

списание за  
фантастика

ФЕНТЪЗМИ  
ДРАКОНТОР

брой 6  
цена 2,50 лв.

списание за фантастика

# ФЕНТЪЗМИ ДРАКОНТОР

version 2.00

## РОЛЕВА

### книга игра

### Тема на броя

### РОБЪРТ ДЖОРДАН ДРАКОНИТЕ

### И още...

### РАЗКАЗИ МИТОЛОГИЯ КОМИКС

### Новите

### КНИГИ ФИЛМИ КОМПЮТЪРНИ ИГРИ



със съдействието на

Index-Bulgaria



МУЗИКАЛНАТА ТЕЛЕВИЗИЯ НА БЪЛГАРИЯ



ХИМИЧЕСКО ЧИСТЕНЕ  
С ГАРАНТИРАНА ТЕХНОЛОГИЯ

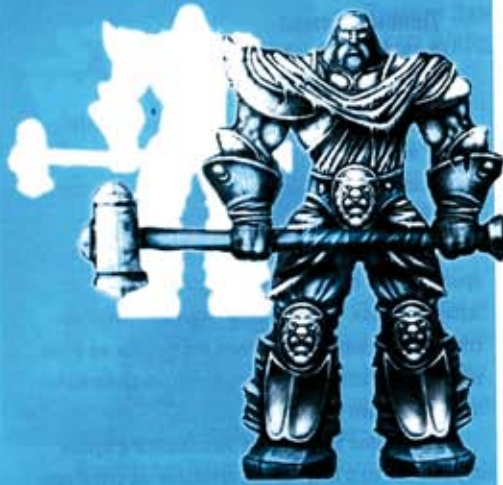
София  
ул. "Костенски водопад" 58  
тел. 59-56-23  
ч. ж.к. "Младост" 3 до бл. 321  
GSM 088 23-44-67



ИГРАЕТЕ ЛИ  
КОМПЮТЪРНИ ИГРИ?

НИЕ  
ГО ПРАВИМ  
С ЛЮБОВ!

gamers'



### Здравейте отново, драги избиратели!

Тъй де, щом сте се спрели на нас сред толкова много жълта преса, псевдо-литературни списания и прочее бълбочи, а и предвид дългата ни раздяла... явно "вервали сте ни"! Е, ние пък се надяваме да не сте много разочаровани от двуцветния ни вид. Това се наложи поради дългото ни отсъствие, някои недоизяснени финансови взаимоотношения с "бещи хора в бизнеса" и други неволи. За сметка на това пък сме със значително по-голям обем (визирам най-вече притурката ни). Надяваме се да сме с все толкова добро съдържание и въпреки по-неугледния си вид да успеем да задоволим високите ви вкуси.

Между другото, този месец "Фентъзи Фактор" навърши една година. Това събитие не бе отбелязано на пищен купон в резиденция Бояна и не присъстваха водни гости, които не пиха скъпо шампанско и не нагъваха черен хайвер на аванта, но пък все пак трябва някак да се отбележи, нали!

За изминалата година, ако не забогатяхме, то поне поумняхме и се надяваме през втората си година да сме малко по-организирани, още по-популярни и най-вече редовно излизаци. Амин!

Много вода изтече от предишния ни брой и затова в рубриката "книгофактор" няма да видите някои заслужаващи внимание книги, но те не са пропуснати, а просто ще бъдат представени само на нашия сайт:

[www.fantasy-factor.org](http://www.fantasy-factor.org)

Посетете го, заслужава си!

Имам и още две новини за вас. По традиция едната е добра, а другата - лоша.

Ще започна от лошата: С този брой ФФ излиза в лятна ваканция и следващият ни брой ще се появи чак на 15 Септември. Това предполагам не ви разстройва особено много, тъй като и до сега не можахме (въпреки желанието си) да излизаме всеки месец.

Добрата е, че вече имаме добротото намерение да успеем да излизаме всеки месец (от Септември натам), но само времето ще покаже дали ще успеем да изпълним закана та си.

Също така, през летните месеци дейността няма да спечне съвсем. На сайта ни ще получавате актуална информация за книжния пазар и за ФФ новините, както постоянни новости в секцията, отделена за света на Магландия...

Обещания, обещания... ама какво да се прави в предизборно (когато четете това вече ще е следизборно) време. Сега е момента да обещавам, тъй после някой може и да вземе да го изпълни.

Но стига съм ви пъянил главите с празни приказки. Отгърщайте следващата страница и четете!

Весела лятна ваканция от ФФ!

Ще се видим отново на 15 Септември, а до тогава посещавайте нашия сайт, четете нашите комикси и играйте "Приключение с Меч и Магия".

Иван Атанасов



**ЕКИП**

ИВАН АТАНАСОВ  
ИВАН ХРИСТОВ

### сътрудници

АТАНАС СЛАВОВ  
БЛАГОЙ ИВАНОВ  
ДАМЯН ХРИСТОВ  
ДИМО ГРОЗЕВ  
ИВАЙЛО ДИНКОВ  
ИВАЙЛО ПАНАЙОТОВ  
КРАСИМИР ИВАНОВ  
МАРТИН ДАМЯНОВ  
НИКОЛАЙ ШАРАПОВ  
ПАВЕЛ БАЙРАКТАРСКИ  
СТОЯН ДЕКОВ

### координати

ул. "Тен. Гурко" 34  
тел. 986 65 05  
f\_factor@operamall.com  
www.fantasy-factor.org

### разпространител

ЖАК Прес  
тел. 46-33-05

### печат

Делта +  
тел. 032/63-06-42



списание за фантастика

**ФЕНТЪЗИ**  
ФАКТОР

**СЪДЪРЖАНИЕ**

КНИГОФАКТОР	02 стр.
КИНОФАКТОР	14 стр.
ГЕЙМФАКТОР	34 стр.
НОВИНИ	08 стр.
ЗАБАВА	27 стр.
РОЛЕВА ИГРА	40 стр.
тема на броя	
РОБЪРТ ДЖОРДАН	04 стр.
ДРАКОНИТЕ	06 стр.
разкази	
УЖАС СРЕД РУИНИТЕ	09 стр.
ИСТОРИИТЕ НА РАЗКАЗВАЧА	16 стр.
ЛОВЪТ НА ДРАКОНА	22 стр.
TE DEUM LAUDAMUS	32 стр.
ПРИКАЗКА ЗА ДРАКОНА ФЛОУРЕНГОУ	36 стр.
митове, легенди и герои	
ДРЕВНИЯТ ЕГИПЕТ	12 стр.
КОМИКС	
БРОМ: ВОЙНЪТ НА СЕВЕРНОТО СИЯНИЕ	28 стр.



### ЗДРАЧ НАД ЕНДИВАЛ

Първата по рода си ролева игра създадена от българи за българския пазар.

Ролевите игри са новост за България, но "Здрач над Ендивал" постави началото на това, непознато за българския читател, удоволствие. Трудно е да се опише нещо толкова ново, но все пак ще опитам:

Представете си книга-игра (това все пак не е толкова

ново за нас), но много по-отворена откъм възможности за избор. Една книга която само ви дава насоките, а оставя на въображението ви да доразкаже същинската история. Представете си как главният герой, под вашето "мъдро" ръководство, се развива пред очите ви и се превръща от невзрачно селско момче (момиче) до могъщ воин или магьосник, готов да премери сили и със самите богове.

Светът на Ендивал ще ви срещне с непознати приказни раси, богове и магии.

Четири само за хора с богато въображение.



### Дейвид Гемел КАМЪНИТЕ НА СИЛАТА

С тези две книги, събрани в един том, ИК "Барг" ни запознава с един от най-добрите фентъзи-автори в света - Дейвид Гемел, в чиято класа се убедих лично.

Отгавна не бях попадал на нещо толкова оригинално и същевременно не губещо нищо от традиционния чар на жанра. Боравещ умело със световните митологии Гемел сътворява на фона на стара Британия вселена, която очарова читателя във всяко отношение.

В първата книга ще се запознаете с принц Туро, който внезапно е изоставен от късмета си и попада под грижите на суров дребен воин, желязца да го подготви за некоего бъдеще. То минава през сблъсък с ужасяващата Кралица Вещица, побелителка на демони и съюзена със зловец не-мъртъв боец. За да успее, Туро ще трябва да открие не само своята същност, но и тази на враговете си, а тя е страшна...

В "Последният Меч на Силата" Британия е нападната от страховитите готи, превождани от кръвожадният си крал Вотан, а кралят е отвлечен в отвъдния свят. За да победи, младият Кормак Демонсон ще трябва да открие Доброто у всички, способни да се опълчат на свръхестествените сили на Вотан - включително и в себе си!

Тези думи дават бегла представа за този увлекателен епос, изпълнен с уникални, неповторими герои, напълно равностоен и на моменти дори превъзхождащ най-добрите фентъзи поредици като "Сага за Войната на Разлома" или "Колелото на Времето".

# КНИГО ФАКТОР



### Дейвид Едингс ЕПОС 3: "МАЛОРЕОН" - "ПРОРОЧИЦАТА ОТ КЕЛ"

ИК "Барг" пусна на пазара третата част от епоса "Малореон". В него се съдържат петата и последна книга от поредицата - "Пророчицата от Кел" и, безценното за почитателите на Дейвид Едингс, приложението към него-вия свят, наречено "Рибански сборник".

Всичко това прави този том уникален, тъй като от една стра-

на "Пророчицата от Кел" най-сетне слага край на конфликта, започнал още от "Белгарион". А "Рибански сборник" е допълнение, което ще доизясни представите на читателя за великолепната вселена, родена във въображението на великият Едингс...

Какво ще преживеете с "Пророчицата от Кел":

Предната на Зандрамас пред Белгарион и приятелите му вече е минимална, но Магьосницата от Даршива все още има козове, които да използва. Съдбовната Среца, която ще се състои на Мястото, което не съществува, приближава и всеки от групата на Гарцион .е измъчван от ужасния въпрос - той ли е предсказаният от Пророчеството, който ще умре...



### Любен Дилов ДЕМОНЪТ НА МАКСВЕЛ

Случи се така, че точно когато спасението трябваше да добие онзи отличителен за всички хубави списания завършен вид, тук в редакцията на ФФ установихме, че файлът с материалът за книгата на Любен Дилов е унищожен (по всяка вероятност преизборен саботаж срещу "Терговден")!

