземе бика си срещу шедро възнаграждение от кралица Медб. Но след като чува хвалбите на Медб, че те могат да вземат бика със или без негово съгласие, Даире отказва на кралицата и скрива голямото животно. Кралица Медб е решена на всичко, за да получи Дон Куаланг и нахлува в Ълстър със своите войски за да получи със сила исканото от нея. Така тя подема продължителна война между двете провинции. През нощта преди последния сблъсък, Дон Куаланг е изпратен в Конахт за по-голяма сигурност. Подушвайки непознатата територия Кафявият бик изревава мощно и в този момент го чува Финдбенах. Дотогава никой не се осмелявал да вдига такъв шум в собствените му владения. Айлиловият Финдбенах трябвало да накаже натрапника. Хората на кралица Медб избират пакостника Брикриу (божествена фигура) за съдия на битката между двата бика и двубоят вече можел да започне. Животните се били цял ден и цяла нощ в цяла Ирландия. Накрая Дон Куаланг се оказва по-издръжлив и взема превес. Разпаря корема на своя противник и го влачи по бойното поле, за да се наслади над победата. Но той самият е изтощен до смърт от лютата схватка и малко след това рухва мъртъв сред облаци прах.

Двата персонажа приемат облика на бикове след, като са преминали през редица метаморфози: ястреб, каня, водни животни. Първоначално те са свинари у двама повелители на Задгробния свят. Героят Фергъс разказва, че те са били омагьосани и са пратени нарочно в Ирландия, за да възбудят конфликта между Ълстър и Конахт, да предизвикват мъки и страдания на хората. Битката между двата

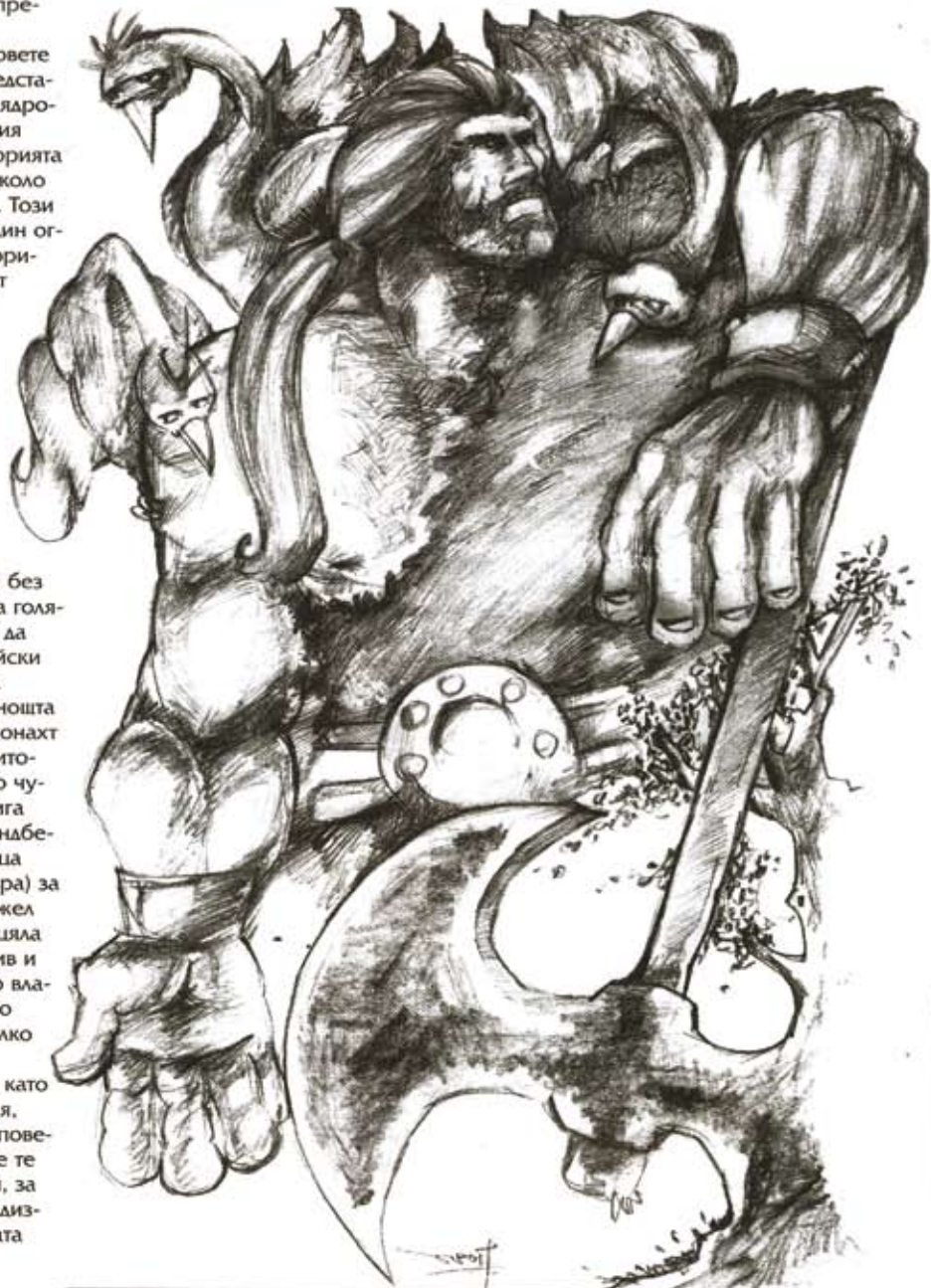
бика символизира борбата между двете провинции, и смъртта им донася мир, последван от пировата победа на Ълстърите.

Богове:

От текста на римския поет от I век Лукиан (прибл. 120-190г. сл. Хр.) и средновековните схолии (тълкувания) на неговите счинения става известно за:

Бог Езус - Галски бог в митологията на келтите. "Тневния" според думите на Лукиан иска жертви окачвани на дърво (ама няма предвид ябълки или други плодове). Иконографските релефи потвърждават връзката на Езус с оброчните дървета. Той е изобразен с брада или без брада, до дърво и държи нещо подобно на сърп или брадва в ръката си. Изобразен до дървото Езус се приема асоциативно, като бик Taurus Trigaranus, на главата и гърба му стоят три жерава. Според някои изследователи Езус е обшогалски бог, вероятно бог на войната. Името на Езус означава "добър бог", "бог господар" (подобно на ирландския бог Дага).

Бог Таранис- Taranis - гръмовежец, бог от келтската митология. От творбите на Лукиан става известно, че жертвите на Таранис се изгарят. Галските паметници от римската епоха представят Таранис, като брадат гигант, който държи колело (или няколко спирали), отделно има паметници във формата на колони, на които е скулптурата на Таранис



изобразен, като гигант със змиевидни долни крайници.

Бог Тевтат- бог от келтската митология, смятан за покровител на племенния колектив, на военната и мирната дейност на човека. Принасяните на Тевтат жертви са хвърляни във водата.

Езус, Таранис и Тевтат образуват организационната божествена триада в доримското време.

Съществуват и няколко божества с етнонимически имена, приемаши името на племето, което ги почита. Алоброкс- бог на племето алоброги, Араммо- бог на арамите, Воконтия- бог на воконтията и др.

Континентални божества:

Богиня Епона- еро, equo (кон), богиня в митологията на келтите от Галия. Нейните изображения (стояща до кон или яздеща го) са разпространени сред континенталните келти.

Бог Чернун- (рогатия бог) бог в келтската митология от Галия. Той се изобразява по няколко начина: седнал в будистка поза, с клонести еленови рога и легнали в краката му елен и бик; с къси рога на бик, а върху тях торквни (подобни на гривни огърици); или в будистка поза държаш в едната си ръка змия, а с другата поднася торква на стоящия до него елен. Чернун се възприема, като господар на подземното царство, свързан е с циклите на умиране и възрождение на природата.

Бог Суел- "добре удряш бог", стоящ с чаша в едната ръка и чук с дълга дръжка в другата. Известни са изображенията на Седящия бог Суел, с богиня Нантосвелта (галск. Nant-река), свързането на богове и богини - выплашение на пълноводието е устойчива черта в келтската митология. Възможна е връзката на Суел с ирландския бог Дагда.

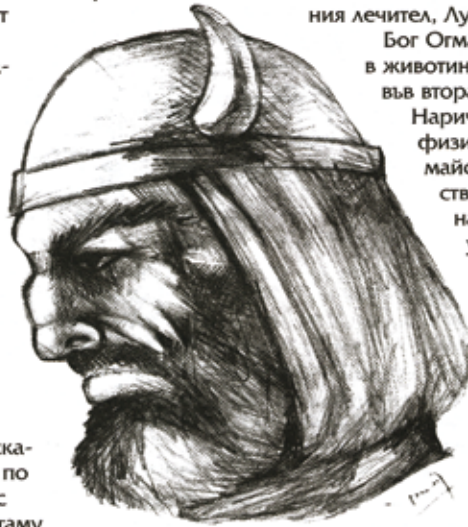
Редица божества на келтите от Британия имат явни съответствия с ирландската и валийската митология:

Богиня Бригантия- "връх" - богиня в митологията на келтите. В Ирландия с нейното име се назовават три богини, смятани за покровителки на мъдростта, лечителството и ковачеството. Бригита дъщеря на Дагда се изобразява във вид на птица с човешка глава - изображение от жерави или петли.

Бог Мапонос- той може да бъде съпоставен с ирландския божествен персонаж Мак Ок, син на Дагда. Майка на Мапонос е Матрона "богиня - майка" се смята за покровителка на река Марна. Във валийската традиция башата на Мапонос се нарича Мелт "мълния", известен още, като Мабон син Модрон, член на свитата на легендарния крал Артур. Историята за неговото отвличане от третия ден на раждането му и тайнственото му затваряне в Каер Лои (Задгробния свят) и освобождението с Кей и Бедуир се превръща заедно с името на Мапонос в континентален вариант на артуровския цикъл.

Бог Дагда- "хубав, добър бог" бог от келтската (ирландската) митология. Един от боговете на Племената на богиня Дану. Известен също под името Еохаид, "баша на всички". Образът на Дагда обединява представите на келтите за всемогъщо божество на задгробния свят, стопанин на Котела на изобилието. Изобразяван е като великан с огромно боздуган, който поради размерите си понякога е превозван с каруца. Често разпростира властта си над природните явления и плодородието. Неговото обиталище е хълмът Бруиг на река Бойн, а негова съпруга обожествената река Бойн.

Племената на богиня Дану- централна група богове от келтската (ирландската) митология. Те идват от тайнствените северни острови и побеждават демоните-фомори, на свой ред отстъпват господството си над Ирландия на "синовете на Мил". Племената на богиня Дану идват от северните острови, където придобиват божествена мъдрост и магически знания и донасят на страната четири магически талисмана: Камъка Фал, който издава крясък под краката на законния крал, победоносното Копие Луга, неотразимия Меч Нуаду и неизчерпаемия Котел на Дагда.



Богиня Дану- "богатство", "преуспяване" - с валийското име Дон е призната за прародителка на боговете, сред които най-известни са : Дагда, Нуаду, Диан Кехт, божествения лечител, Луг, Гоибниу, богът ковач, Огма.

Бог Огма- изобразяван, като старец облечен в животинска кожа, боздуган в ръка. Загива във втората битка с фоморите при Мойтур.

Нарича се слънцеликия, смятава огромна физическа сила с пророческа дарба и майсторско умение в поетическото изкуство. На него е приписано създаването на така нареченото огамическо писмо употребявано от келтите и пиктите на Британските острови.

Бог Бели- съпруг на богиня Дон. Очевидно свързан с галския бог на слънцето Беленус. От него тръгват най-известните валийски династии.

Бог Гоибниу, валийското Гофанон - богът-ковач. Той прави за боговете оръжие, с което те побеждават демоните-фомори във втората битка при Мойтур. Също и възшебното питие.

Богове на занаятите: Гоибниу (ковач), Лухта (зидар-дърводелец), Кредне (бронз) - триада.

Бог Луг- бог на светлината, култ към Слънцето. Той се сражава с водача на фоморите едноокия Балор (според някои прдания, той бил дяло на Луг). Бог Луг ранява Балор в око. Бог Ламфада- представата на Луг, като покровител на изкуствата. В Ирландия на Луг е посветен ежегоден празник- 1 август.

Бог Лер- Ллуг "море", обикновено се споменава само, като баша на Мананан.