И никакви копия не бяха останали. И се налагаше да го пиша наново...

Това ме наведе на мисълта, че трябва да преосмисля казаното за книгата. В

ретроспективен план, когато всички подробности са изфирявали от главата ми, бих могъл да кажа, че "Демонът на Максвел", не е книга, която се чете на един дъх. Книгата буквално гъмжи от философия (почитателите на Дилов, вероятно не са изненадани от този факт). Дали "Демоните" са демони в истинския смисъл на думата или във всяко живо същество съществува капка доброта? Тотално размиване на понятията за добро и зло в един затворен космически свят, където човешките ценности са поставени на изпитание, където властта силата на експеримента - най-грандиозният проект на човечеството от зората на съществуването му. Дали магията на живота понякога се оказва по-слаба от магията на самоусвършенстващият се дух?

Искате ли да разберете какво е скайарта?

Искате ли да се срещнете с жив демон?

Искате ли усетите истинска черна дупка?

Тогава влезте в нея!

С неповторимия си генич доайнът на българската фантастика ще ви преведе през едно невероятно размислене.



### Тимоти Зан STAR WARS

STAR WARS! Това словосъчетание е достатъчно, милиони хора по света да потръпнат, опиянени от магията, която носи всяко гениално произведение в себе си. Тази магия е и причината, за създаването на стотиците игри, комикси и книги, разказващи за събитията "преди много, много години, в една далечна галактика..."

Изминали са 5 години от битката при Ендор. Империята е загубила голяма част от флота си, Императора и Дарт Вейдър са мъртви. Бъдещето на Новата Република изглежда безпроблемно, докато по граничните ѝ райони не започва серия от мълниосни и разрушителни нападения. Начело стои Траун - един от най-способните и най-тайнствени адмирални на Империята. Срещу Люк и сестра му Леа започват серия от покушения и опити за отвлечането им. Оказва се, че майстор джедай, подобно на Йода, се е укрил от Лорда на Сит. Дошло е време и той да излезе на сцената, но на чия страна ще застане? Дали няма да бъде привлечен от тъмната страна на Силата? Загадките се увеличават с още една след появата на Мара Джейд - способна контрабандистка, която мрази Скайуокър повече от всичко на света и се е заклела да го убие.

Трилогията увлича още от самото начало и макар да звучи почти невероятно, успява да пресъздаде магията на филма. Авторът Тимоти Зан се е постарал да разкаже една увлекателна история и да запази духа на героите. STAR WARS феновете не би трябвало да пропускат новата поредица на ИК "Труг". Книгите определено ще ги заинтригуват, а и ще направят гълзите мигове в очакване на Епизод 2 по-приятни.

И като за край, една новина от междувездните жълти хроники: принцеса Леа ще даде с близници Хан Соло...



### Сборник разкази МОДЕЛИРИУМ

През няколкото месеца на нашето отсъствие на книжния пазар се появиха два, привлели вниманието ни, български сборника с разкази (в това число освен разглеждания в момента влиза и сборникът на Христо Поцаков "Планетата на Скъли").

В Моделирiuм са си дали среща едни от най-добрите български писатели, като така са поднесли на читателите един истински букет от първокласна

фантастика преплетена с най-различни жанрове - крими, уестърн, политически трилър (избори все пак, к'во да се прави) и гротеска.

Ще узнаете неизвестни факти от нашата история, как жена може да зачене от компютър, ще узнаете на какви игри играе Бог, че странна цивилизация населява... Земята, както и много други неподозирани тайни.

Освен прекрасните разкази в сборника е включено и приложение, съдържащо "списък на световните сайтове за фантастика", както и "класация за най-добра българска фантастична книга след 1989г."

Това е сборник за всеки любител на българската фантастика.



### Христо Поцаков ПЛАНЕТАТА НА СКЪЛИ

Още един сборник с български разкази, които заслужава нашето (и вашето) внимание. За разлика от разглеждания по-горе Моделирiuм "Планетата на Скъли" е с авторски разкази на известния български фантаст Христо Поцаков.

Богатото въображение на автора ни запраща напред във времето, където смели и авантюристично настроени люде кръстосват космоса и осъществяват контакти с всевъзможни

раси. Времена в които цивилизацията в опитала да пренебрегне исконните човешки ценности, но дали ще успее... Времена в които хората не са ограничени от рамките на града, държава или планетата си и да си намери работа във всяка една точка на вселената, стига да пожелае, търсецията винаги може да намери "Добра работа с добро заплащане"...

За всеки който си мисли, че няма какво да получи от българската фантастика горещо препоръчваме двата сборника "Моделирiuм" на ИК Арус и "Планетата на Скъли" на ИК Орфия.

А тези от вас, които знаят възможностите на родните автори сигурно вече са се сдобили с тях.



### Робърт Хауърд и Питър Дж. Тайлър КЪЛ ЗАВОЕВАТЕЛЯТ

Това е четвъртата книга от библиотека "Фентъзи Бестселър" (стартирала преди година с безспорния шедевър на Питър Дж. Тайлър "Повелителят на зората") и втора от "Хайборейските Хроники". В нея ще прочетете за един от най-обичаните фентъзи герои - Къл от Валузия, наричан още "Завоевателят". Написана в лек и увлекателен стил, книгата разказва за страховитата битка на Къл с ужасяващия Орден на Змията, контролиран от зловеци чудовища, които са наследили черната магия от прастари времена. Самият Къл пък по произход е атлант, което внася допълнителна нотка мистика в сюжета.

Като допълнение към историята има едно пътуване във времето, което ще изправи Къл срещу римските легиони...

Накрая ще намерите кратък откъс от следващата книга на ИК "Елф" - "Бури над Ориента". "Къл за завоевателят" е приятно и увлекателно четиво, което със сигурност ще допадне на феновете на стила "Меч и Магия".

# РОБЪРТ ДЖОРДАН

## КОЛЕЛОТО НА ЕДИН ЖИВОТ



Ивайло Динков

Едно от най-ярките явления във фентъзи литературата през последните години, където междуременно се появиха множество изключително значими имена, безспорно е епичният фентъзи цикъл "Колелото на времето". Сравняван с такива общопризнати творци на светове като Джон Р.Р. Толкин, Франк Хърбърт или Роджър Зелазни, неговият автор Робърт Джордан вече повече от десетилетие не слеза от върховете на класациите. Но въпреки че става известен по ця свят именно като Робърт Джордан, това е само един от псевдонимите на писателя, чието истинско име е Джеймс Оливър Ризни-младши.

Той е роден на 17 октомври 1948г. в Чарлстън, Южна Каролина, където живее и сега, в къща, построена през 1797 година. Неговият роден град, известен с това, че с обстрела на форт Самтър в Чарлстънското пристанище е започнала гражданската война между Севера и Юга, е може би една от основните причини за страстната му любов към историята. По книгите го запалва неговият брат, който е с 12 години по-голям от него. И когато родителите им го оставят да гледа малкия Джеймс, той му чете, при това не книги за деца, а такива, които интересуват самия него - Марк Твен, Хърбърт Уелс, Жул Верн. По-късно за свои литературни учители Робърт Джордан посочва Робърт Хайнлайн, Джон Д. Макдоналд, Луис Ламур, Джейн Остин, Чарлз Дикенс, Марк Твен и Мишел Монтен.

През периода 1968-1970 г. той служи в армията и два срока воюва във Виетнам. В началото лети като стрелец на хеликоптер, а после става сержант и обучава новобранците. Сред бойните му награди са Летателен кръст за заслуги, Бронзова звезда и два виетнамски кръста за храброст. След демобилизацията постъпва в "Цитаделата" - военен колеж в Южна Калифорния. Там той се дипломира в средата на седемдесетте години с бакалавърска степен по физика, а след това работи като ядрен инженер във военния флот. Сега се шегува, че един автор на романи в жанра фентъзи с образование на физик е малко необичаен.

По собствените му думи, превръщането на инженера в писател е станало по доста прозаичен начин, вследствие на излишък от свободно време. След един нещастен случай той се оказва в болнично легло и това му дава прекрасната възможност да изчете всичко, което иска. И тогава му хрумва, че спокойно би могъл и сам да опита да напише нещо. Започва да пише през 1977 г. и възнамерява да се занимава с това, докато не заковат капака на ковчега му.

Библиографията на писателя включва не само фентъзи романи, затова той издава книгите си под различни псевдоними, по един за всеки от жанровете, в които твори. Под псевдонима Ризан О' Нийл през 1980 г. излизат първите му романи, историческите семейни саги "The Fallon Blood", "The Fallon Legacy" и

"The Fallon Pride". Действието в тях се развива по времето на Американската революция в околностите на родния му Чарлстън. Името Джексън О' Рейли стои на корицата на уестърна "Шейбенски ездачи", издаден през 1982 г. Своите критически студии за театър и танцовално изкуство той подгледва като Чан Лун. А под името Робърт Джордан са излезли 7 книги от поредицата за Конан.

Под същото име сега излизат книгите от многотомната серия "Колелото на времето" (издадена на български от ИК "Бард"), която до момента е най-значимото произведение на писателя. Освен 9-те тома, които включва поредицата, тук се причислява и разказът "Нова пролет", написан специално за антологията "Легенди" на Робърт Силвърбърг (издадена също от ИК "Бард"), както и богато илюстрираната енциклопедия "The World of Robert Jordan's The Wheel of Time", публикувана съвместно с Тереза Патерсън. Освен това в Щатите всички книги от поредицата са издадени и в аудиоформат, като комплекти от касети с продължителност по 6 часа.

В края на 2000 г. Робърт Джордан гостува в Санкт Петербург на Петия конгрес на руските фантасти "Странник", организиран от издателство "Terra fantastica". Руският преводач на "Колелото на времето" Тахир Велимеев, взел интервю от писателя, го описва по следния начин: висок едър мъж, с буйна брада, с тъмни очила и широкопола шапка; увереността на походката му ни най-малко не страда от тежкия бастун в ръката му, на която мътно проблясват пръстени-печати... Същински колоритен плантатор - южняк. А ето и някои по-интересни моменти от самото интервю:

**Въпрос:** ( Във връзка с участието на Робърт Джордан във военните действия във Виетнам ) По време на бойните полети сигурно Ви се е налагало да стреляте?