Бог Мананан- син на Лер- свързан е с морската стихия, властелин на отвъдния свят на Островите на блажените. Създател на задгробната страна Тир Таирнгири. Той се изобразява, като препускаш по суша и море на кон или в колесница.

Богиня Медб- Основателка на Копахт и съпруга на Айлил.

Бог Бран- "гарван" на ирландския Бран е идентичен валийския Бран Бендигейт "Бран Благословения". Чудните свойства на главата на Бран са централен момент в повествованието за него. Той прегазва морето и пренася на гърба си своята войска през река Лифи. Смята се, че след смъртта на Бран неговата глава служи за талисман. Тя е закопана в Лондон и се смята, че предпазва от нашествия и бедствия (паралел със скандинавската митология, главата на Мимир, която се пази от Один). Като се замисля може и наистина да предпазва ако си припомним неуспешните атаки на германците през Втората световна война.

- В келтската митология се забелязват множество прилики със сходните скандинавски предания. На келтите дължим образа на Друидите - едни от любимите магьосници във фентъзи литературата. Небезизвестната легенда за Крал Артур и рицарите на кръглата маса също е базирана именно на келтските предания.

Дж. Р.Р. Толкин, башата на фентъзито е бил добре запознат с британските митове и заимства много от келтските вървания при създаване на Средните земи.



Началото винаги е най-трудно. И сега ще бъде така, но все пак решиме, че ако не опитаме никога няма да разберем, дали сме имали сили да го постигнем. За какво говорим ли? За ролевата игра, която започваме от този брой и сме нарекли "Приключения с Меч и Магия". А трудното идва именно от факта, че не знаем как точно трябва да изглежда една такава игра. По света има доста известни игри от типа "лист и химикалка", като най-популярна сред тях е "Подземия и Драconi" (Dungeons&Dragons). Вдъхновени от тях, ние създадохме нашата собствена ролева система за бъдещата ни игра. Тя няма да бъде на принципа лист и хартия, макар че ще прилича на такава, понеже всеки играч ще има свой собствен дневник на героя си, където да записва всички промени на неговите характеристики (виж образа на дневник). Препоръчваме ви за целта да ползвате малко тефтерче или тетрадка, понеже в него ще трябва да записвате всяка промяна в натрупания опит, както и в някой от показателите си.

Може би с времето правилата на играта ще претърпят някои промени, защото в процеса на игра неминуемо ще забележим свои пропуски и недостатъци. Това е съвсем нормално и не бива да ви притеснява. Очакваме да ни помогнете при по-нататъшното усъвършенстване на правилата с мнения и препоръки, изпращани по пощата на адреса ни или на нашия e-mail!

РОЛЕВА ИГРА

А сега да пристъпим към самата игра:

Първо трябва да си набавите няколко необходими пособия. Не се безпокойте, няма нищо специално! Ще са ви нужни по една пионка за всеки един играч (може да ползвате каквото си поискате за заместител), два най-обикновени зара и ако може още десетина пионки за възможни врагове (но те могат да се изпълняват и от бобени зърна, топчета смачкана хартия и др. такива - нали са от лошите). След като сте се оборудвали, продължаваме нататък с правилата.

Те не са много сложни, но не са и съвсем прости - все пак хубавите игри го изискват. Прочетете ги внимателно, съставете си прегледен дневник и всичко ще е наред.

Играта започва с избор на герой. Най-напред трябва да определите расата му измежду четири възможни: човек, елф, джудже и великан. Всяка раса си има силни и слаби страни, като ако не искате да се занимавате с "досадни усложнения" е най-добре да изберете човек - той няма нито бонуси, нито слабости. За подробности виж приложението с описание на расите.

Съставете си дневник на героя и нанесете показателите, определени от расата му. За начало си запишете минималните (първите цифри) такива. Хвърлете два зара, получената сума съберете с 20 и ще получите броя допълнителни точки, които ще можете да разпределите свободно между трите си основни показателя (сила, сръчност и интелигентност), като не надвишавате максимално допустимите стойности (втората цифра в таблицата) за расата на избрания герой.

Пример: Хвърляте 4 и 5 и прибавяте 20, т.е. имате 29 допълнителни точки за разпределение между трите основни показателя.

Но не бързайте да правите това веднага, а първо добре огледайте плюсовете и минусите, които те (основните показатели) ви дават. Засега оставете нещата така и продължете надолу.

След като приключите с това важно занимание идва ред да определите и професията на своя бъдещ герой. Изберете измежду три основни професии - Боец, Авантюрист и Магьосник. Добре огледайте силните и слабите им страни преди да решите какъв точно искате да бъдете. След това спокойно разпределете допълнителните си точки, както е описано по-горе.

Прегледайте внимателно дневника на героя, дали сте на-

несли правилно всички показатели. Огледайте всички поместни таблици, за да придобиете по-пълна представа за нещата. Хвърлете два зара и запишете числото в графата за опит - това е което сте успели да натрупате през време на обучението си. Вярно че е малко, но пък е от сурие. Повторете действието, за да определите и началната сума пари на героя си.

С достигане на определен брой точки опит (виж таблицата за нивата) ще преминавате в по-горно ниво. При всяко такова преминаване ще покачвате жизненни точки според класа си плюс още един зар. Освен това ще получите една точка, която да разпределите на едно от бойните си умения - Атака, Стрелба или Магически Умения. На всяко четно ниво ще имате още една допълнителна точка, с която ще се повишава основният, според професията на героя боец показател (за Боецът - Атаката; за Авантюристът - Стрелбата; за Магьосникът - Магически умения).

Пример: човек покачва ниво - хвърля зар 5, събира число-то с базовото за расата си - 6 и получава 5+6=11 допълнителни жизненни точки. Ако до преди това е бил с максимум от 10 ж.т. то сега вече е с максимум от 21 ж.т. Желаете да увеличите атаката си с едно и я прави от 7 на 8, другите два бойни показателя остават непроменени. Ако нивото е четно (2;4;6 и т.н.) се добавя още една точка на основното умение.

Ще може да запълните всички полета по вашия герой предвидени за вещи (виж схематичната рисунка на героя).

И с това, скъпи приятели се изчерпва цялата подготовка на играта и можете да се впуснете в приключението.

То може да се играе самостоятелно (с един герой или с група до четирима), в съюз с други играчи (до четирима, но може и от шест), или в съперничество с тях (по единично или по групи). Съществува и един последен вариант, за който сме споменали в края на играта. Ако изберете игра в съюз, сформируйте група и ако сте до четирима, просто удвоявайте броя на нападащите ви чудовища. Ако сте повече (пет или шест) ще трябва да утроите чудовищата. Получавания опит ще трябва да разделите поравно измежду всички членове на групата. На "Игралното поле" групата се представява от една пионка докато не влезете в бой и не преминете към "Бойното поле". Там можете свободно да разположите всичките си играчи на указаните места (за подробности прочетете секцията - "Водене на бой").

Започвате играта от една от стартовите позиции на "Игралното поле". Придвижвате се с помощта на един зар. Редът на игра зависи от скоростта на героя ви (ако има двама играчи с еднаква скорост реда се определя с хвърляне на зар - това важи и по време на битка).

В града може да се екипирате и да разгледате обявите на таблото пред кметството. Можете и да спите в странноприемницата, за да възстановите Жизнените си точки. Всичко това, разбира се, струва пари. Цените са описани в таблиците за оръжия и в Приложение: "Трад".

В Магическата кула можете да си купите основните магии и някой магически артефакти. За предлаганите услуги виж Приложение: "Магическа кула"

Приложение 1: Раси населяващи Магландия

Човек - Хората са основна раса на Магландия. Ще ги видите да се разхождат из всеки град, село или търговски пункт. Те могат да се занимават с всяка една професия и могат да специализират във всеки неин под-клон, както и да усвоят всяко вторично умение.

Джудже - Те са близки по вид до хората, но са по-ниски и набити. Джуджетата са много силни и издръжливи физически. Не си падаат много по магии, а предпочитат да се осланят на силата на техните брадви и бойни чукове, които въртят със страховита сила (атаката им се увеличава с +1 ако борават с брава или чуку). Но за сметка на това, поради ниския си ръст, срещат сериозни затруднения при използване на някой оръжия за две ръце -двуръчки мечове и големи лъкове (атаката им намалява с 1 ако ползват някое от тях). Слабият интерес към магията им пречи да научат заклинания по-сложни от тези на "второ магическо ниво", което ги прави неподходящи за магьосническа занаят. Също така не се съгласяват да ползват магически предмети, ако са пръстени и амулети, но не им пречи, ако са оръжия и брони. Притежават вроден имунитет към магии, което определя и високата им магическа защита. Те са отлични за професията на боец или авантюрист.

Елф - Елфите са стройни и крехки създания, известни със своята скорост, сръчност и интелигентност. Те са горски обита-

тели и предпочитат атака от разстояние, което ги е направило отлични стрелци (имат бонус +1 за показателя си стрелба). Това, че са сравнително крехки физически не ги предразполага към професията на боеца, но високите им интелект и сръчност правят от тях идеални магьосници и нелоши авантюристи. Не се чувстват удобно в тежки рицарски брони и затова отказват да слагат такива.

Великан - Те са най-силните интелигентни (макар "интелигентни" да не е най-подходящата за тях дума) представители на Магандия. Славят се с огромна сила и издръжливост, но са малко тромави и често глуповати. Не могат да разберат сложните магии и затова се ограничават да учат такива само до първо ниво. Страхотни бойци са и имат предимство (+1 атака) когато се бият с дурьки мечове и брадви.

Приложение 2: Описание на показателяте

Жизнени точки - Това е основен за играча показател и се определя от расовата му принадлежност. Когато атаката на противника е успешна, другия понася определена щета, която се вади от жизнените му точки. Ако показателят "жизнени точки" достигне нула, героят (чудовишето) умира. Това означава, че губите всичките си вещи и пари и започвате играта отначало. Ако имате достатъчно напреднал магьосник в групата си, той евентуално би могъл да ви съживи (на определена цена). По споразумение може да си определите свои собствени правила, как ще се постъпва при смърт на играча. При показване на ниво, жизнените точки се повишават с един зар плюс бонуса за съответната раса - 6 за човек, 5 за елф, 7 за джудже, 10 за великан.

Сила - Основен показател при определяне атаката на героя ви (виж таблицата за бонуси давани върху показателя за атака). Силата определя и какво количество предмети (според теглото им) можете да носите без да се забавяте (1 сила = на 5 килограма). Ако превишите допустимото тегло губите по една "Точка за Действие" (ТД) за всеки 2 килограма. Този показател може да определи успеха ви в начинание изискващо груба сила, като например отваряне на врата с помощта на рамо.

Сръчност - Основен показател при определяне точността на стрелбата и защитата (виж съответните таблици). Сръчността участва пряко и при формиране на "Точки Действие" (ТД). Тя може да определи и успеха ви в ситуация, която изисква прецизна работа, като например отключване на ключалки.

Интелигентност - Основен показател за магьосниците - с интелигентност под 8 не можете да ползвате магии независимо от специалността си. Също така можете да си спестите някоя и друга битка (като при това не загубите полагащия ви се при победа опит) като излъжете противниците си (ако това е възможно, ще е специално упоменато).

Скорост - Зависи от расата на героя ви. Определя реда ви за игра по време на битка и участва пряко във формиране на Точките за Действие (ТД).

Магическа Защита - Зависи от расата на героя ви и определя шанса магията да ви пропусне. Ако хвърлите сбор от двата зара по-малък или равен на магическата ви защита (МЗ), то вие успешно сте отбягнали магията.

Магически Умения - Пряко определя силата на вашите магии (виж описание на магиите). Зависи от професията на героя ви и от неговото ниво.

Атака - Зависи от професията на героя, силата му и оръжието, което ползва (дали му дава предимства или му отнема). Определя способността ви да водите близък бой (виж описание на боя).

Защита - Зависи от бронята на героя и от показателя му за сръчност. Противопоставя се пряко на Атаката на противника (виж описание на боя).

Стрелба - Определя уменията ви да боравите с лък и да хвърляте всевъзможни предмети по врага. Пряко се влияе от професията на героя и от показателя му за сръчност, както и от вида на използваното оръжие.

Точки за Действие - определят способността да извършите определен брой движения за един ход. Образуват се от сумата на показателите за скорост и сръчност.