**Отговор:** Да... Но разберете, когато си на задача обикновено не виждаш хората - откриваш огън още щом забележиш някакво движение и въобще не мислиш, че това е човек. Няма друг начин - това е война и моралът на военния е различен от този на цивилния: за командирът най-важното е да изпълни бойната задача и да опази своите войници. Да се поддаваш на чувства по време на бой е опасно - ще те убият по-рано.

**В. Бил ли сте раняван?**

**О.** За щастие не. Е, малко ме закачи на два пъти... Веднъж при едно твърдо кацане добре се подредих в облегалката на пилотското кресло отпред, избих ми зъбите. А другия път някакъв миниатюрен шрапнел ми попадна в окото. Отначало нищо не забелязах, не чувствах и болка, само течеше кръв. След това го извадиха с магнит.

**В. А защо пишете точно фентъзи? Защо не произведения, да**

кажем, за вьетнамската война, което, може би, би било по-логично?

О. Според мен, фентъзито дава възможност да създаваш нови култури, да експериментираш с тях, при това с онази волност, с която не е прието да се отнасяш с реалистичния свят. Фентъзито позволява по-ярко, по-зримо да покажеш борбата между доброто и злото, по-свободно да говориш за това кое е правилно, а кое - не, и никой няма да каже, че твоето мнение не съвпада с общоприетото. И мисля, че един от крайъгълните камъни на фентъзито е вярата, че всяко препятствие може да бъде преодоляно и ако не се е получило днес, то ще се получи утре. Освен това, в съвременния свят фентъзито заменя мита и, обръщайки се към най-дълбоките пластове на човешката душа, учи хората да вярват в чудеса. Популярността на този жанр в немалка степен се определя именно от стремежа на хората към Справедливост. Що се отнася до книгата за войната... наистина имам желание да напиша за вьетнамската война, за своите другари и се надявам, че бог ще ми подари такава възможност. И за себе си съм решил, че тази книга ще излезе под моето истинско име.

В. Един "малък" въпрос не дава покой на всички поклонници на Вашето творчество: колко книги все пак ще включва цикълът "Колелото на времето"?

О. Честно казано, не знам. Когато едва пристъпвах към работа преди около 15 години, предполагах, че книгите ще бъдат четири-пет. След това разбрах, че няма да се поместят в тези рамки.

В. На един интернет-сайт ми попадна информация, че "Колелото на времето" ще се състои от 10 тома.

О. Е, това не е точно така. Мисля, че книгите все пак ще бъдат повече. Виждате ли, всяка книга е посветена на определени събития, които се случват с Ранг и другите герои от цикъла. Сюжетът, естествено, претърпява изменения в сравнение с първоначалния замисъл, затова понякога се налага да жертвам по нещо. Внимателните читатели може би са забелязали, че веднъж Ранг, след като се е появил в началото на романа, се оказва отново на преден план едва в самия край на книгата. Предполагам, за завършването на цялата история ще трябва да напиша още 3 - 4 тома.

В. Разбира се един от най-често задаваните въпроси е: как ще завърши епopeята? И впрочем, знае ли самият автор какъв ще бъде финалът на тази грандиозна фентъзи сага?

О. Как ще завърши всичко аз знам вече 15 години - от онзи момент, когато започнах да пиша първата книга "Окоито на света". Но няма да разкривам интригата и да разказвам предварително всичко. Защо? Четете и сами ще научите всичко.

В. Добре, ще поставите точката в последната книга, и после какво?

О. Имам замисъл за още един цикъл книги в жанра фентъзи, но действието в тях няма да протича в света на "Колелото на времето", а в съвсем друга вселена. Но, да се говори за бъдещи планове, мисля е още малко рано.

В. В последно време с голяма популярност се ползват компютърните игри, създадени на основата на литературни произведения. Не са ли се обръщали и към Вас творците на виртуални светове?

О. Доколкото ми известно, не толкова отдавна се появи ролевата игра "Колелото на времето", пусната от компанията "Legend Entertainment". С нейните създатели ме запозна моя

приятел, писателят Джон М. Форд. Пак той, впрочем, спомогна за появяването на настолната игра с карти от тила на известната "Magic", издадена от компанията "Precedence".

В. А как стоят нещата с кино продуцентите? Те не са ли поставяли въпроса за придобиване на авторските права за екранизация?

О. Интерес към възможността за екранизация на моите книги са проявявали неведнъж. Една телевизионна компания дори искаше да придобие правата за създаване на сериал, но аз, честно казано, се отнесох към предложението им с голяма доза скептицизъм. Тъй като книгите са много наситени със събития, би могъл да се получи много дълъг сериал... Но общо взето, засега всички подобни предложения са все едно дим на вятъра. Повероятно е да се появи анимационен филм, имаше интерес от страна на едно японско студио. Ще поживеем, ще видим.

В. В последните години много писатели създават свои сайтове в интернет. Но колкото и да се стараях, не успях да открия Вашия, макар че намерих много фен-сайтове, посветени на "Колелото на времето".

О. Ами аз просто нямам сайт! От една страна, както правилно забелязахте, има страшно много уебсайтове, създадени от феновете, и понякога са много добри. Срещат се някои направо забележителни! Но от друга страна, да се направи сайт не е трудно, обаче ако ми се наложи допълнително да се занимавам с неговата поддръжка, да отговарям на e-mail-и... Това би отнело много време. По-добре за същото време да напиша нещо.

В. Интересно, какъв съвет би дал един мастит писател на онзи, който се опитва да пише фентъзи?

О. Моят съвет? Хм... Веднъж на такъв въпрос отговорих: Ако искаш да пишеш фентъзи, обърни се към психиатър! (В брадата му проблясва ехидна усмивка.)

В. Всичките 9 книги от "Колелото на времето" имат посвещение - те са посветени на Харнет...

О. Да, на моята жена, Харнет МакДугъ, светлината на моя живот. И тя като мен има отношение и към военноморския флот - нейният баща е бил адмирал, и към литературата, към фентъзито - около 13 години тя работи като редактор в издателство "TOR". След това стана моята пърба и най-вярна читателка - както и първият редактор на моите книги. Аз съм ѝ много благодарен за помощта и поддръжката.

В. Това е Робърт Джордан. А Колелото продължава да се върти. Той продължава да пише, а ние - да очакваме с нетърпение всяка нова негова книга. Да очакваме и да се наслаждаваме на невероятния свят, излязъл изпод перото му. Чак до "Тармон Гай-Дон", Последната битка.

*С това завършва този кратък поглед върху живота и творчеството на Робърт Джордан, един от най-великите разказвачи на нашето време. А за всички нас остава една добра новина: Колелото продължава да се върти! Той продължава да пише, а ние - да чакаме с нетърпение всяка нова негова книга. Да чакаме... и да се потопяме отново и отново в невероятния свят, излязъл изпод перото му. Чак до Последната битка. А може би и след това...*



# ДРАКОНИТЕ

Всички сме чели книги, в които присъстват всякакви митологични създания. Някои от тях са измислени от съвременните автори, а други са заимствани от легендите, но когато говорим за фентъзи не може да не споменем един от най-красивите и силни персонажи в тях - драконите.

Често авторите ги използват за да преобърнат действието на книгата или за да спасят главния герой, но във всички книги драконът е различен по характер и външен вид. Те варират от създания с чест и достойнство до създания, които са подли и зли. Драконът от "Резерватът на таласъмите" на Саймък е приказен и прекрасен, но при Толкин ("Силмарилион") Глаурунг е зло и могъщо в своята ярост чудовище, подчинено на Моргот. В "Мечът на истината" на Гудкайн драконът присъства като същество със свободен дух и воля. Драconi има и в редица филми (е, не чак толкова колкото ни се иска, но все пак...): анимационни, игрални или телевизионни. Всъщност откъде идват легендите за драконите? Много хора смятат, че те са дошли от Далечния Изток, но това не е съвсем така.

В древния времена образът на дракона се появява в Шумер, Египет, Гърция, Китай, Япония, Индия и Мексико. Това е един от образите, които се материализират в различни култури без те да имат връзка помежду си. Драconi има дори и в Африка. В повечето от изброените места откъдето идват тези легенди стопанството се е основавало на изкуствено оросяване - аквадукти, диги и др. Тези общества, които са успели да създадат методи на изкуствено напояване са постигнали голям напредък в човешката култура. Благодарение на това драконите биват свързвани с култа към водоемите. Така едни народи са получили надмощие над други. Затова се предполага, че при тях за пръв път е възникнало търсенето на митологично същество, което да владее тази благотворна сила: вече не са били достатъчни елементарните представи за животните, които са ги заобикаляли (пример за животни, олицетворяващо водата е рибата или пък амазонския делфин) и се предполага, че едно от първите творения, което е почти бог (или впоследствие опонент на бога, а по-късно царя - земния заместник на бога) е бил драконът. В началото той е бил образ на доброто. Явява се като владеещ водните стихии, но даряващ ги на хората. От това идва идеята, че той носи плодородие. Има поверие според което там откъдето драконовата опашка изоре земята, трябва да се прокопае напоителен канал. Освен това той носел на хората богатство и мъдрост.

Смята се, че появата на неговия образ идва тогава, когато митологичната символика на животните отстъпва място на боговете. В техните изображения се обединяват образи на различни животни и в тях се въплъщавал човешки ха-

рактер. Това вече ги определяло като митологични създания, защото не можело да бъдат сравнени с нищо реално. В образът на дракона се въплъщавали също животни, които са от противоположния си светове, различни от земния. Крилете на дракона и способността му да лети, свързващи го с летящите създания от небесния свят се комбинира с люспесто тяло, характерно влечугите, които са представители на долния свят. Тези противоположности намират израз и във факта, че като повелител на водните стихии той бивал огън и от тази комбинация идва неговата сила. В неговото тяло могат да бъдат вплетени и други елементи взети от най-различни животни - риба, вълк, пантера, коза, лъв, куче.

Тук е момента да се вметне, че драконът може да се приеме като по-старата идея за змея: основните признаци и митологични мотиви, свързани с дракона в общи линии съвпадат с темите характеризирали змея. Вторият лесно се възприема за славянския дракон.

Независимо как ги наричат, драконите имат една интересна черта, която ги обединява когато те участват в легендите като персонажи - отвлечането на най-красивата девойка. Този мотив също идва от култа към водоемите: Маите пускали жени в свещените извори Чичен-Ину, в Египет - в Нил, за да обезпечат разливите му и т.н. По този начин обредите бавно навлезли в поверията за драконите. Логично, в тези разкази се появяват и герои драконоубийци, които освобождават девойката и заграбват съкровището, което драконът е пазел (тъй като според някои поверия той винаги е пазител на някакво имане). Тези митове получават широко разпространение, което довежда до появата на схващането за злия характер на дракона. Така от старите легенди за драconi, в които те са добри и мъдрави се стига до вярвания, в които те са зли.

Отвлечането на девойката крие и друг мотив в себе си: в началото отвлечането на момиче от селенията на боговете, а после на царската дъщеря. Така драконът, първоначално надарен с разум и дух, впоследствие може да се тълкува и като носител на хаоса (т. е. - след като героят убие чудовището се възстановява равновесието във Вселената). Често в митовете драконът бива разрязан на три части - така героят възобновава хармонията, нарушена от появата на зляра.

Интересно е да се спомене, че освен героите драконите имат и друг свой митологичен враг. В индийската митология съществува създание, наречено Нага, което е техен смъртен враг и винаги е изобразявано със змей в своя клян.

Благодарение на широкото разпространение на легендите за драconi, тяхната сила и гревност те успяват да намерят място и в съвременните религии. Разбира се, всички знаем ле-





"Двама последователи на Кадмус погълнати от дракона"  
средновековна творба на Корнелис ван Хаарлем (1562-1638)



Апликация от Летнишкото съкровище  
изобразяващо как дракон отглича богиня

Драконът е неизменна част от германския героичен епос, чието начало е поставено от "Пръстенът на Нибелунгите"

гендата за Св. Георги и убийството на онзи "гърчав" змей който след като е убит от трите му отсечени глави потичат три реки: "...една река бяло мляко, друга река желто жито, трета река руйно вино...". Любопитно е да се добави, че на свода на Троянския манастир е изрисувана сцена, изобразяваща Апокалипсиса, а самата му душа е представена от жена, възседнала многоглав дракон ("...видях жена, седяща на червен звяр, пълен с богохулни имена, който имаше седем глави и десет рога", Откровение на Иоана, 17:3); въпросният стенопис е дело на Захари Зограф.

Тук май е мястото да се спомене за драконите, силно застъпени в китайските и японските митове. Там те са най-близко до първоначалния си облик. Драконите в тези култури рядко са представяни като зли създания. Те могат да възхват страх, но това е страхът от справедливостта. Те носят богатство и късмет, но всички те се подчиняват на царя на драконите. Най-често разказите за злите дракони са пренесени от западните автори. Към местните дракони човек трябва да се отнася със страхопочитание и да им отправя молби като към справедлив управник. По тази причина символът на дракона е символ на властта и е бил поставян върху облеклото на императорското семейство и на благородниците.

В общи линии там драконите се смятат за водни създания, обитаващи реки, морета и езера. Колкото по-голяма е водната площ, толкова по-могъщ е дракона. Все пак някои дракони обитават и небето, една четвърт от което било названо "Двореца на зеления дракон", намеквайки за звездите, които в китайската митология представляват съзвездието "Дракон". Появата на това съзвездие се приемало за начало на гърждовния сезон.

Драконите в китайската митология биват два вида - гладки и люспести, за които в китайския език си има много различни думи. Интересно е, че китайският дракон обикновено не е изобразяван с криле. Така нареченият "крилат дракон" по китайските рисунки е изобразяван с придатъци, които повече приличат на рибешки перки отколкото на могъщите криле, познати ни от западните рисунки.



Едно от уменията на дракона според китайските митове е намирането на перли или по-точно бълването им, така че перлите обикновено са представени обгърнати в пламъци и са рисувани близо до или излизаци от устата му (бел.ав. - комбинация между огнехвъргачка и сачмалуйка).

Според речника "Шуоуън", писан преди около две хилядолетия драконът е цар на всички люспести създания, ако поиска може да е невидим, половин година живее във водата, а през пролетта се издига в небето, когато съзвездието "Дракон" е в своя зенит. В китайската литература са описани различни подвидове дракони: небесен - защитава царството на безсмъртните, дракона на гуха, на гъжда и др.

В Пекин (Бейджин) се намира прочутата стена на деветте дракона, направена от тухли и фаянс. На нея се виждат девет вида дракони. Говори се също, че тялото на дракона е съставено от девет части на животни: глава на камила, рога на елен, очи на заек, уши на крава, шия на змия, корем на жаба, люспи на шаран, нокти на ястреб и лапи на тигър.

За драконите може да се говори още много - техните изображения се срещат навсякъде около нас: на гербове, картички, картини и дори на гърба на новата емисия монети от 1 британска лира. Като толкова гревни митологични създания, застъпени в нашата култура те търпят много изменения. Но в общи линии са се обособили два начина за изобразяване на дракони - източни (със змиевидно тяло) и западни (с животинско тяло).

Забелязва се един нов начин за изобразяване на дракона в съвременния свят, например последната екранизация на "Златното Руно" (излъченият наскоро и у нас телевизионен римейк на "Язон и аргонафтите", продукция на "Холмарк"), в която драконът е представен типично в западен стил, но без криле; срещат се и такива съвременни рисунки. Така започва да се създава един нов образ на това могъщо митологично създание. Неговата еволюция не е прекъсната и до днес и със сигурност ще остане един неизменен спътник на човешката култура, независимо колко се променяме.

# FF NEWS

Атанас Славов  
slavov@hotmail.com

Дамян Христов  
damyann@abv.bg

**СЪБИТИЕТО НА ГОДИНАТА:** На 28 април тази пролет в Лос Анджелис Асоциацията на Световните писатели-фантасти проведе пищен банкет, чиито повод бяха годишните награди "Небула". Президентът на гилдията избра новия носител на приза за най-добър автор на 2001 година - Филип Хосе Фармър. Дебютира с почти еротичния "Любовниците" в едно американско списание през далечната 1952, този "Създател на вселени" не спира да ни радва с невероятното си въображение и книги, които преоткриват напълно нови измерения в научната фантастика. Циклите му "Войната на безсмъртните" (или т.нар. "Светът на нивата", издаден у нас от издателство "Бард") са възпитали цели поколения писатели и са "открехнали" милиони нови почитатели за жанра. Досегашните носители на титлата са големи майстори на перото, сред които сър Артур Кларк, Айзък Азимов, Рей Бредбъри и др.

**MADE IN BULGARIA:** Нещо се случи - 20 май се превърна в паметен ден за много любители на чистото фентъзи у нас... Е, или поне за тези, които имаха щастието да бъдат на тази дата пред билетния център на Националния дворец на Културата в София, а после и в Борисова градина. Заедно те взеха дейно участие в един невероятен спектакъл, посветен на Джон Роналд Р. Толкин - авторът на безсмъртния епос "Властелинът на Пръстените", (както и на "Силмарилион" и "Билбо Бегинс или го там и обратно"). Фенове от всички краища на страната се стекоха, за да уважат и почетат (в буквалния и превосния смисъл!) писателя - категорично признат за един от най-добрите творци на своето време! Организатори на тази спошпанна проява и основни домакини на срещата бяха нашите приятели от Rip Enpor - първият официален клуб на Толкин в България.

**ОТ КУХНЯТА:** Йордан Антонов от ИК "Бард" оповести пред списанието ни част от бъдещите си проекти. Преди всичко от издателството твърдо отричат да имат КАКЪВТО И ДА Е интерес относно така надузелите напоследък настолни ролеви игри (английското им название е RPG, съкратено Role Play Games) от типа "Dungeons & Dragons" ("Поземия и Дракони"). Според тях, подобно начинание би било предварително обречено на неуспех на фона на развиващите се със страхотно темпо компютърни игри. Макар и да признава достойнствата на добрата настолна ролева игра, г-н Антонов все още не смята, че българският пазар е достатъчно узрял за тях, а и самото хоби все още не е придобило нужната популярност, за да се инвестира в него. Напомняме, че навремето ИК "Бард" вложи доста средства в книжките-игри, които впоследствие претърпяха фиаско - по една или друга причина...

**МЕСТА:** Бургаското издателство "Селекта", една от малкото в България, които упорито държат на имиджа си и издават големите си книги паралелно с техните аналогични джобни издания по подобие на техните западни колеги, най-после се сдоби със собствен адрес и сайт в мрежата, който ви съветваме да посетите. Обръщаме внимание, че на него съществуват множество препратки към останали издателства, а също така последни новини около предстоящи книги на Майкъл Крайтън и Агата Кристи - последните са просто забържатели... <http://selecta.bul.net>

**ЗЕМАЕМОРИЯ...** В интервю пред сайта SciFi.com Урсула ЛеГуин е съобщила, че макар да е нарекла четвъртата книга от поредицата "Последна книга за Землемерието", смята да даде на читателите си още две книги от този цикъл. Петата (сборник от пет повести) с името "Tales from Earthsea" ("Приказки от Землемерия") вече би трябвало да е на пазара в Щатите, а шестата ще е романът "The Other Wind" и трябва да се появи в книжарниците през септември. Гед, лисбаш ни!

**ДОБРИ ПОЛИЧБИ НА КИНО?! Английският режисьор Тери Гилъм** (кой ли би забравил "Бразилия", "Барон Мюнхаузен", "12 маймуни") след като завърши новия си филм "Човекът, който уби Дон Кихот" ("The Man Who Killed Don Quixote"), ще снима "Добри поличби" - филм по мотиви от романа на Тери Прачет и Нийл Геймън "Good Omens" /1990/, който съвсем наскоро излезе и на български. В този сюжет силите на Ада и Раи готвят дългоочаквания Апокалипсис, който точно е предсказан от безгрешната пророчица. Съобщено е, че светът ще загине в събота вечерта. Но демонът Кроули и ангелът Азирафаел натоварени да се грижат за възпитанието на младия Антихрист нещо са пообъркали педагогиката...

**РАМА СРЕЩА ИНТЕЛ!** "Среща с Рама" на Кларк - да направи филм по тази великопепна творба е стара мечта на артиста Морган Фриймън, който добре познаваме от "Седет", "Изкуплението Шоушек" и "Катаклизъм". Изглежда обаче този път последният наистина е решил да го направи, т.е. да се снима, защото главен спонсор на продукцията е станал не кой да е, а хората на "Интел". Фриймън ще бъде продуцент, а режисьор ще е Дейвид Финчър ("Пришлъецът 3", "Играма"). Интел ще осигури компютърните специални ефекти, които, както се сещате в този филм ще бъдат супер важни. Самият Фриймън споделя по този въпрос: "Съвременната тенденция за усилване ролята на компютърните ефекти в киноизкуството ще продължава, докато не престанат да бъдат екзотични явления и се превърнат в ежедневие и общодостъпно изразно средство! Именно "Интел" са в състояние да направят това реалност... А злите езици твърдят, че целият зор на "Интел" бил да могат да изпият на огромния борд на РАМА напуса: Intel Inside...