Приложение 3: Водене на бой

Боят се води на отделна карта - "Бойно поле" (за разнообразие можете да си направите собствени варианти на различни бойни полета). Играчите се поставят на предвидените за целта места (позиции "Начало"). Противникът, според своя

брой, се разпределя по номерираните полета. Ако битката е само между играчи, единият застава на "Начало", а другият заема позиция "1" за врага (който се управлява от друг играч и има за цел да изяде, убие и т.н. героя). Ако се бият две групи, цялата група се събира около "Начало", а противникът заема полетата около "1". От битка може да се избяга, ако се достигне някоя от позициите за бягство, като тази от вашата стартова страна не се брои.

Участниците в боя играят по реда на своята скорост (не по ТД). Ако има двама с еднаква скорост, пръв играе атакуващият или този от противниковият за последно игралия отбор (играчът винаги се счита за атакуващ пред чудовищата).

Какви и колко действия може да извърши играчът за един ход се определя от броя ТД, с които разполага. Всяко действие, отнема определено количество ТД. Ако героят започне действие, за което няма нужните ТД, то ще продължи в следващия ход, като ще отнеме оставащите за завършването му ТД.

Пример: Магьосник казва магия, отнемаша 25 ТД, а той има 18 ТД на ход. Магията не е казана в този ход, а се казва на следващия и магьосникът остава с още 11 ТД за втория си ход.

Близък бой се води когато достигнете поле съседно на противника (независимо дали направо или по диагонал). За да определите дали атаката ви е успешна, хвърляте два зара, към тях прибавяте защитата на врага и сравнявате с атаката си - полученото число трябва да е по-малко от вашия показател за атака.

Пример: Играч А има атака 7, играч Б има защита 1. За успешна атака Играч А трябва да хвърли число по-малко или равно на 6.

Комбинация 1:1 винаги удря, независимо от защитата на дръгия и удвоява нанесената щета.

Щетата се определя от оръжието, с което нанасяте удара, като се прибавят всички бонуси добавяни от силата ви.

Стрелба с лък и замеряне с нож (камък) се извършва, само ако противникът не ви е достигнал (дели ви поне едно поле) и между вас няма препятствие (дърво, стена, врата, голям камък и други). Камъните за хвърляне са неизчерпаеми, но отнемат допълнителни 3 ТД, за да ги вземете от земята. Вземат се само един по един и не се съхраняват у вас. Успехът се изчислява по същия начин както и при директна атака, но вместо показателя Атака се взема Стрелба.

Битката продължава докато някой от противниците умре или напусне бойното поле през предвидените изходи.

Приложение 4: Надхитряне

При възможност за надхитряване (измамване) на противника (упоменава се специално, ако е предвидено) се хвърля един зар и числото се прибавя към показателя интелигентност на мамения противник, ако получения сбор е по-малък или равен на интелигентността на героя, то измамата е била успешна.

Приложение 5: Ползване на магии

Магиите се ползват по време на бой. Казването на всяко едно заклинание отнема определено количество ТД, което е описано в таблицата за магиите. Ако ТД са повече от допустимите за един ход, то казането на магия ще продължи и в следващите, докато се изпълни нужния брой ТД. Ако през това време героя бъде успешно атакуван (нанесена му е щета), концентрицията му се нарушава и магията остава недовършена т.е. не оказва ефект и ако играчът желае ще трябва да започне заклинанието отначало. Магиите могат да се ползват от магически свитъци или да се запаметят (веднъж запаметено, заклинанието може да се ползва многократно без да се налага да имате магически свитък), като успешното запаметяване зависи от показателя ви за интелигентност. Всяка магия има ниво на сложност - от 7 до 13, за да запаметите съответното заклинание трябва да хвърлите един зар, който събран с показателя за сложност трябва да образува число по-малко или равно на вашата интелигентност. Пример: Герой с интелигентност 10 се опитва да запамети магия със сложност 7 - трябва да хвърли зар по-малък или равен на 3 (3+7=10). Всеки опит за запаметяване на магия, независимо дали е успешен, води до унищожаване на магическия свитък. Всеки герой трябва да се съобрази с ограниченията налагани от класа и расата му, както и с показателя си Интелигентност. ВАЖНО: Герой с Интелигентност по-ниска от 8 няма да може да научи никакви магии, независимо от класа и расата си!!!

Приложение 6: Град

Влизате в не много оживен малък град. От двете ви страни са се подредили еднообразни сиви къщи. По улиците се гонят няколко деца, но като цяло картината е доста пуста. Чудите се какво ли се е случило, но се сещате за слухове, че градът е сполетян от тежки нещастия и че за това са виновни странни гущероподобни чудовища, плъзнали из околността - тъкмо работа за вас. Упътвате се към кметството. На таблото за обяви висят няколко пожелатели листа. Заглеждате се в тях и без да му мислите вземате единия. С бодра крачка се отправяте към масивната врата. Зад дъбово бюро ви посреща Кмета:

- Здравей, страннико, виждам че си проявил интерес към една от нашите задачи.

Поглеждаш листа в ръката си - хвърли зар, за да разбереш каква задача си поел (виж Приложение: Задачи) Внимателно прочиташ напътствията.

- Ше се радваме, ако имаш късмет и успееш да ни помогнеш - продължава кметът с печален глас. - В последно време много нещастия сполетяха нашето градче. Мистериозно изчезват хора, странни същества бродят из горите, хората се страхуват да отидат до гробищата и да почетат мъртвите, защото смятат, че живи трупове бродят из него. Говори се, че Некромант се е заселил в стария замък. Ох, какво ли ще ни се стовари на главите, ако не ни помогне някой.

Кметът закрива лице с ръце и започва да се вайка. Оставяш го сам с проблемите му и излизаш на прашната улица. Ти си способен да решиш проблемите на градчето, но всичко едно по едно. За сега ще изпълниш поетата задача.

!!! Не можете да вземете едновременно две и повече задачи за изпълнение. Може няколко играча да са поели една и съща задача за изпълнение, но след като един от тях я изпълни тя отпада и за останалите. За да поемете нова ще трябва да се върнете в града (а и така ще си получите наградата от кмета) и да повторите действията си. Ако хвърлите зар, отговаряш на вече изпълнена задача, приемете че сте хвърлили следващото по ред число и така докато стигнете до неизпълнена такава.

Можете да посетите Магазина и да си купиш оръжия (можете и да продадете излишните ви вещи на половин цена) и брони (виж Приложение: Магазин) или да отидеш да си починеш в местната странноприемница срещу скромно заплащане от 1 до 5 жълтици на ден в зависимост от удобствата на стаята. Всеки ден престой ти възстановява от 1 до 5 ЖТ в зависимост от цената на стаята.

След като приключиш с обмурдането, което отнема един ход (ден) време, решаващ да се опиташ да изпълниш поетата задача.

Играта продължава докато някой поеме за изпълнение и изпълни "Специалната задача".

Играта ще продължи в следващите ни броеве, като така ще ви преведем през едно приказно, но и много опасно приключение. Всеки следващ епизод ще е по-труден от предходните, като ще е съобразен с възможно достигането ниво за вашите герои. Ше има ограничение на достижимия за нивото опит! За този епизод максимално допустимия опит е 3000 точки (което ще рече, че няма да можете да развиете своя герой повече от трето ниво), но за да го достигнете ще ви се наложи да преиграте играта няколко пъти. Разбира се можете да не се придържате към това условие, но рискувате да загубите удоволствието на играта. Във всяко следващо приключение ще се добавят нови възможности, магии, оръжия, специални предмети, както и някой промени в правилата, така че е най-добре да спазвате налаганите ограничения, за да не губите новите възможности. Пример за това са магите от по-горни нива - те ще могат да се учат от магьосниците само при достигане на определено ниво на опит и затова все още не сме ги включили в играта.

Приятно приключение!

Приложение 7: Задачи

Във всяко едно място предвидено за "задача" ще може да влезете, само ако сте поели съответната за изпълнение. Иначе се счита за място с "Горско събитие" - виж приложението.

1. "Вълк бял в гората обикаля, овце и хора той поваля. Убие ли го млаа герой, награда 250 жълтици от кмета наш ще вземе той."

"Леговището на Белия Вълк" - Напада ви огромен бял вълк и още два обикновени.

2. "Хора-гущери в гората дебнат, керваните търговски спи-

рат, стоката обират, хората затриват. Кметът тайна информация получи, лагера на злите мародери той научи, че в гората се намира зад скала прикрит до вира. Награда 250 жълтици той дарява на тоз шо главатаря на шайката престъпници убие."

"Лагерът на хората-гущери" - Нападат ви двама гущери-бойци, един гушер-стрелец и Гушерът-водам.

3. "Странни същества из гробището бродят, съня на хората тревожат. Говори се, че то от скелети и зомбито е завладяно, герой се търси, тоз проблем да разреши. Кметството на Малко Липово награда дава, жълтици 200 на тоз шо успее тез мерзки твари да прогони."

"Гробище" - Срещу вас се изправя възкръснал мъртвец, заобиколен от Х на брой скелети (хвърлете един зар, за да определите стойността на Х). Ходещият труп се приближава към вас, поглежда ви в очите и прошепва:

- Ти ли си моят спасител? Защо си дошъл? Не ме лъжи, смъртни, аз ше позная лъжата!

Можете да си опитате късмета да го излъжете, че вие сте негов спасител (хвърлете два зара, прибавете към тях интелигентността на мъртвеца и ако числото е по-малко или равно на вашата интелигентност значи сте успели) и той ше си тръгне без да ви закача. За противници ше ви останат само Х-те скелета. Можете да им избягате и задачата пак ше се брои за изпълнена. Но трябва да сте измамили или убили ходещия мъртвец.

4. "Бандитски лагер има край реката. Ако прогоните проклетниците блатни, пари ше ви дадем златни. Ше бъдат 300 те и ше са от сурие."

"Лагерът на бандитите" - Сред гората забелязвате няколко палатки. Главатарят на разбойниците е в центъра на поляната. Решавате, че сега ви е паднал и изскачате от гората. За жалост се оказва, че не сте видели скрити в храстите още Х (хвърлете един зар, за да определите колко) от неговите подчинени стрелци. Попадали в неизгодна ситуация решавате да прибегнете към хитрост и изкрещавате към тях:

- Няма смисъл да се биете! Обградени сте. Ние сме цяла дузина, хвърлете оръжията.

Дали това ше изплаши бандитите зависи от късмета и интелигентността ви. Хвърлете два зара, съберете полученото число с интелигентността на бандита и ако сборът е по-малък или равен на вашата интелигентност то той напуска бойното поле. Повторете всяко едно действие за всеки отделен бандит, като за последен оставите техния главатар. Тези, които не сте успели да излъжете ше се наложи да победите с помощта на студена стомана или магия.

5. "Мечка броди из гората, яде меда и плаши ни децата. Ако убиеш я, награда ше получиш. Монети златни 300 в брой ше ти дадем, о смел герой."

"В леговището на мечката" - От пещерата се измъква сънена мечка и подушва въздуха. Явно сте нарушили следобедната й дрямка. Забелязва ви и със заплашително ръмжене се отправя към вас.

6. "Глиган из нивите ни тича, герой се търси, за да го съсица. Глиганът който победи, кмета щедро ше го награди. С парици, 300 златни ше забогатее той след този тежък бой."

"Поляната на Глигана" - От шубраците към вас с диво ръмжене се понася огромен глиган. Нямате време за губене, веднага вадите оръжието си и се приготвяте за бой.