**RIP** Дъглас Адамс ни напусна едва навършил 49 години. Известен у нас предимно с "Пътеводител на галактическия стопаджия" - книга, която заедно с четирите продължения "Ресторант на края на вселената", "Животът, Вселената и всичко останало" и "Сбогом, благодаря за рибата", е една от световно най-известните фантастични книги. По част от историите е направена телевизионна адаптация от австралийската телевизия. През 1998 година Студия "Дисни" е откупила правата за пълнометражен анимационен филм. През 1999 година Адамс напуска Англия и се премества в Калифорния за да създаде мултимедийната компания "The Digital Village", където е заемал длъжността "Главен Фантазьор". Един от продуктите на тази компания е устройството "Пътеводител на галактическия стопаджия" - нещо като е-енциклопедия относно всичко, което... Знаете останалото! Почивай в мир, Дъглас, ние никога няма да те забравим!

# КОШМАР СРЕД РУИНИТЕ

Александър Драганов  
fantasyclubdragon@dir.bg

илюстрации:  
Иван Атанасов

1.

- И тогава - разказваше Джек, дебел, обрасъл с побобна на четина брада човек. - старият Питър каза: "Не, бе, ключ имам, ключалката шава".

Цялата компания избухна в гръмък смях, обилно полят с пенлива бира. Кръчмата "Бира и свиня", единствена в селото, бе слабо осветена от не особено убедителни кандила и свещи, но беше претърпана. Бе една, тъй като селото бе малко, а пътници не минаваха, поради простата причина, че се намираще досама Айделгар, гората на елфите. Ала не светлите същества плашеха странниците. Над Айделгар се извисяваше Нардх-Ядаарг, Зъбът на Змията, където живееше дракона Тормзгарт.

Местните не можеха да разберат защо другите толкова се страхуваха от драконите. Вярно беше, че от време-навреме Тормзгарт откъкваше някоя и друга крава, но нищо повече. Хора не нападаше. Елфите пък често говореха с него, явно бе добре разположен към тях.

Джек тъкмо се канеше да пусне още някоя шега на гърба на бедния и несъществуващ Питър, когато вратата се отвори с жално скърцане и влезе посетител.

Смеховете замлъкнаха, щом той затръшна вратата зад гърба си.

Пътникът бе облечен с гарбановочерно наметало, в което изящно бяха втъкани сребърни нишки. Носеше ниско сведена качулка, която скриваше почти изцяло лицето му - виждаше се само острата, волева брадичка и свитата презрительно уста. Видимата част от лицето му бе гладко избръсната и някак неестествено бледа. Доколкото се виждаше изпод наметалото, фигурата на човека бе слаба, облечена в пълтно прилепнали, все тъй черни дрехи. На колана висеше

крив меч с дълго острие, скрито в черна ножница и сребърна гръжка, забъриваща с малък сребърен череп.

Именно този меч смрази посетителите на "Бира и свиня", тъй като ясно съобщаваше, че този мъж е убиец - опасен убиец.

Тягостната тишина бе нарушена от самия зловец посетител:

- Искам да ми свършите една работа.

Гласът му бе тежък, пълтен, властен, глас на човек, свикнал да изпълняват волята му.

- Уведомете Светлия елф Лукар да се появи утре по пладне тук... - злобната уста се изкриви в подигравателна усмивка.

- ...да си... побъррим.

Мъжът вдигна ръка:

- Ако не дойде, ще ви избия един по един - сетне се засмя и кикотът му изсуши гърлата на хората в кръчмата. Завъртя се на пети, обути в черни ботуши със сребърни шпори, и си излезе.

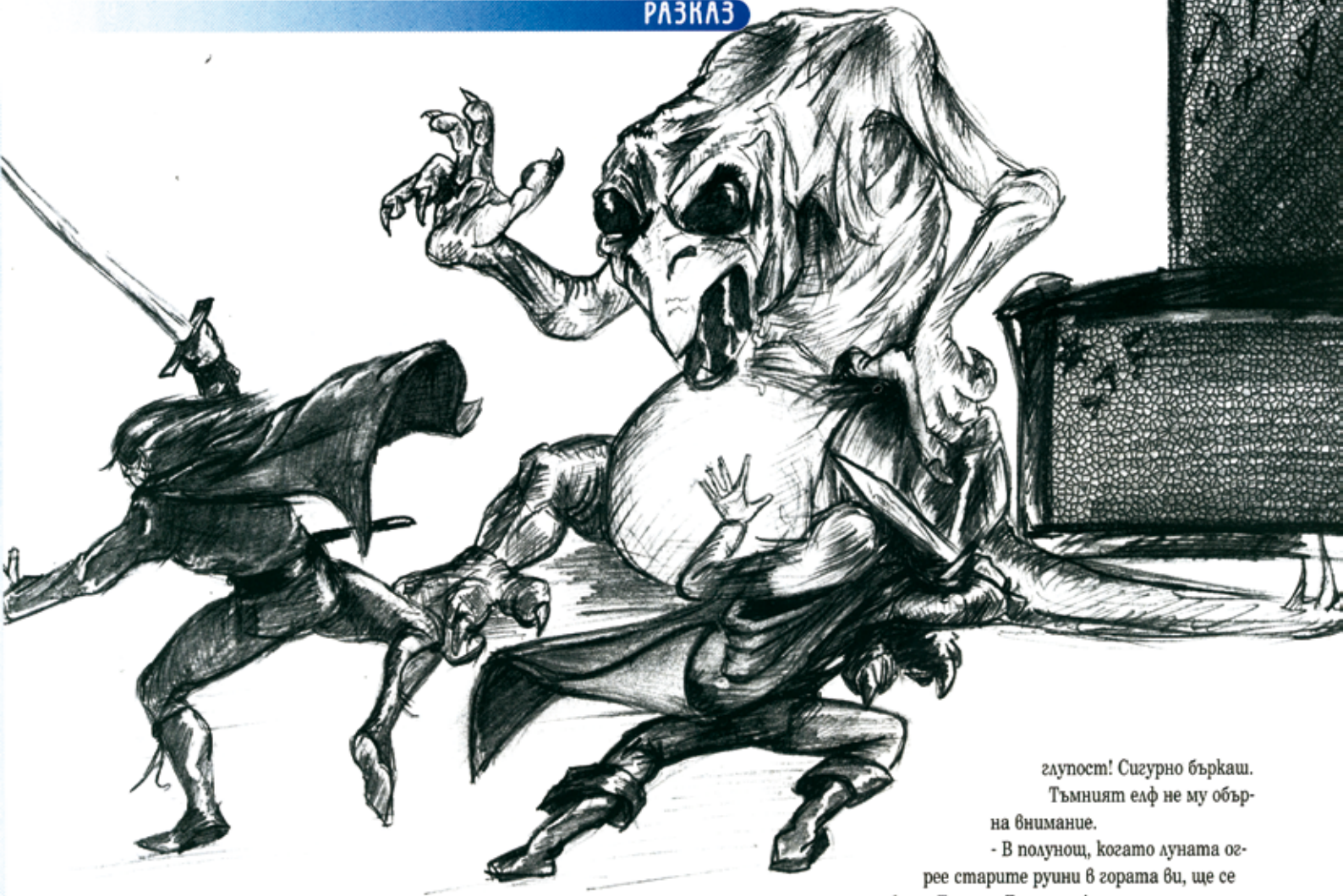
Мъжете се разшумяха. Това беше Тъмен елф - нямаше съмнение, иначе не би нарекъл Лукар "Светъл елф". Тъмен елф не бе идвал на юг от Дивите земи от времето когато обединените сили на хора, елфи и джуджета съкрушиха Сянката и разбиха огромна армия от таласъми, тролове и други още по-лоши неща, предвождани от Тъмни елфи. Още тогава те разрушиха Дарт-Думн, крепостта на Здрача.

Да, светлите елфи трябваше да узнаят!

2.

Лукар крачеше към селото леко изнервен, макар да не се боеше от Тъмните си братя. Той беше бе "натежал", защото "остарял" не беше точната дума за 110 годишен елф. Той бе слаб като върлина, с овално лице и заострени уши, типични за елфите, тънки мустаци и козя брадичка върху лицето. На колана си носеше верният къс меч, широк при върха, отесняващ към скъпата златна гръжка. Бе облечен





в типичните за елфите зелени грехи, с наметнат върху ризата кафяв жакет.

Най-сетне стигна селото и го видя - нагъл, небрежно разкрасен с чувство на самодоволно превъзходство, което изпитваха Тъмните братя, грозно напращаващ се с черните си грехи на фона слънчевата светлина.

- Какво искаш? - сурово попита Лукар.

Тъмният елф се разсмя почти истерично. Сетне отметна качулката си. Откри се красиво, но жестоко лице - високо умно чело, пронизателни кафяви очи, високи скули с остър нос, който му придаваше гързост.

- Да видя как острието на мечът ми те разсича - отвърна.

Лукар направи гримаса. Тежко, натруфено и глупаво, напълно характерно за Тъмните му братя.

- Защо? - попита по навик.

- Аз съм Алдракс, син на великия воин Харкар. Ти, краставо куче, заченато в утробата на чумава невестулка от вонящ чакал, го уби преди тридесет години. И сега ще си платиш!

Лукар се намръщи. Не от обидите - макар да си ги биваше - а от това че паметта му е толкова неуслужлива - той изобщо не се сещаше кой е "великият воин" Харкар. По време на войната бе убил около пет-шест Тъмни елфа и нито ги помнеше по физиономия, нито ги знаеше по имена.

- Ужасно съжалявам - рече той, - но този не го помня.

Този отговор вбеси Алдракс.

- Аrogантно изчадие, ще измиеш с кръвта си тази обига!

Лукар обаче се усмихна добродушно и рече:

- Хайде, момко, върви си поживо-поздраво и прекрати тази

глупост! Сигурно бъркаш.

Тъмният елф не му обърна внимание.

- В полунощ, когато луната огрее старите руини в гората ви, ще се бием. Ти и аз. До смърт!

Лукар тежко въздъхна. Пладне-полунощ, тези Тъмни елфи го изпъваха едновременно със съчувствие и насмешка. Толкова глупави, наивни и горделиви. И избра тъкмо онези дребни руини.

А за дребни... дребни бяха! Самите елфи помнеха само, че са отпреди тях, а това ги запращаше няколкостотин хиляди години назад във времето. Драконът знаеше нещо, но щом го питаха здраво стускаше зъби.

- Е добре! - въздъхна Лукар отново.

### 3.

Алдракс се очертаваше ясно на светлината на пълната луна, извадил сребристият си меч.

Но дори той изглеждаше невинен като агънце в сравнение със зловещите руини наоколо, стърчащи като напрошени зъби от земята. Бяха покрити с прах и макар порутени, те все още наподобяваха кръг около нещо като олтар.

Вероятно бяха останки от дребен храм, тайните на който бяха скрити от прахта на вековете.

Лукар въздъхна и извади меча си. Тъмният елф го нападна с вик. Ударите му бяха силни, бързи, точни, режещи. Имаха само един недостатък - бяха предсказуеми.

"Толкова млад, а вече със закосенели схващания - дори в битките." - помисли си тъжно Лукар - "Надали има и 50 години. Жалко!"

Остави се да го избута до олтара, залъгвайки Алдракс, че има предимство. Щом обаче стигнаха до набелязаното място разби илюзиите му.

Късият меч поряза Тъмният елф в бедрото, ребрата, гърдите. Алдракс заштитна и падна върху олтара. Капки гъста кръв се стекоха под реликвата на дребното капище.

Нито един от елфите не видя изчезващите под олтара kanku.

- Предай се момко! - умолително каза Лукар - Не искам да те убивам.

Но Алдракс изкрещя разярен и замахна с меча си. Този път успя да пореже Светлият елф в ръката. Стана и се усмихна озъбено:

- И аз ти пуснах кръв!

- Създателят ми е свидетел, не исках - въздъхна Лукар и нападна. Бе много по-добър фехтубач и скоро принуди Тъмният елф да се разкрие... но не успя да го убие. Зловещ, глух шум прекъсна боя. Той идеше от олтара... който се местеше.

Елфите, запъхтени и окървавени, гледаха като омагьосани това, което ставаше пред тях. Изпод каменния блок се появи огромна яма, а от нея изпъзля нещо безкрайно уродливо и гнусно, живяло във времена в които не бе имало понятия като добро и зло.

Съществуването бе огромно. Около пет метра високо. Ала не ръстът му бе най-страшен. То възпъщаваше всичко пошло и гадно на тоя свят. На вид бе като рептилия - с мощни задни лапи, снабдени с остри нокти, къси предни, безволево отпуснати, дълга опашка, завършваща с шипове и грозна муцуна на нещо средно между птица и влечуго - главата завършваше с беззъба човка. Бе покрито с мека, отпусната, подобна на човешка плът, а над целият този ужас невъзмутимо ги наблюдаваха две огромни многофасетъчни очи.

- Какво е това? - попита Алдракс, опитвайки се да преодолее силното отвращение, което изпитваше при вида на това ужасно нещо.

- Не знам, момко - отвърна му Лукар, - но се обзалагам, че е гладно.

Дали беше гладно не разбраха, но то наистина ги нападна - мъчяливо без да издава нито звук. Понесе се към тях с учудваща за туловището си скорост.

Много бързо узнаха, че това същество е много над класата им. Мечовете им късаха меката, противна плът, но това изглежда изобщо не засегна създанието. Изнервящо им действаше факта, че чудовището изглеждаше абсолютно неемоционално - беше се някак делово, а невъзмутимите многофасетъчни очи ги наблюдаваха и изпълваха с отвращение.

Първ грешка направи Алдракс. Тъмният елф забрави за дългата опашка и шиповете се забиха в глезена му. Той рухна с вик от болка. Съществуването се обърна към него, гледайки го с безстрастни, червени очи.

За момент Лукар поиска чудовището да го стъпче. Онзи млад глупак го вкара в това асско свърталище заради глупавата си криворазбрана чест, събуди с кръвта си онова ужасно нещо и сега то щеше да ги убие и двамата.

После обаче изпита съчувствие към него. Момъкът така бе възпитан, не носеше реална вина. Не би могъл и да предполага за този изрод. Бе излязъл да си бие с друг елф, а не с демон, изпъзлял от преизподнята, при това от Седмият кръг надолу.

Всички тези мисли преминаха през главата му за около секунда, сетне той с вик се метна към урода. Късият меч се впи в обратителната, гумена, леснораница и в същевременно не-

уязвима плът и естествено, не причини никаква вреда на изчадието. То го погледна с невъзмутимите си очи, а след това уж безволевият преден крайник внезапно се вдигна и го плесна през лицето.

Лукар падна зашеметен. С чука да бе ударен, нямаше да го заболит толкова силно.

Внезапно съществуването изгуби интерес към елфите. Нагизна уродливата си глава и многофасетъчните очи потъмняха до лилаво. Очевидно бе разгневно от нещо. Разтвори човка и извика:

- О-ло-лооо!

Отвърна му дълбок гърлен реф, от който нощната гора потрепери. Лукар разбра кой е това - Тормгдарт.

Драконът се появи и закри небето. Бе огромен - поне петнадесет метра и кървавочервен на цвят. Имаше дълго, мускулесто тяло, покрито с люспеста кожа. Притежаваше четири силни лапи с нокти като куки и голяма опашка. От носа го върха на опашката гърбът на дракона бе покрит с триъгълни костни плочки. Очите му бяха жълти и горяха гневно.

Съществуването се извърна и търпти да бяга, клатушкайки се като огромна патица.

Драконът обаче разтвори челюстите си и издиша шумно струя пламък, която застигна и взриви чудовището. Когато тъмният и димът от гърмежа се разнесоха, видяха, че създанието е обълзено и без съмнение - мъртво.

Драконът кацна и жълтите му очи се впериха гневно в елфите.

- ГАУПАЦИ! - изтътна гласът му. - ЗАЩО СТЕ СЕ БИЛИ ТУК?! ЗАЩО СТЕ ПРОАЯЛИ КРЪВ ВЪРХУ ТОЗИ ПРОКЪЛНАТ ОЛТАР? ЗНАЕТЕ ЛИ КАКВО БЕШЕ ТОВА?... ПЪК АЗ МИСЛЕХ ЕЛФИТЕ ЗА РАЗУМНИ СЪЩЕСТВА!

- Не, не знаехме! Поне аз - отвърна Лукар.

- НИМА И КАК - отвърна драконът. - ТОВА БЕШЕ ЕХИДНА, ВИД ДЕМОН, НЕВИЖДАН ОТ ХИЛЯДОЛЕТИЯ. ПО-ДОБРИЯТ ВАРИАНТ БЕШЕ ДА СИ ОСТАНЕ НЕВИЖДАН, А НЕ ДА ГО БУДИТЕ. СТОЙТЕ ДАЛЕЧ ОТ ТЕЗИ РУИНИ! - изръмжа драконът и отплетя.

Лукар се изправи и каза:

- Поне за себе си гарантирам!

Сетне се приближи до Алдракс.

- Убий ме! - изсъска Тъмният елф.

- И защо да го правя? - вдигна вежди Светлият. - Какъв ми е интересът? Я, ти по-добре, вместо да приказваш глупости, дай ръка да те заведа в Горския град, да излекуват и твоите рани, и моите.

- Нямам намерение да ходя в проклетият ви град! Нито пък искам помощ от убиеца на баща си!

- Виж какво, моето момче! - изкриви лице Лукар. - Много си ми симпатичен, но вече започваш да ми лъзаш по нервите. Онова беше война, разбираш ли? Война! Баща ти сигурно е бил забележителен воин и съжалявам, че съдбата ни е изправила един срещу друг, но не съм виновен, че съм го убил! Вашите пък убиха брат ми, но аз не правя скандали и не будя демони - после продължи с по-мек глас. - Хайде, ела и ще ти покажа някои трикове от фехтовката. Биеш се добре, но без въображение - гласът му пак стана строг. - Хайде, че току-виж с кръвта си събудиш още някое чудо.

Алдракс мъчеше, но не се възпротиви когато Лукар го изправи и преметна ръката му през рамото си.

# МИТОЛОГИЯ НА ДРЕВЕН ЕГИПЕТ

Николай Шаранов

Дойде време да Ви представим, религията на Египет. А това е задача граничеща с невъзможното, за държава с история започваща през първата половина четвъртото хилядолетие преди н.е. (първи додинастически период), може да се напишат десетки томове и пак да не се постигне пълна изчерпателност на информацията. Друг проблем е опровергаването на някой заблуди наслоени през вековете, например това, че пирамидите са строени с труда на роби, а не както е в действителност от наемни работници. Отгоре на всичко всяка от многото археологически експедиции разкрива нови факти и ни разкрива мистери и тайнства на една хилядолетна държава, уникална и неповторима.