"Специална задача" - дава се от мистериозният старец

Приложение 8: Магическа кула

Магии:

Забавяне:	1 ниво: 30 жълтици
	2 ниво: 100 жълтици
Забързване:	1 ниво: 30 жълтици
	2 ниво: 150 жълтици
Лечение:	1 ниво: 50 жълтици
Магическа стрела	1 ниво: 50 жълтици

Магически отвари:

Лечебна отвара	10 жълтици за тегло 1 килограм, възстановява 2 точки живот (ТД = 10)
Голяма леч. отвара	25 жълтици за тегло 1 килограм, възстановява 5 точки живот (ТД = 12)

Магически предмети:

Зашитен амулет	+1 защита, цена: 120 жълтици
Амулет за сръчност	+1 сръчност, цена: 1000 жълтици
Амулет за силата	+1 сила, цена: 1000 жълтици
Амулет за интелиг.	+1 интелигентност, цена: 1000 жълтици

Приложение 9: Горско събитие

1. На пътя пред себе си виждате кожена кесия. Навеждате се и за своя радост намирате X (X=един зар по 10) жълтици. Благодарствено добрия си късмет и продължавате нататък.
2. От храстите изскачат двама бандити и насочили лъкове към вас, искат парите ви. Можете:
 Да им дадете парите си и да продължите свободно; Да се опитате да ги залъжете нещо, за да ви оставят на мира (виж приложение Надхитряне); Да се сбиее с тях с надежда, че ще ги победите. Ако победите, ще намерите във всеки един бандит по 5 жълтици и ако имате шанс (хвърлете един зар и ако се падне число 1 или 6 ви е провървяло) ще намерите ножа на единия от тях.
3. На пътя ви изведнъж се изпречва вълк. Ще трябва да го победите или да се спасявате с бягство.
4. X на брой (хвърлете един зар, за да определите точно колко) хора-гушери излизат от близките храсти. Не ви остава друго освен да се биее с тях или да се опитате да избягате. Всеки от тях има по 5 жълтици, които можете да вземете след като ги убиее. Ако се наложи да се спасявате с бягство, но все пак сте убили някои от тях и искате да вземете жълтиците им, можете да го направите като отидете на полето (на картата на бойното поле) и се наведете, за да извършите действието "претърсване", което отнема 10 ТД.
5. От храсталака излизат X на брой (хвърлете един зар, за да определите точно колко) скелета. Дошло е време за битка. Ако се наложи ще опитате да избягате.
6. Среща с Тайнствен Старец: От храстите към вас се приближава загадъчен старец.
 - Здравей, страннико! - поздравява ви той. - Тръгнал си да дириш приключения, нали?
 Кимаш мълчаливо, чудейки се какво ли ще иска от теб това старче.

- Сега възможност ще ти дам, опит да натрупаш много с едно опасно доста приключение - полу-закачливо, странно римувайки думите, ти съобщава непознатият, сякаш новината би трябвало да те зарадва изключително много.

- От скоро в замъка на хълма заселил се е некромант, ако случайно ти не знаеш шо е туй, то знай че некроманта в магии черни се увлича, душите на умрелите привлича и зло на хората навлича. Но той, да знаеш трябва ти, сега е слаб и се бои. Наскоро своя гроб е той напуснал, сред хората не се показва още, но тъмна орис над земите е донесъл и трябва някой да го спре. Взemi тоз ключ въшебен и чрез него ти замъка му ще отключиш. Подземята тъмна ще пребродиш, чудовишето черно ще загрибиш и прохода към тъмната страна на малки стъпки ще счупиш.

След тези загадъчни думи старецът ти подава малко златно ключе и бързо потъва в сенките на гората.

Гледаш замислен ключа. Сигурно е за замъка на върха на планината, но дали ще е по силите ти да се пребориш с магьосника некромант? Старецът каза, че той все още е слаб, може би все пак няма да е толкова опасен. Ще му мислиш когато му дойде времето!

Вече имате ключ за замъка на некроманта и когато пожелаете можете "да му отидете на гости". Имайте предвид, че това е най-тежката битка предвидена в първата част на нашата игра, така че не бързайте да ходите на това опасно място, ако не сте се екипирали добре. Когато успеете да се справите с некроманта, играта автоматично приключва дори да не сте изпълнили останалите задачи.

За самото приключение в замъка виж Приложение: Замъкът на некроманта, който има и свое отделно бойно поле.

Приложение 10: Замъкът на некроманта

Предпазливо отключваш вратата на двора. От тъмнината вътре се издига мрачна кула в готически стил. Дворът е покрит с бурени и мрачни надгробни камъни. Прилича по-скоро на гробище отколкото на градина. Светкавица озарява небето и за кратък миг осветява зловешите физиономии на двата каменни гаргойла над входната врата. Полазват те студени тръпки, не харесваш това място, но се налага да влезеш в сградата - нали все пак си герой.

Побутваш тежката врата готов за всякакви изненади. Тя се отваря леко на тежките си панци. Пред теб се разкрива широк коридор осветен от няколко димящи факли. В дъното му забеляваш силуетите на два скелета, съпровождани мрачна фигура.

- Спри на място, нещастнико смъртен - прогърмява гласът на сянката. - Това място не е за такива като теб. Никой простосмъртен не може да се мери с мошта на Соба Некроманта.

- Ше видим дали ше си толкова сигурен като те докопам - озъбваш се насреща му и правиш крачка напред.

- Сега нямам време за игри! - просъсква врагът ти и с властен жест замахва към пода. От там се издигат два скелета и се отправят към теб. Другите два бързо ги последват, а некромантът Соба потъва в сянката отправяйки към те насмешлив поглед - Ше се видим в да "приятелче", а моите любимци ше се погрижат за това. Ахахахахаха!

Гласът му отеква в стените на широкото помещение, а той напуска стаята през вратата в дъното на коридора. Накъде ли се е отправил? Нямам време да си блискаш ума с изишни въпроси, четирите скелета явно не са благосклонно настроени към теб. Пригответи се за бой.

Битката се води на бойно поле "Замък". Поставете по една пионка за враг на всяко място за скелет. Докато не влезете в съответната стая скелетите остават по местата си. Когато достигнете лабораторията отново се върнете към текста - Приложение: "Лаборатория"

Приложение 11: Лаборатория

Задъхан и уморен от битката със скелетите нахлуваш в лабораторията. Оставаш стъписан на вратата. В центъра на изпълнена с пушеши колби, бурканчета с неизвестно съдържание и прашни книги стая забелязвате Соба Некроманта. Паднал на колене той се държи за гърлото и давейки се се опитва да изрече черно заклинание. На няколко крачки от него се е изправил тайнственият старец, дал ви ключа за замъка и също прави някакви тайнствени заклинания, ръцете му плетат невидима мрежа около падналия на колене мъж и сякаш невидима сила му пречи да се изправи.

- Ама какво става тук? - озадачено питаш ти.

Внезапният звук на гласа ти нарушава концентрацията на стареца и той губи контрол над врага си. Тази ценна секунда свобода е достатъчна на Соба и той успява да изрече тъмното си заклинание. От устата му лумва огнен сноп и пламъците обхващат мъжа насреща му. С ужас гледаш как стареца мълчаливо се бори с коварната магия, докато некроманта, изтошен от усилието, едва си взема дъх проснат на пода.

Решаваш, че сега е момента и атакуваш. Соба се сепва и те пронизва със студения си поглед. С немощно движение на ръката си той замахва към теб. Невидима вълна те удря в гърдите и те запраща сред стълпениците на злия магьосник. Болката е толкова силна, че едва оставаш в съзнание. За щастие некроманта е твърде изтошен и няма никакво желание за битки. Полувлачейки се по пода той се добира до тъмното огледало на стената и пред изумения ти поглед се потапя в него. Седиш като въепенен и не върваш на очите си.

- Счупи огледалото - достига до теб немощният глас на стареца, който някак си е успял да се пребори с обхваналия го огън, но е тежко ранен и едва си взема въздух, легнал на каменния под.

Не губиш и секунда, а се затичваш и със силен уаар разпръсваш тъмното огледало на хиляди парчета. Във въздуха отеква звук като от хиляди камбани, светлина огрява мрачните помещения. Изведнъж на душата ти става по-леко и разбираш, че проблемите на това място са решени. Проклятието е паднало! Градчето е спасено!

Отправяш се към ранения старец. Време е да се погрижиш и за него, пък после той ще трябва да отговори на няколко твои въпроса...

С това нашето първо приключение завършва. Героят ви печели 500 точки опит и една допълнителна точка за разпределяне между един от трите ви показателя - Атака, Стрелба и Магически умения (този бонус е еднократен и важи, само ако изгравате приключението за първи път, всеки следващ път не добавяйте допълнителната точка, а само опита).

Специален вариант за игра: Ако сте достигнали максимум от 3 ниво на своя герой, но все пак искате да се включите в играта със своите приятели, вие може да играете роля на странстващи зверове. Изберете едно животно от по-горен клас и стартирайте от едно от леволицата на картата. Придвижвайте се като всички останали играчи, а основната ви задача ще е да им създадете максимум главоболия, като се опитвате да ги нападате. Може да играете с повече от едно чудовище.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ОПРЕДЕЛЯНИ ОТ РАСАТА

	Живот	Сила	Сръчност	Интел.	Скорост	Маг. Заш.	Точки за Действие
Човек + 6 ж.т.	11	5-16	5-16	5-16	9	5	скорост+сръчност
Елф + 5 ж.т.	10	3-14	6-17	6-17	10	5	скорост+сръчност
Джудже + 7 ж.т.	12	6-17	5-16	4-15	7	7	скорост+сръчност
Великан + 10 ж.т.	15	10-21	3-14	2-13	6	4	скорост+сръчност

Човек
Няма ограничения

Елф
Има предимство +1 стрелба
Не ползва Мет. рицарска броня
Търпи наказателни точки -1 за джурки мечове и дълги лъкове
Има предимство +1 атака когато ползва брадва и бойни чукове

Джудже
Не ползва магии над 2 ниво
Не ползва амулети и пръстени
ползва джурки оръжия за близък бой

Великан
Не може да ползва магии над 1 ниво
Има предимство +1 атака когато

ХАРАКТЕРИСТИКИ ОПРЕДЕЛЯНИ ОТ КЛАСА

	Маг. Ум.	Атака	Стрелба
Войн	1	8	5
Авантюрист	2	6	6
Магьосник	4	5	5

БОНУСИ В ЗАВИСИМОСТ ОТ ПОКАЗАТЕЛИТЕ

сила/атака	сила/шета	сръчност/защита	сръчност/стрелба
до 5= -1ат		до 5= -1	до 5= -1
6-10= 0ат		6-12= 0	6-12= 0
11-12= 1ат.	12= +1ш	13-14= +1	13-14= +1
13-14= +2ат	14-15= +2ш	15-16= +2	15-16= +2
15-16= +3ат	16-17= +3ш	17= +3	17= +3
17-19= +4ат	18-20= +4ш	за всяко сл.+1	за всяко сл.+1
над 20= +4ат	21= + 5ш		
за всяко сл. +1	за всяко сл. +1		

ПРИМЕРЕН ТАЛОН

Име на героя	Клас/Раса	Вещи	Вещи (кг)	Пари	Ниво / Опит
Живот	10	Бойна	15	10	12
Сила	16	Брадва			
Сръчност	11	Кожена			
Интелигентност	10	ризнища			
Скорост	8				
Магическа Защита	6				
Маг. Умения	2				
Атака	7				
Защита	2				
Стрелба	7				
Точки Действие	19				
Допустимо телло	160				

ПРИКЛЮЧЕНИЯ
С МЕТ И МАГИЯ

епизод!
Замъкът на
Некрманта



БРОНИ

Вид	защита	телло
Дебела вълнена роба	1	5
Кожена ризница	2	10
Дебела кожена ризница	3	25
Дървен шит	1	10

ОРЪЖИЯ

Оръжие	Тип	Телло (кг)	Цена	Мин. Сила	ТД	Шета	Разстояние	Не се ползва от...
Брадва	1 ръка	3	20	5	7	1 зар+1	1	магьосник
Бойна Брадва	1 ръка	5	50	7	9	1 зар +2	1	магьосник
Топга +1 защита	2 ръце	2	10	3	5	1 зар	1	
Къс меч	1 ръка	3	25	5	5	1 зар+1	1	
Дълъг меч	1 ръка	5	60	7	7	1 зар+2	1	магьосник
Пика	2 ръце	10	50	8	8	1 зар+2	2	
Чук	1 ръка	5	15	5	6	1 зар+1	1	
Джурки чук	2 ръце	12	50	10	15	2 зара+2	1	магьосник и авантюрист
Къс лък	2 ръце	5	30	3	7	от стрела	6	
Дълъг лък	2 ръце	7	100	7	10	+1 на стр.	10	магьосник
Стрели	амо	1 за 10	1 за 10				2	
Нож	1 ръка	1	10	3	5	1 зар -1	1	
Нож хвърлен		1	10	3	5	2	3	
Камък 3 ТД за вземане	1 ръка		0	3	5	2	1	
Камък - хвърлен	амо		0	3	5	1	5	
Юмрук	1 ръка		0	3	5	1	1	

една
РОЛЕВА
ИГРА
на списание
ОЕНТЪМ

НИВА

При качване на ниво се ползват бонусите за класа и расата плюс един зар за да се определи нарастването на Ж.Т.