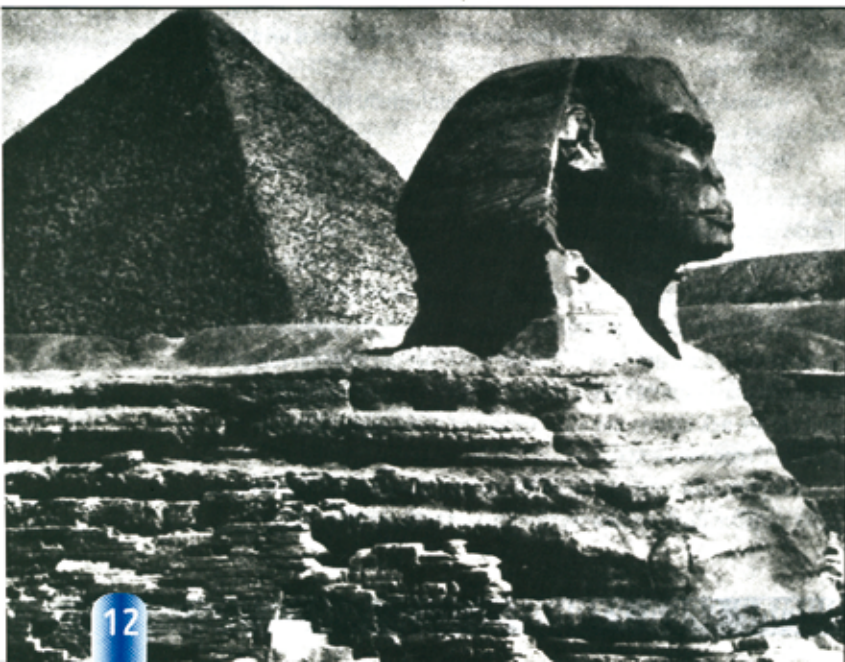
ЕГИПЕТ. Страна на пирамидите, фараоните, мумиите, река Нил, държава в пустинята Сахара. Притегателен център за всички, кошто ценят древното, красивото, мистериозното и величавото. За първи път съвременните европейци "откриват" Египет по време на "Египетския" поход на Наполеон в Африка, освен военните в експедицията участват и много цивилни и учени, членове на Академията, художници, естествоиспитатели, това е и първият досег на "съвременна" Европа с културата на Египет. След края на Наполеоновите войни започва истинска "египтомания" за всеки богат европейец и американец е въпрос на престиж да отиде до Египет и да донесе мумия, на която на някое от събиранията на "висшето" общество се разрязват бинтовете и покривалата. Това довежда до непоправими загуби за науката и довежда до унищожаването на огромен брой безценни исторически находки от културата на Древен Египет. Друг необясним акт на малоумие и дивачина е използването на мумии като гориво за парните локомотиви и

параходите, а един "находчив" американец започва да произвежда хартия от бинтовете на мумиите. Тези актове на безумно варварство, както и грабителството на гробници поставят пред египтолозите почти неизпълнимата задача да ни покажат Египет такъв, какъвто в действителност е бил.

В статиите досега, се опитвахме да покажем откъде е заимствана вярата и митовете на отделните народи, докато при египетската религия не можем да говорим за заимстване. По времето когато се създава първообразът на древно египетския пантеон, в останалата част на света, цари хаос и варварство (с изключение на Шумер, но географското положение на двете най-стари държави изключва каквото и да било повлияване една от друга).

Египет е самобитна и неповторима държава възникнала по поречието на Нил, (най-дългата река, в света), някой египтолози дори наричат египетската култура, "цивилизацията на Нил", мисля, че подобно определение е пресилено, но наистина разливиите на Нил, определят живота, а често и смъртта на древните египтяни (сега ще се види кой е изгладил PHARAO б.а.). Първоначално Египет се е делил на две отделни враждуващи помежду си държави Долен Египет (делтата на Нил) със столица Йераконпол и Горен Египет (по средното и долното течение на Нил) със столица Буто, самите държави били съставени от отделни земеделски общини "номи" (да не се бърка с героите на Тери Пратчет б.а.) със своя обособена територия, (обикновено в границите на отделна система от напоително-иригационни съоръжения) и административни центрове. В края на четвъртото хилядолетие Египет се обединил, как точно е станало обединението и кой, кого е победил във войната не е изяснено напълно (има становища, че е победили Горен Египет, но това се доказва по косвен начин).

Това историческо въвеждане не е случайно, тъй като всеки "ном" има свое най-почитано божество и при наличие на около четиридесет и две земеделски общини (нома) ясно се вижда многообразието и разнородността на египетските вярвания. Древноегипетският пантеон, се развива и променя, същото важи за вярванията на всички народи, но Египет е хилядолетна държава и промените и усъвършенстването на религиозните вярвания има уникален характер. Друга особеност на египетските вярвания е култът към животните, обожествявани са: котки, кучета, бикове, бръмбари, птици. Тази особеност на митологията на Египет, се запазва и в образите на голяма част от "антропоморфните" богове, например, Хор, Сет, Анупис и много други. Най-особената и важна черта на египетската религия е значението което се предава на заупокойният култ. Значението на загробният живот е голямо и във вярванията и на други на-



роди, но в Египет то достига невиждани размери и до голяма степен определя, бита и културата на Египет. Смъртта е естествено продължение на земния път, покойникът трябва да получи възможността да използва всички онези предмети, които са му били нужни приживе. За да се запази за вечен живот починалият, преди всичко е необходимо да се съхрани неговото тяло. За тази цел вътрешностите се му се изваждат и се прибират в специални съдове - канопи, а тялото се мумифицира (балсамира). Върху стените на гробницата се изобразяват сцени от живота на умрелия, семейството му, занаятието му, сцени от бита и други. За да се осигури на покойника благополучие в загробния живот, неговите близки му принасят жертви. Съставен е сборник от молитви и заклинания наречен "Книга на мъртвите" чрез който душа на мъртвия да може безпрепятствено да достигне небесата или пак да се завърне в тялото. Представям ви едно от заклинанията в "Книга на мъртвите".

*За да се съживи отново душата в подземния свят  
О, Нут*

*Ти, която сътвори Озирис, баща ми небесен  
и ти, която си му дала за наследник - Хор,  
с крила веселими,*

*като крилата на сокол величествен,  
със две пера върху главата.*

*Гледай! Той носи моята душа*

*Прекрасни са словата ми на сила.*

*На мен присъденото място  
между звездите неподвижни се намира.*

*Ето на моите, повеления, послушни,  
към мене тичат духовете посветени.*

*Хор с очите сини към мене идва.*

*Следва го Хор с очи червени,  
който върви след него и го пази...*

След смъртта на тялото - "кхат" продължава да съществува нематериалната част от човека - душата. Понятието "душа" у египтяните има три измерения, "АХ", "БА" и "КА". Това са изключително сложни понятия, за чието значение учените все още нямат единно мнение, но засега се тълкуват така: "БА" е сърце или душа, свързана е с "КА" и живее в гробницата, а често се качва и на небето при Озирис, носела е храна на мумифицираното тяло.

"КА" - е абстрактната индивидуалност или по-точно личността на човека, тя е свободна и след смъртта може да скита из пространството, затова в гробниците се оставя храна и вода за да не се налага на "КА" да скита гладна и жадна.

"АХ" възпалвява духовните сили на човека, тя е тясно свързана с тялото.

Освен гореописаните има и още пет други части на душата, но те са по-маловажни и няма да ги описваме.

Изключително сложните представи на египтяните за душата и нейния път след смъртта определят и грижата за за-



пазване телата на мъртвите, защото душата може да се върне за нов живот само в добре запазено тяло (след като е преминала съдът на Озирис относно греховете и добродетелите си).

Изкуството на мумификацията в Древен Египет, е ненадминато и до днес, открити са запазени мумии на 5000г., а мумиите на възраст около 3000г. са с добре запазени черти и крайници.

Най-древния начин за мумификация е забиването на тялото с кожи и поставянето му в свито положение, до тялото се поставят оръжия, украшения и други предмети на бита. В горещите и сухи пясъци на Египет телата се съхраняват дълго време. По време на древното царство фараоните са погребвани в пирамиди, знатните велможи и висшите жреци в гробници - мастаби.

Системата от сложни манипулации с тялото целящи да го запазят за вечността са наистина забележителни, тялото се поставя в соли, които го дехидратират, а вътрешностите се vadят и поставят в глинени съдове-"канопи", след това се забиват в дълги ивици плат. От смъртта до погребението изминават 70 дни. Според митовете толкова е било необходимо на Озирис за да възкръсне. Над сърцето на мъртвия се поставя малка скулптура на скарабей, а като амулети задължително присъстват символът на живота -"анх" и стълбът на трайността -"гжег". След това трупът се поставя последователно първо в един ковчег, той в друг след това в трети и четвърти ковчег, които се слагат в саркофага.

Това разбира се е било достъпно само за владетелите и висшите сановници останалите е трябвало да се задоволят с по прости начини на балсамирање. Освен хора в Египет са се балсамирали и свещените животни, крокодили, змии, бикове и др. Наскоро бе открит надпис в който се разказва за група жреци, които си позволявали да фалшифицират мумии на свещени животни вместо ибиси, те балсамирали патици и други птици, които продавали на лековерните поклонници в храмовете, така че фалшификациите и ментетата не са от вчера.



# РОДНИ ПРИМИЕРИ И КИНОСЪБИТИЯ

Благой Д. Иванов

В областта на фантастичния жанр, филмовата година у нас вече твърдо стартира. С отшумяването на слабата, незапомняща се "Киномания 2000" настъпва обичайният за месец март "София Филм Фест 2001", а между (и малко след) тях премиерите се редуват с изненадваща бързина. И преди да се насладим на предстоящи събития като "Пърл Харбър" и "Реална фантазия", нека си припомним какво зърнахме от януари досега.

Екшънът и зрелището започнаха с Вал Килмър и Арнолд Шварценегер и продължиха с февруарският "Клетката": за някои те бяха разочарование, за други - наслада. Тук можем да споменем и "трисълничевата" история с Ван Дитъл, озаглавена "Пълен мрак" (един от видеохитовете на пролетния сезон), която в областта на своя жанр бе сред малкото подобни през отминалата есенна кинопанорама. Жалко, че филмът се оказа повече от банален, оставайки изцяло в сянката на клишетото. Извънземни, пристрастени към тъмнината, хранещи се с плът (или дори избиващи се взаимно), един престъпник, превърнал се в герой и герой превърнал се в обаян - нищо ново под небето. Опитът на режисьора Дейвид Туохи да придаде на непознатата планета особен, блед вид носи единствено досада, а слабата игра на актьорите е очевидна. Лентата има обаче едно достоинство - дизайнът на създаванията е повече от успешен. Патрик Татопулос (работил предимно в продукциите на немца Роланд Емерих) си е свършил отново работата. Неговата привързаност към стила на Гизер още веднъж проличава, но това не спасява проекта. Дано в подготвяното продължение на "Пълен мрак" (все още без точна премиерна дата) се наблюдават на това, от което първия филм бяга - подземията на прилепоподобните, например, тъй ще е хубаво и ако видим живи, а не просто оглозгани останки на екземпляри от колосалните животни, на които оцелелият екипаж се натъкна.