Една точка се разпределя по избор между бойните показатели - Магически умения; Атака и Стрелба

На всяко четно ниво се повишава с 1 основният според професията на героя боен показател: Боец +1 Атака
Авантюрист +1 Стрелба
Магьосник +1 Магически умения


Ниво	Опит	Нарастване
1	0	
2	1000	1000
3	2500	1500
4	4500	2000
5	7500	3000
6	12000	4500
7	18000	6000
8	26000	8000
9	38000	12000
10	50000	12000
11	68000	18000
12	90000	22000
13	120000	30000
14	150000	30000
15	200000	50000
16	250000	50000
17	310000	60000
18	370000	60000
19	430000	60000
20	500000	70000
21	580000	80000
22	670000	90000
23	770000	100000
24	880000	110000
25	1000000	120000
26	2000000	1000000
27	3000000	1000000
28	4000000	1000000
29	5000000	1000000
30	6000000	1000000



Човек-Гушер	1 ниво
Живот	6
Сила	8
Сръчност	10
Интелигентност	3
Скорост	6
Магическа Зашита	0
Маг. Умения	0
Атака	6
Зашита	0
Стрелба	5
Разстояние	1
Точки Действие	16
Шета:	1 зар-1
Шета при стрелба	няма
ТД за атака	7
ТД за стрелба	няма
Точки опит	20
Специални умения	няма



Ч-Г стрелец	1 ниво
Живот	6
Сила	8
Сръчност	10
Интелигентност	3
Скорост	6
Магическа Зашита	0
Маг. Умения	0
Атака	5
Зашита	0
Стрелба	6
Разстояние	5
Точки Действие	16
Шета: 1 зар	1
Шета при стрелба:	1 зар-1
ТД за атака	8
ТД за стрелба	7
Точки опит	30
Специални умения	Стреля 5 полета с отровна слюнка



Ч-Г командир	2 ниво
Живот	10
Сила	11
Сръчност	10
Интелигентност	3
Скорост	6
Магическа Зашита	0
Маг. Умения	0
Атака	7
Зашита	1
Стрелба	6
Разстояние	5
Точки Действие	16
Шета	1 зар
Шета при стрелба	само с камък
ТД за атака	7
ТД за стрелба	няма
Точки опит	50
Специални умения	няма



Вълк	1 ниво
Живот	6
Сила	8
Сръчност	10
Интелигентност	3
Скорост	10
Магическа Зашита	0
Маг. Умения	0
Атака	6
Зашита	0
Стрелба	0
Разстояние	1
Точки Действие	20
Шета	1 зар -1
Шета при стрелба	няма
ТД за атака	7
ТД за стрелба	няма
Точки опит	25
Специални умения	няма



ВРАГОВЕ В ТОВА ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Вълк - бял	2 ниво
Живот	12
Сила	11
Сръчност	12
Интелигентност	3
Скорост	10
Магическа Зашита	0
Маг. Умения	0
Атака	7
Зашита	0
Стрелба	0
Разстояние	1
Точки Действие	22
Шета	1 зар
Шета при стрелба	няма
ТД за атака	7
ТД за стрелба	няма
Точки опит	75
Специални умения	няма



Скелет	1 ниво
Живот	6
Сила	8
Сръчност	10
Интелигентност	3
Скорост	8
Магическа Зашита	0
Маг. Умения	0
Атака	6
Зашита	0
Стрелба	0
Разстояние	1
Точки Действие	18
Шета	1 зар+1
Шета при стрелба	няма
ТД за атака	5
ТД за стрелба	няма
Точки опит	25
Специални умения	Въоръжен е с къс меч




Ходещ Мъртвец	2 ниво
Живот	16
Сила	8
Сръчност	10
Интелигентност	9
Скорост	6
Магическа Зашита	3
Маг. Умения	0
Атака	7
Зашита	0
Стрелба	0
Разстояние	1
Точки Действие	16
Шета	1 зар+1
Шета при стрелба	няма
ТД за атака	7
ТД за стрелба	няма
Точки опит	100
Специални умения	Въоръжен е с брадва



Соба	10 ниво
Живот	100
Сила	10
Сръчност	16
Интелигентност	18
Скорост	9
Магическа Зашита	5
Маг. Умения	13
Атака	11
Зашита	6
Стрелба	5
Разстояние	1
Точки Действие	25
Шета	1 зар + 3
Шета при стрелба	няма
ТД за атака	5
ТД за стрелба	няма
Точки опит	1500
Специални умения	Магическа стрела 2 ниво

Бандит - стрелец	1 ниво
Живот	10
Сила	10
Сръчност	10
Интелигентност	10
Скорост	8
Магическа Зашита	5
Маг. Умения	0
Атака	6
Зашита	1
Стрелба	7
Разстояние	1 и 7
Точки Действие	18
Шета	1 зар+1
Шета при стрелба	2
ТД за атака	5
ТД за стрелба	7
Точки опит	30
Специални умения	Въоръжен е с къс меч и лък



Бандит - главатар	2 ниво
Живот	10
Сила	10
Сръчност	10
Интелигентност	12
Скорост	9
Магическа Зашита	5
Маг. Умения	0
Атака	7
Зашита	2
Стрелба	7
Разстояние	1 и 10
Точки Действие	19
Шета	1 зар+1
Шета при стрелба	3
ТД за атака	5
ТД за стрелба	10
Точки опит	100
Специални умения	Въоръжен е с къс меч и лък



Мечка	2 ниво
Живот	20
Сила	16
Сръчност	8
Интелигентност	4
Скорост	6
Магическа Зашита	0
Маг. Умения	0
Атака	8
Зашита	0
Стрелба	0
Разстояние	1
Точки Действие	14
Шета	1 зар+3
Шета при стрелба	0
ТД за атака	7
ТД за стрелба	0
Точки опит	100
Специални умения	няма



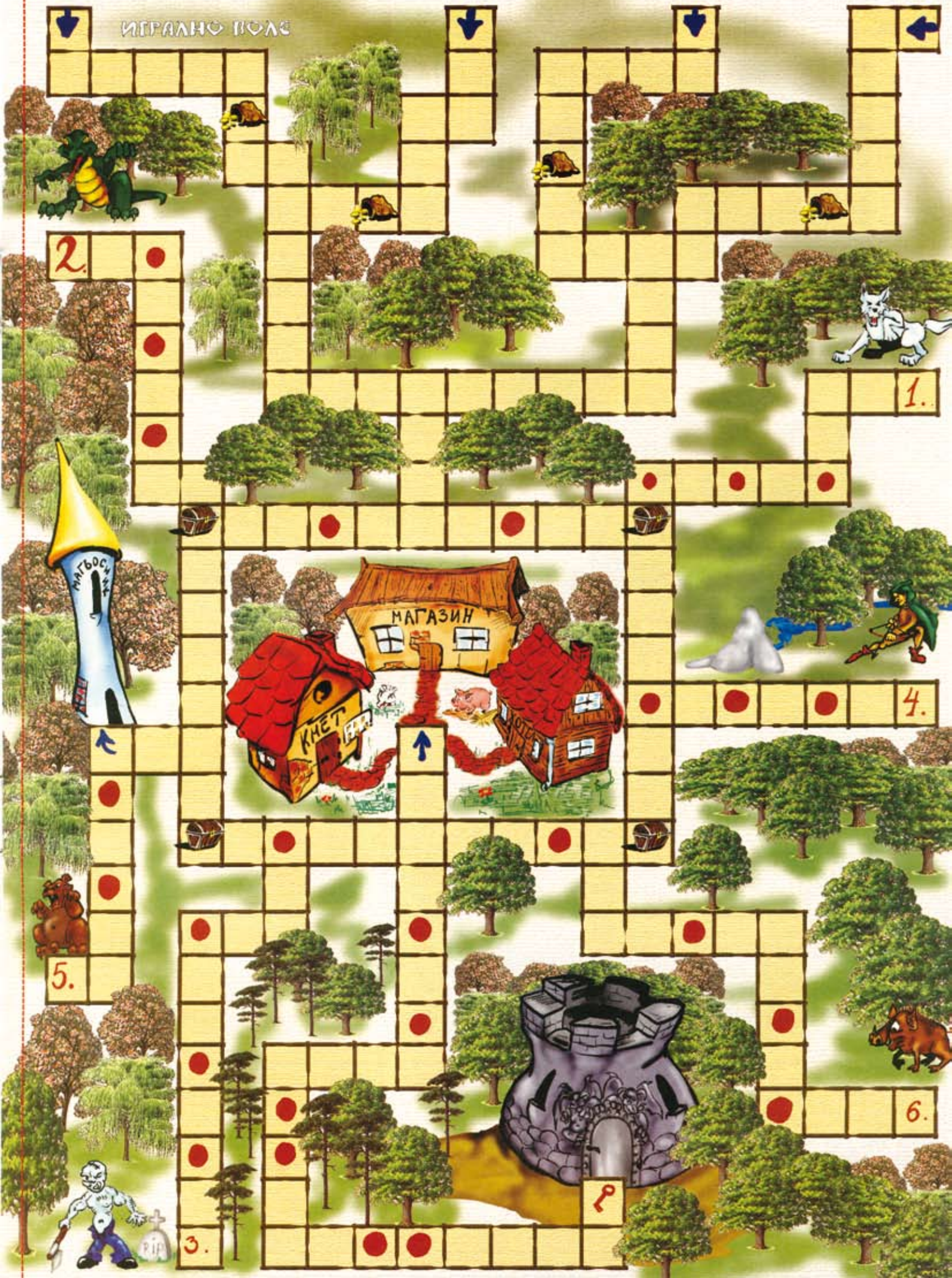
Глиган	2 ниво
Живот	13
Сила	12
Сръчност	10
Интелигентност	3
Скорост	10
Магическа Зашита	0
Маг. Умения	0
Атака	7
Зашита	0
Стрелба	0
Разстояние	1
Точки Действие	20
Шета	1 зар+2
Шета при стрелба	0
ТД за атака	7
ТД за стрелба	0
Точки опит	100
Специални умения	няма



МАГИИ (виж Магическа кула за информация кои магии могат да се ползват този епизод на играта)

Ниво	Название	Цена	Сложност	Школа	Т.Д.	Време	Радиус на действие	Ефект
1 ниво	Забавяне	30	7		10	МУ	радиус 8 полета - до 1 противник	Движ. по картата отнема +1 точка
2 ниво	Забавяне	100	8		15	МУ	радиус 8 полета - до 2 противника	Движ. по картата отнема +2 точка
3 ниво	Забавяне	250	9	Черна	20	МУ	радиус 8 полета - всички противници	Движ. по картата отнема +2 точка
1 ниво	Забързване	30	7		10	МУ	героя или 1 приятел на до 5пол.	Добавя 1 поле движение на ход
2 ниво	Забързване	150	8		15	МУ	героя и до 1 приятел на до 5пол.	Добавя 2 полета движение на ход
3 ниво	Забързване	400	9	Бяла	20	МУ	героя и всеки приятел на до 5пол.	Добавя 3 полета движение на ход
1 ниво	Лечение	50	7		15	веднага	героя или до 3 полета	* МУ
2 ниво	Лечение	150	8		20	веднага	героя или до 4 полета	* МУ
3 ниво	Лечение	500	9	Бяла	30	веднага	героя или до 5 полета	* МУ
1 ниво	Магическа стрела	50	7		10	веднага	7 полета	1 * МУ шета
2 ниво	Магическа стрела	150	8		12	веднага	7 полета	2 * МУ шета
3 ниво	Магическа стрела	300	10	Черна	20	веднага	10 полета	5 * МУ шета
2 ниво	Проклятие	100	8		15	МУ	радиус 8 полета - до 1 противник	Намалвя с 1 атаката и шетата на врага
3 ниво	Проклятие	250	9	Черна	20	МУ	радиус 8 полета - до 2 противник	Намалвя с 2 атаката и шетата на врага

ИГРАЛНО ПОЛЕ



2.

1.

4.

5.

6.

3.



ОЧАКВАЙТЕ В КРАЯ НА ФЕВРУАРИ

ПЛОДНЕТА
RX331

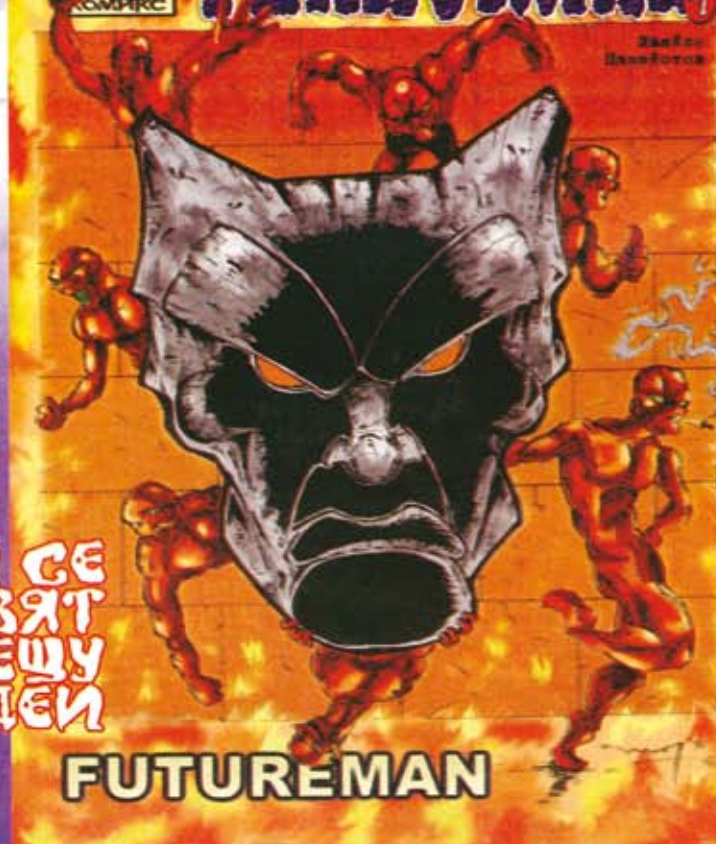
Дик Бенедикт



ТОРБАЛА
КОМИКС



ТЕХНОКЛАН

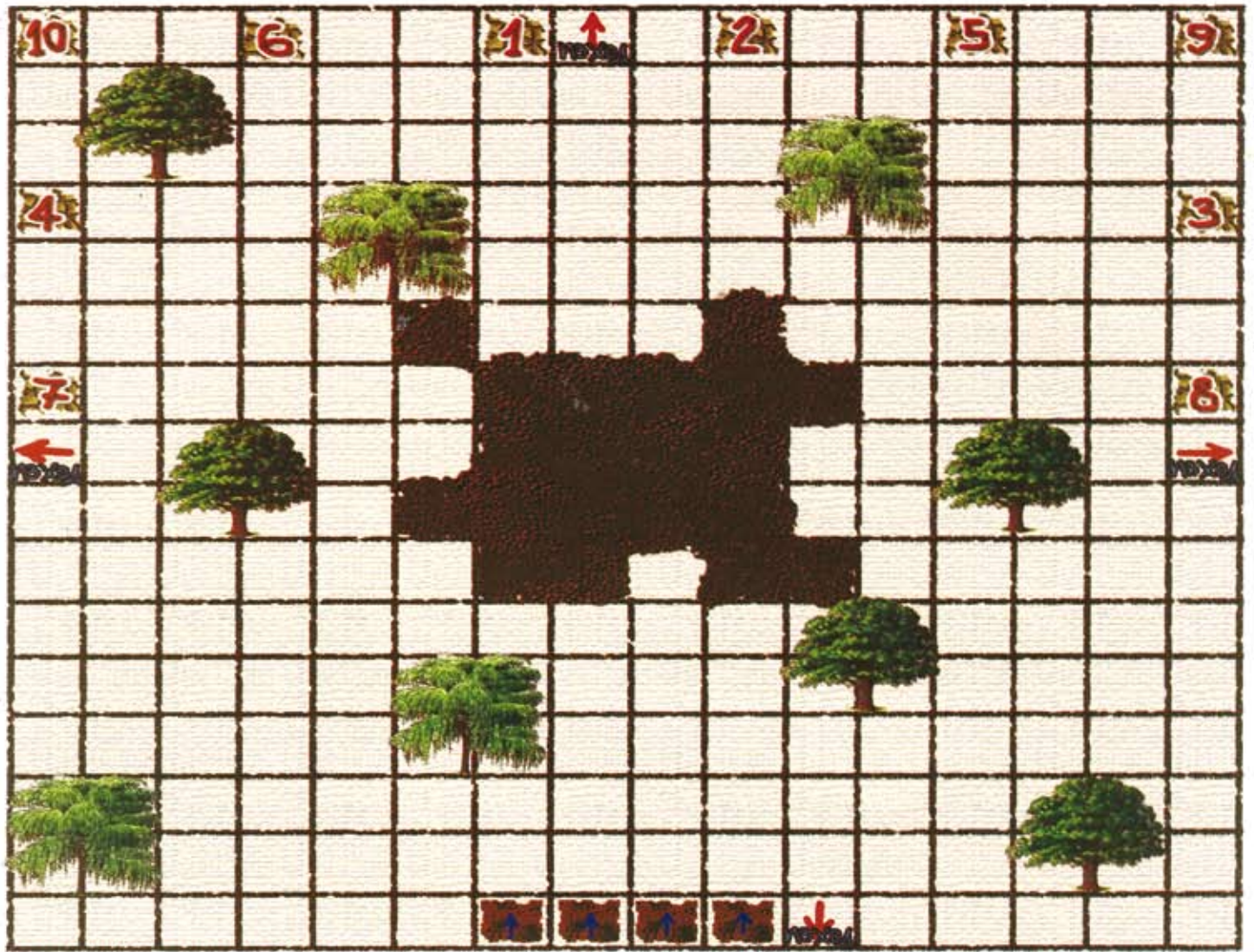


Т
Ъ
Р
С
Е
Т
Е

СУПЕРГЕРОИ СЕ
ИЗПРАВЯТ
СРЕЩУ
СУПЕРЗЛОДЕИ

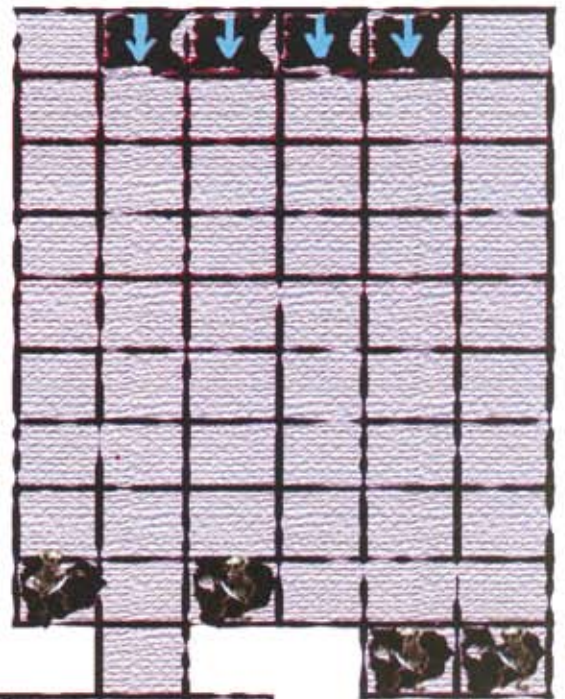
FUTUREMAN

БОЙНО ПОЛЕ - ГОРА

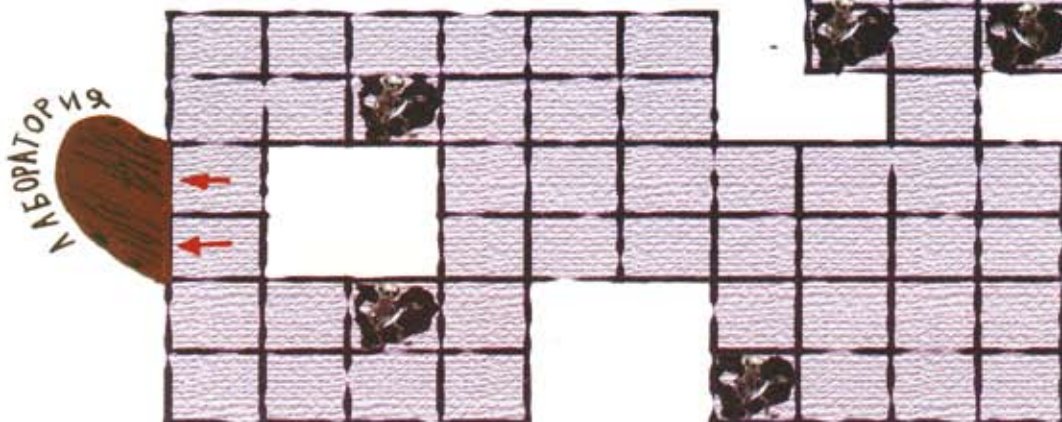


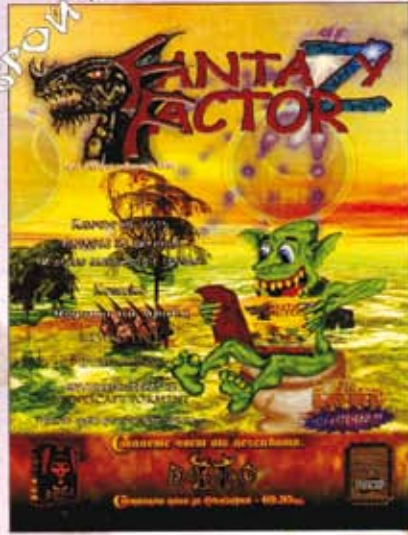
Движение по бойното отнема:
 2 точки действие при придвижване по права линия и
 3 точки действие при придвижване по диагонал
 за всяко преминато квадратче!

Пример:
 за да се придвижите 5 квадратчета по права линия и
 3 квадратчета по диагонал ще са ви необходими
 $(5 \times 2) + (3 \times 3) = 10 + 9 = 19$ точки действие



БОЙНО ПОЛЕ - ЗАМЪК





СТАРИ БРОЕВЕ НА СПИСАНИЕ "ФФ"
 МОЖЕТЕ ДА НАМЕРИТЕ НА АДРЕС:
 СОФИЯ УЛ. "ГЕН. ГУРКО" 34 ВХ.2 ЕТ.2
 ТЕЛ. 986-65-05
 И В КНИЖАРНИЦАТА НА "ЕДНОРОГ"
 БУЛ. "ДОНДУКОВ" 45

Стратегиите в Реално Време или, както са известни на по-опитните играчи, RTS (*Real Time Strategies*) са едни от най-популярните игри сред "геймърското братство". Именно те са темата на геймфактора в настоящия ни брой.

Защо точно те при наличие на толкова много фантастични игри? Ами повечето от тях са с фантастични или фентъзи сюжети - едни с по-богата, други с победна история. За съжаление, при RTS, историята остава някъде на заден план - рядко някой се зачита надълго и нашироко в текстовете, описващи протичащите събития, затова и много от фирмите-производители просто не си правят труда да отделят много внимание на история-

та. Важното е да се намери подходящ повод, за да се получи конфликт, а после... Е, всъщност не е и необходимо да имаме богата история - достатъчно е да се създаде добра атмосфера, за да се залепим за монитора с часове (дни, седмици, месеци, години...). Това е постигнато от много от RTS и именно затова жанра се разпространи по света като огромна всепопийваща лавина, засенчвайки други игрови жанрове и дори накара някои от по-скептичните играчи да "отпишат" приключенските игри например, но към тях ще се върнем в някой от следващите ни броеве, тъй като те също са сред любимите ни, а и съсем не са "залезли". Но сега да преминем към проследяване на историята на RTS.

ЧАСТ ПЪРВА

ФФ

СТРАТЕГИИ В РЕАЛНО ВРЕМЕ

DUNE 2

Всъщност, първата RTS (появила се през "далечната" 1993г.) е базирана на историята от едноименния бестселър на Франк Хърбърт - "Дюн". В нея вие поемате командването над една от трите страни участнички в битката за контрол над планетата Аракис. Да, в играта, за разлика от книгата страните са три - родът на благородните Атрейди, войнствените Харкони и подмолните Ордо-си, които са добавката специално за играта и не присъстват в книгата.

При появата си Dune 2 (първата игра по едноименната книга беше по-скоро приключенска с елементи на стратегия, затова за момента няма да ѝ обръщаме внимание) предизвика истински фурор. Добрия прием се дължеше на популярността на книгата, а също и на добре преминалия по кината филм с участието на Стинг, както и абсолютно уникалната за времето си система - вие развивахте военната си база, не по ходове, а в реално време.

Историята се проследяваше като роман. Поемахте командване над избраните от вас страни, като съответният ментат (в "Дюн" така се наричат съветниците на управниците) ви поставяше за задача да изпълните поредица от мисии, докато се докажете като достатъчно кадрен пълководец и не поемете командването над цялата войска. На страната на Атрейдите сключвате съюз със свободните, а те от своя страна са доста опасна пехота и значително ви помагат за постигане на крайната цел - тотално господство над Аракис и заемане мястото на императора. Харконите пък получаваха помощ от военна технология, даваща в ръцете им смъртоносни бомби със страхотен радиус на действие, от които просто не можете да се предпазите.

Слабост на играта беше факта, че освен по цял, трите страни не се различаваха коренно една от друга. Разбира се имаха и възможности да достигнат до развитие на специални военни машини или единици, кои-

то бяха различни за отделните враждуващи фракции, но това ставаше, чак в края на кампанията и разликата беше само в по една, две единици. Предполагаше се те да карат играча да има коренно различна тактика на игра, в зависимост от страната, за която воюва, но това не стана - все пак простено им е на Westwood, те все пак бяха първите.

Терените, върху които се водят битките са еднообразни, поради уникалността на планетата - пустиня и само пустиня.

Тези малки недостатъци, обаче, не могат да помрачат високата оценка, която заслужава играта. А трябва също да се отбележи и ролята на много интересния, бих казал уникалния герой в играта - пустинният червей, който се появяваше на произволни периоди от време и (съвсем като в книгата) ако не внимавате можеше да изяде вашите "харвестъри" (машини за събиране на подправка-та меланж). Но за жалост той така и не намери свой аналог в последващите заглавия от RTS.

До този момент светът не беше виждал такъв вид стратегия. В сърцата на геймърите имаше място само за походни стратегии от типа на Civilization, но с Dune 2 се постави едно ново начало и бяхме свидетели на истински бум на стратегическите игри.

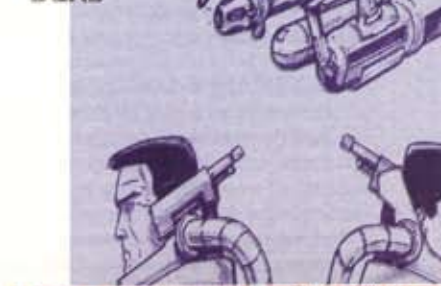
Бързо след успеха на фантастичната Dune 2 на пазара се появи и нейният фентъзи вариант - Warcraft на тогава младата фирма Blizzard.

WARCRAFT

Играта заемстваше всичко добро от предшественика си, но залагаше на приказен сюжет с раси, познати ни от книгите на Дж. Р.Р. Толкин - орки, джуджета, елфи, тролове и огрета. И двете игри се отличават със завладяваща атмосфера, абсолютно пристрастяващ геймплей, страхотни (за времето си) звукови ефекти и съответстваща графика. И докато в Dune 2 се борите за надмощие и контрол над Аракис, то в Warcraft се потапя-



DUNE



WARCRAFT



те в един легендарен конфликт между доброто и злото. Трябва да изберете една от двете враждуващи страни и с помощта на верните рицари и вещи магьосници да спасите света от надвисналата опасност или разчитайки на бруталните орки и зловни некроманти да покорите човешкия род.

Освен интересна история, съвсем различни бойни единици и приказна атмосфера, играта предложи и някои нови начини за игра. Вече бяха вкарани и няколко мисии тип "командос", в които вие само с малка група от бойците си трябва да спасите по паднал в беда герой или оркския принцеса. Това придаваше съвсем нов облик на играта и съчетано с фентъзи сюжета ме принуди да изкарам доста безсънни нощи.

Трябва да се отбележи и подобрението в начина на управление на единиците по картата. В Warcraft вече имахте възможност с помощта на клавиша CTRL да обедините в група до четирима бойци, което беше невъзможно в първообраза Dune 2, където запеведите се даваха на всеки боец поотделно.

За съжаление и тук нямаше коренна разлика между единиците. Всеки един боец от войската на хората си имаше своя аналог сред противниковите оркски пълчища, като дори основните показатели (атака, защита, жизнени точки) бяха еднакви. Разлика имаше само в магическото изкуство и за жалост то даваше доста големи предимства на хората - само те можеха да се лекуват чрез магия, докато бедните им зеленокожи противници само можеха да изпадат в "бойна ярост", което им даваше огромни предимства в битка, но далеч не можеше да се сравни с безплатното поддържане на бойците чрез магията "лечение". Разлика имаше и в призовавания на най-горно ниво на магия Елементал - човешкия беше около два пъти по-силен от оркския аналог (ама к'во да ги правиш като са си по-простички горките зеленокожи - да са учили по-свесни магии и сега нямаше да има човешки род, а те...)

След успеха на пионерите, съвсем логично последваха и продължения. Westwood запрети на ръкави и изкараха нова RTS, която ползваше за основа Dune 2, но се развиваше на земята.

COMMAND&CONQUER

Историята може да се опише като алтернативна фантастика. Както показва и името на играта, целта е чрез добро командване да успеете да завладеете... Земята. Води се икономическа война за ценни кристали и на хоризонта се появяват две враждуващи страни. Добрите - GDI и Лошите - Brotherhood of NOD. Двете страни се борят за надмощие на континента Африка, като този път залогът не е "Меланж", но фабулата като цяло се запазва от първообраза. Отново имате на разположение огромни камиони (аналогични на харвестърите) и с тяхна помощ си набавяте така необходимите ви кредити. Иначе като начин на игра C&C не се различава особено от Dune 2. За съжаление липсва атмосферата на Аракис, липсва и моят любимец Пустинният червей, но за сметка на това са добавени няколко допълнителни екстри, улесняващи играча - вече само със задържане на бутона и влачене на мишката по екрана можете да маркирате колкото ви душа иска войници, което значително подобри предвиждането на армията по екрана.

Играта спечели множество привърженици и се превърна в еталон за последващите опити в жанра. Blizzard не останаха назад и отговориха на предизвикателството с продължение на своя хит. На пазара излезе

WARCRAFT 2

Тази игра показа, накъде трябва да се развиват RTS и постави нови, трудно достижими критерии пред конкуренцията. Отново се ползваше същата история - орките отново бяха заплаха за човешкия род. Техните огромни кораби бавно напредваха към земите човешки, където, облечени в метал рицари се стягаха за бой. Промените касаеха главно графиката и управлението на единиците, като добре бяха запазени чара на първообраза. Тук за първи път се въведе термина Fog of War (военна мъгла), което означаваше, че вие имахте реален поглед над бойното поле само там, където можеха да достигнат погледите на вашите войници в момента. Много приятно впечатление правеха майсторски режисирани 3D-филмчета, на които имате възможност да се насладите след приключване на нивата, качеството им може да засрами и някой от най-новите заглавия. Бяха оправнени някой пропуски - премахнати бяха двата неравностойни Елементала, което балансира до някаква степен нещата. За съжаление единиците си останаха аналогични, но за сметка на това получиха по няколко реплики в своя арсенал от лафове. Неподправеният хумор при техните отговори, когато си маркирахте допълваше идеално прекрасния геймплей. Красивата графика и оголемените бойни раздат окото, дори сравнени със съвременните стандарти. Атмосферата не може да се опише само с думи - играта трябва да се види и изиграе от всеки уважаващ себе си играч на стратегически игри.

DUNE 2000

За разлика от Warcraft, Dune 2 не можа да се зарадва на толкова достоен римейк. Пуснатата година по-късно Dune 2000, можеше да се похвали единствено с майсторски заснетите филмчета между нивата, участие в които бяха взели именити холивудски актьори. Като атмосфера продължението значително отстъпваше на оригинала. За свое оправдание Westwood могат да посочат изключително успешната си серия C&C, която бе значително по-близка до военния екшън отколкото до истинската фантастика. В последвалото продължение C&C Red Alert историята имаше интересен сюжет: Завърнал се в бъдещето учен (Алберт Айнщайн) убива един диктатор (Адолф Хитлер), само за да предостави Земята в ръцете на друг, не толкова опасен такъв - Йосиф Сталин. Тук фантастиката присъства като алтернативна история на истинските събития. Обединените сили се изправят срещу един агресивен СССР и се опитват да се преборят с надвисналото зло. И тук, както в първият C&C, няма да видите много фантастични военни машини, няма да летят космически кораби и няма да има извънземни нашественици. Пехотниците са въоръжени с добре познати ни съвременни картечици, ракетомети и гранати, а бойните машини са предимно танкове, доста сходни с настоящите, макар и снабдени с някой футуристични технологии за маскиране или за самовъзстановяване на самото бойно поле.



C&C: Red Alert 2

Продължава историята от предишния RA - на политическата сцена се е появил нов диктатор с руски произход и "демократичният" свят не може да спи спокойно докато опасността не бъде елиминирана. Специално обучени команди и моторизирания подразделение се стягат за среща със сибирската мечка. Самолети и военни кораби се привеждат в бойна готовност. Съюзниците бягат на своя пост. Можете, разбира се, както и в останалите части на C&C (а и в повечето RTS) да играете и на двете страни, като възцарите всемирен комунизъм или защитите демократичното (?!?) общество.

В тази, за сега последна, част на играта срещаме еволюционни подобрения. Най-сетне единиците придобиха нормални размери (за сравнение в останалите части те много малко се различават от размера даден им от преди близо десет години в Dune 2, а това малко дразнеше тези от нас, които не бяха абсолютно закleti фенове на поредицата), графиката си е на висота, но тя си е такава още от C&C Tiberium Sun, за която ще стане дума след малко. Подобрено е и движението на войските по екрана (така нареченият патфайндинг), което определено влияе положително на удоволствието при игра. Чест прави на цялата серия, че при C&C наистина има осезаема разлика на чия страна ще воювате. Докато едините залагат на тежки и добре въоръжени единици, то другите предпочитат подвижността и залагат на изне-

C&C: Tiberian Sun

Е най-фантастичната игра от сериите C&C. Историята се върти около нещо доста сходно на "меланж" (подправката от Dune), но под друго име - тибериум. Борбата този път е за контрол над ценния източник на кредити, а действието се развива в далечното бъдеще.

Бойните единици са наистина фантастични и нямат нищо общо със съвременното въоръжение. Разполагате с Hoover Tanks, носещи се на няколко метра над земята и преодоляващи лесно всяко препятствие, огромни бронирани машини крачат по бойното поле, а ракетите ви летят в разумен полет като сами търсят целите си. Атмосферата по нищо не напомня съвременен военен конфликт, а по скоро прилича на битка от Междувъзвездни войни.

Иначе играта не внася нищо ново в сериите игри с общото заглавие C&C.

В сериите C&C е обирнато доста внимание на историята и тя е представена в поредица от впечатляващи филмчета, разкриващи по малко от нея след всяко едно ниво, но когато става дума за завладяваща сюжетна линия и не по-малко вменяваща атмосфера то лидерът сред RTS (поне за мен, а смятам и за доста от вас) е играта, която наложи правилата за RTS и окончателно популяризира жанра по света. Играта, която успя да пристрасти милиони играчи и да привлече вниманието, дори на тези, които досега не бяха поглеждали компютърна стратегия. Да, става въпрос за:

STARCRAFT!!!

Не е лесно да се направи точна оценка на такава игра - спечелила сърцата на милиони почитатели по света, издържала изпита-

нието на хиляди турнири, - но всъщност нямам точно това за цел. За играта се изписаха много хвалебствени статии по всички специализирани списания, всички похвалиха перфектната атмосфера, добре балансираните противници и страхотния мултиплеър. Да, всичко това направи от играта незабравим хит и накара геймърите да не я захвърлят в ъгъла веднага след като я изиграят. Играта има атмосферата на първокласен фантастичен филм, кратките сцени между нивата са изключително добре анимирани и много напомнят кадри от холивудски шедевори ("Пришълците", "Междувъзвездни войни" и др.). Сиенарият е много по-богат от сюжета на доста книги и пресъздава един многомащабен космически конфликт. В него се преплитат събитията на три отделни вселенски раси - Земяните (terran - от Terra - Земя), Зерговете (Zerg - не знам от къде идва, но нали са си извънземни сигурно идва от космоса) и Протосите (Protoss - и те от там). Всяка една от тях е коренно различна от другите две и това прави играта много различна в зависимост от избора ви.

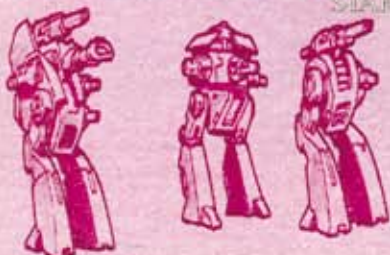
Историята е класическа и силна:

Докато земяните изследват космоса и се опитват да разраснат колонии си сред безбрежното пространство, изневиделица ги нападат неизвестни извънземни създания - Зерговете. В процеса на игра ще разберете, от къде са се появили те и че освен тях в конфликта има пръст и друга, далеч по-напреднала от нас извънземна цивилизация - Протос. Оттук насетне действието се развива с шеметна бързина и задължан сюжет. Кампанията на играта ви превежда през заплетената история, като трябва последователно да играете с всяка една от страните в конфликта, като започнете със Земяните, преминете през решителите на многобройните Зергове и накрая разплетете кулминацията на историята с помощта на можешите Протоси. Мисиите, в по-голямата си част се придръжат към основните за жанра "сбери ресурси, развий своята база и издухай врага от картата", макар сюжетно да имат различна задача, но има и няколко тип "командоски", които са за да придадат на историята пълнокръвност. Като в класически холивудски филм са вплетени любов и емоционални взаимоотношения между основните герои, амбиции и предателства са в основата на сюзи, които са готови да се разпадат отново при най-малката промяна в стратегическата обстановка и това допълнително помага да "изживеете" прекарасното фантастично приключение. Играта използва всички утвърдени в жанра прийоми и добавя много нови идеи. Това я превръща в безспорен еталон и поставя твърде високи изисквания към следващите заглавия. Нейното продължение Brood War добави някои малки, но съществени подобрения и отново доказа, че Blizzard са безспорният лидер в RTS (съжалявам, почитатели на Westwood, но това си е самата истина).

За този брой мисля да спра дотук, но в следващия ще продължа, като ви запозная с някои от по-неизвестните, но въпреки това добри RTS, както и с няколко не толкова класически заглавия, обединени в обща група на нестандартните стратегии в реално време.



STARCRAFT



ЗАБРАВА

БЛАГОЙ Д. ИВАНОВ

Слънцето умря преди малко повече от десет хиляди години.

Колонизаторите се впуснаха в отчаяно търсене на спасение. Спасение, което щеше да ги избави - тях и цялата човешка раса - от забравата на Вселената.

Сред космическия мрак те се чувстваха отринати, самотни и безпомощни, сякаш съзателят ги бе захвърлил в бездната на неизвестността и шанс за избавление не можеше да има. Това, което ги плашеше най-много беше рискът да се изгубят в безкрайното нишо, защото тогава не би се намерил способ, който да им помогне. Не би се намерила и искрица надежда, която евентуално да разведри обстановката в кораба, с който отплаваха.

Корабът...

След толкова години той не преставаше да функционира. Беше конструиран от гении, отдавна погубени от времето. Колонизаторите продължаваха съществуването си в този Ноев ковчег, сега превърнал се в техен капан - постоянна обител без изход.

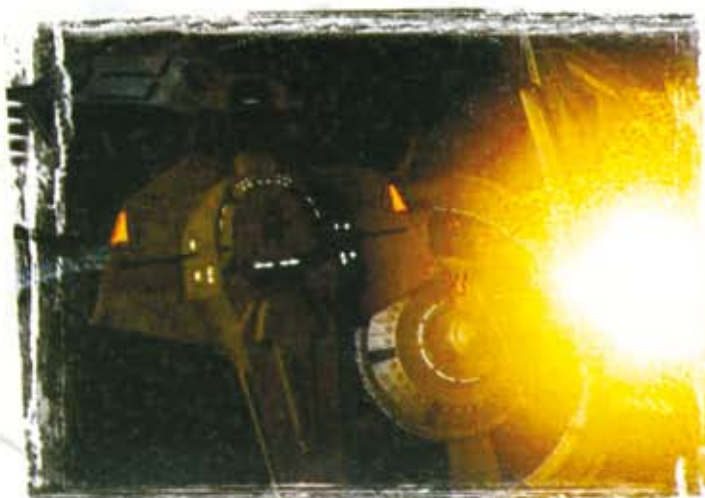
Отдавна се бяха примирили с мисълта, че съдбата на расата им е обречена да завърши в безрадостната хватка на чернотата. Още когато предците им разбраха за надвисналата опасност, си дадоха сметка, че вероятността да намерят нов дом е нищожна. В началото повечето отказваха да приемат истината, упорстващи и противопоставящи се на логиката и на най-простите математически изчисления. Скоро след това обаче реалността си проби път към повърхността на вътрешните им емоции и шокиращата истина излезе на бял свят. Много бяха психически съсипани; много - душевно. С годините носталгията отмина и сега изродилата се хуманоидна раса пропъждаше вяло надеждата...

Докато не се появи новото Слънце!

Не беше оранжево като предишното, а кървавочервено.

-Това е! - рече някой. - Сега ще се реши всичко! Сега развързката на съществуването ни ще се разбере...

Корабът бе програмиран да отчита всяка промяна в



състоянието на околната среда - температурни изменения, космически течения, опасности от времеви ръкави и черни дупки, ... планети, годни за живот! И корабът отчете именно това.

След толкова години механизмът не отказваше.

Колонизаторите разбраха.

Настана всеобщ възторг от късмета, който ги бе сподобил, от новата алтернатива.

Металическият глас на Кораба, с който те отдавна бяха свикнали протръби:

- Изключете радиоактивното хранване! Отцепете "Западните сектори"! Мощността да се приравни!...

Заповедите продължаваха да текат под аккомпанимента на сигнални лампи и аларми.

- Какво значи това? - възкликна някой.

Корабът прекрати нарежданията си и след кратка пауза започна отново да повтаря вече казаното:

- Изключете радиоактивното хранване! Отцепете "Западните сектори"! Мощността!...

- Не проумявам и думам! - проплака друг от екипажа.

Този път вместо да поднови заповедите Корабът съобщи: **ВНИМАНИЕ!**

Техният малък свят се умълча. Прелчувстваха, че от това предупреждение ще се реши всичко.

- **ВНИМАНИЕ!** - повтори Корабът. - Имате тридесет секунди, за да преустановите мощността. След това ще напуснем обсега на звездата! След кратка пауза металическият глас повтори. Алармата се усили.

- Какво да правим? - обади се някой. - Знаете ли как можем да преустановим мощността?

Мълчание.

- Знаете ли как можем да спрем Кораба? - в гласа му се прокраднаха панически нотки.

Отговор нямаше.

- **ЗНАЕ ЛИ ИЗОБШО НЯКОЙ ТУК НЕШО?**

Реторичният въпрос не изискваше отговор.

След десет хиляди години те бяха изоставили ключови познания и сега това беше фатално за тях.

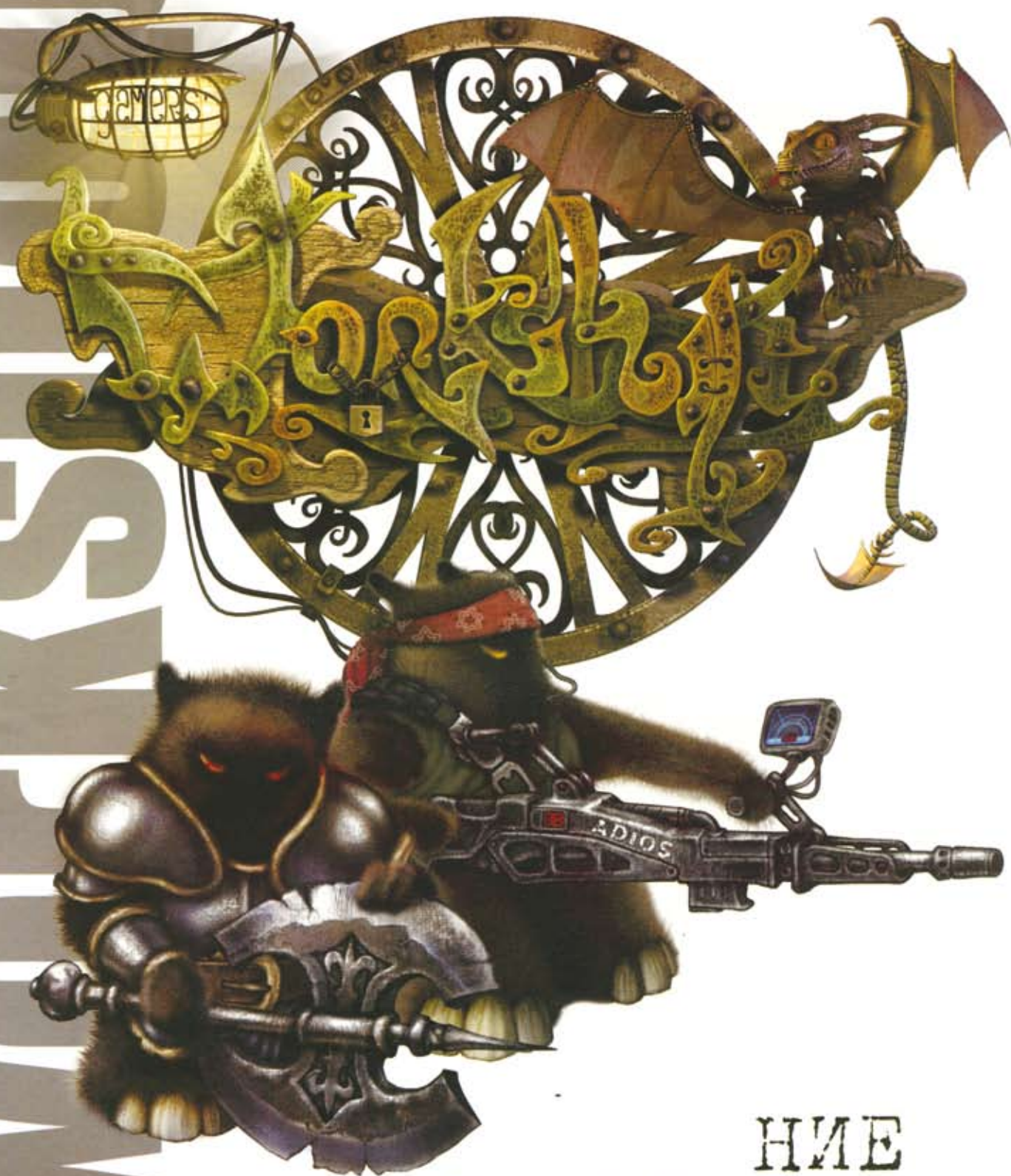
- Времето изтече - обяви Корабът.

Лампите угаснаха. Алармите замлъкнаха.

Те продължиха безкрайния си устрем към неизвестността.



ИГРАЕТЕ ЛИ
КОМПЮТЪРНИ ИГРИ?



gamers'

НИЕ
ГО ПРАВИМ
С ЛЮБОВ!

DELL® - №1

Продажби и на лизинг



- DELL** – производител № 1 в света за големи и средни клиенти
- DELL** – № 1 на пазара в САЩ
- DELL** – над 28 милиарда USD обем на продажбите за 1 година
- DELL** – 5 последователни години с ръст над 50%
- DELL** – компютри на върхово технологично ниво по поръчка
- DELL** – единственият PC производител в класацията на Fortune Top 10 1999, 2000 г.



Сертификат за качество по ISO 9001

ib Index-Bulgaria

www.index.nat.bg

Официален дистрибутор за България

София, Младост 1, блок. 9; тел.: 02/974 3898, 975 3465, 975 3331; факс 02/975 3681; e-mail: index_bulgaria@iirex.com;
 Варна 052/ 303 437; Габрово 066/ 31 104; Пловдив 032/ 633 300; Русе 082/ 277 603; Троян 0489/ 52 485

Dell, the Dell Logo, PowerEdge, Dimension, Latitude are registered trademarks of Dell Computer Corporation. Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks, Pentium III Xeon is a trademark of Intel Corporation. Other trademarks and tradenames are used to identify the entities claiming the marks and names of their products.