Тарзет Сингх (онези, които ценят стилистиката на видео-клипове със сигурност знаят това име) не прави грешката на Туохи и хитро се измъква от шаблона в "Клетката" като яростно блъска предсказуемия сюжет с владеещо психарска, сюрреалистична визия. Комерсиалната певческа кариера на Дженифър Лопез е запратена на заден план и докато гледаме

филма, гразнещите елементи остават почти незабелязани; Винс Вон е във вляга форма, Винсънт Д'Онофрио - в повосима, но впечатлението идва не от актьорското присъствие, а от сценографията и грима, който донесе номинация за "Оскар". Фабулата е един клаустрофобичен ужас зад решетки не от стомана, а от нервни възли, напрежение и умерен гор. Като цяло филмът е построен в синкретичност на бруталността и естетиката, преплетени с идеите за неосъзнатото, виртуалната реалност ("Седем" срещу "Матрицата") и символиката (присъствието на детето подчертава "светлата" страна на убиеца, неговата прокудена невинност). В ума ни се запечатват и ярките, незабравими моменти: насеченият кон, театърът на хората - кукаи, пурпурното наметало и др.

За тези, които предпочитат приказното приключение (рядък жанр, набиращ учудваща бързина в последните години и особено в новия век), март донесе и великолепния си подарък, наречен "Тигър и Дракон". Разпространителите от "Александра филмс" успяха да доставят ненадминатото режисьорско постижение на Анг Ли в синхрон със шума от десетте номинации на Академията (от тях четири взети), бляскавия финансов успех и международното признание. По-известни щатските си екшън-роли Чоу Юн-Фат ("Резервни убийци") и Мишел Йео (момичето на Джеймс Бонд от "Винаги ще има умре") изгряват в нова за Запада и позната за Изтока светлина. Липсата на адекватно отношение към изкуството от страна на българските зрители безспорно пролича по време на премиерните прожекции през ноември миналата година. Но това е колкото тъжно, толкова и обяснимо, като се има предвид еднообразието в киноафиша ни през последното десетилетие. Утеха е, че "Тигър и Дракон" получи това, което заслужаваше - пари, почит и призове.

С нетърпение света дочака и "Ханибал" - третият филм, посветен на чаровния канибал Лектър (създаден по едноименния, също трети, бестселър на Томас Харис); блокбастърът, бързо натрупа над 160 млн. долара, дойде у нас в разгара на пролетта, подготвяйки ни за горещото филмово лято и безпирния киномаратон. Мнозина упрекнаха екранизацията "Ханибал", че е прекалено кървава, но за Ридли Скот реабилитаци-



Клетката



Благослови детето







2001: Една одисея в Космоса

Шестият ден



ята е пълна, без значение дали критиците го хвалят или хулят. Тоталното недоразумение "Редник Джейн" остана като избледял творчески кошмар; последвалият "Гладиатор" се нареди сред най-великите епоси правени някога и продължава да носи приходи. Сега, с доктора-човеколюбец и почти завършеният "Black Hawk Down", триумфът е затвърден, въпреки че Джорди Фостър не е на борда ( аз предпочитам Джулиан Мур, която ще видим и в "Еволюция"). И след като гледате филма, ястието "Паниран мозък" вече никога няма да ви се струва привлекателно... Или пък ще ви се струва прекалено привлекателно?

Неуморимите ръце на закона ще разкриват още престъпления: Морган Фрийман отново играе следователя Алекс Крос в нова екранизация по Джеймс Патерсън (става въпрос за предисторията на трилъра "Целуни момичетата", озаглавена "Завръщането на паяка").

В рамките на вече споменатия филмов фестивал дойде и родният "Блаубери Хил", който на 29 март имаше премиера. От предварителните кратки анотации не се разбира какво точно трябва да очакваме, но сюжета е "може би свръхестествен",



Червената планета

както се изрази някой, допълвайки, че "става въпрос за разказ, в който фантастичното е по-скоро условно". Нашенската традиция да снимаме предимно познати, тривиални истории ме прави скептик ( същевременно се моля на боговете да не получим още едни "Магьосници"). Дано този дебют на Александър Морфов се добере до интереса и вниманието на зрителите, не зависимо дали клони към "Пансион за кучета" (олеле!) или към "Писмо до Америка" (екстра!).

На фестивала успяхме отново да видим фаворити като "Гринч" и "Корабокрушенецът", прожектирани в категорията "Оскар 2000". Имаше както филми, появили се отдавна на касети, така и съвсем пресни заглавия.

Сред видеопазара и етажерките с DVD също има много нови по-пълнения, макар и с доста от тях да сме се запознали вече на големия екран. Редно е да започнем с последния филм на Пол Верховен: в "Човек без сляка" се наблюдава една кръстоска от образи и похвати, която компютърните специалисти са изградили в своя успешен опит да направят Кевин Бейкър невидим. Самият процес на трансформация е една от най-заковаващите и шокиращи сцени в историята на киното. По-въздействащо и реалистично не би могло да бъде нито при Борис Карлоф като жив мъртвец, нито при Лон Чейни-Мл. като върколак. През април ни навестиха "X-Men" (изписано бе достатъчно за него), психотрилърите "Американски психар" (по-сатиричен) и "Благослови детето" (по-стрикащ)... Само времето ще отсее онези заглавия, които трябва да бъдат запомнени, останалото е просто изразходвано мастило. Що се отнася до каталога на DVD - няколко класици на Франк Корпа и Оливър Стоун (те със сигурност не са фантастика, но е редно да им се обърне внимание), "Звездни каубои" на Клинт Истууд, мокрият "Перфектната буря", фентъзито "Крул", безпорните "Д-р Стрейнджлаб" и "2001: Една одисея в Космоса".

Във финала на този кратък преглед не ни остава друго освен да си пожелаем още много нови срещи със сегмото изкуство и неговите представители. С други думи: "Ново хилядолетие, нов късмет!"

Ханибал



# ИСТОРИИТЕ НА РАЗКАЗВАЧА

Джон Кохен  
Йън Уркович  
илюстрации:  
Красимир Иванов

ЧАСТ III  
СТАМУР И ДРАКОНЪТ

*/продължение от брой 5/*

...Лодката се плъзна по притихналите води на залива. Тук стихията на морето сякаш бе решила да си почине. Нямаше ги разпенените вълни, не се усещаше и бръснещият морски вятър. Назъбени скали предпазваха широкия залив от околния свят. Никъде не се забелязваше дори малка ивица пясък. Там, където свършваше водата, започваха отвесните зъбери, покрити с влага и малки мигени черупки. Върху повърхността на скалите, очертана от малки полипи и рапани, ясно се открояваше ивицата на прилива. В южната част на залива зееше не особено висок, широк отвор. Йос насочи лодката натам.

Минаха под нависналите скали и се озоваха в просторна пещера.

- В дъното на пещерата има малка каменна площадка, на която можеш да слезеш - посочи напред в мрака рибарят. - От нея нагоре има пукнатина сред скалите, която ще те изведе на повърхността на острова. Аз ще те чакам тук. В пещерата ще съм в безопасност, дори по време на прилива. Само входа става по-ниск и временно няма да можем да излезем, но той е чак след шест часа, така че имаме време.

Докато Йос обясняваше, Стамур огледа издълбаната от водата зала. Стените бяха гладки и мрачни, таванът на пещерата не бе особено високо и от него постоянно се оцеждаха тежки капки кондензирана влага. Огромно създание като Дракона не би могло да проникне вътре, освен ако точно този не бе морски, та да мине под водата, която, както изглежда, достигаше голяма дълбочина. На слабата светлина бе трудно да се определи къде точно е дъното, но това едва ли беше от значение.

- Къде точно се намира леговището на Дракона? - запита ловецът.

- Ааа, това не мога да ти кажа - с респект в гласа започна Йос. - Аз само съм идвал до тук и един път се качих по пътеката от любопитство, но да се разхождам из самия остров не посмях. Все пак той не е особено голям, сигурно ще успееш да го намериш за час-два. Бъди бърз и предпазлив, по това време може Дракона да е излязъл на лов, но може и да си почива на острова... Можеш ли да ги знаеш драконите кога се хранят и кога не. Но какво ли ти давам съвети на теб? Ти познаваш по-добре от мен тези създания.

- Прав си, познавам ги по-добре от всеки друг - усмихна му се Стамур. - Но това въобще не им пречи всеки път да ме изненадват с по нещо. Ти само ме изчакай тук. Доколкото успях да го огледам, островът не е повече от две левги на дължина, а на ширина е дори по-малко. На такова малко пространство не съществуват много места, където да се засели дракон. Особено такъв голям екземпляр.

Лодката гостигна до споменатата от рибаря скала. Стамур чевръсто стана на крака и без да гочака Йос да завърши маневрата скочи на влажния камък.

- Ако не се върна до вечерта, можеш да тръгваш - обърна се той към младежа.

Йос само кимна и се зае някак да привърже лодката към скалите.

Без да губи повече време Стамур се упъти към цепнатината, образуваща тясна пътека сред скалите.

- Пази се! - чу той да подхвърля зад гърба му младият рибар.

Ловецът на дракони само махна с ръка без да се обръща и започна да се изкачва по стръмните камъни.

След няколко минути светлината пред него стана по-ярка, което недвусмислено му подсказа, че приближава повърхността. Камъните под ръцете и краката му вече не бяха толкова влажни и значително улесняваха задачата му.

Излезе на върха на хълм, обсипан с едри камъни и ниски бодливи храсти. Оттук се разкриваше добра гледка към целия остров. В самото подножие на хълма започваше гъстата гора, която застилаше целия остров като покривка. Част от гърбетата бяха започнали да променят цвета на листата си и да се приготвят да посрещнат зимата, но повечето бяха вечозелени, което придаваше на гледката неприсъща за сезона свежест. На четвърт левга се забелязваше разреждане сред гората, което означаваше, че там има или река или друг воден басейн, който пречеше на всепоглъщащата джунгла да завладее и това малко късче земя. Встрани от незавладените от гора територии, почти на същото разстояние спрямо мястото където се намитаеше Стамур, се издигаше друг хълм. Гол каменист чукар, може би наследство от отдавна изстиналият вулкан, самият кратер на който се извисяваше над всичко в центъра на остров. Каменистите му склонове бяха покрити предимно с мъх и ниски храсти, но тук там се виждаха и по-упорити гървета, незнайно как успели да се закрепят на неплодородната почва.

Стамур познаваше драконите и умееше да мисли като тях. Инстинктите му подсказваха, че ако той беше дракон сигурно би намерил удобно леговище в кратера. Освен, разбира се ако не ставаше дума за огромен бластен гушер, който би живял близо до застоялите води на някой речен басейн, но по описанието на Йос явно случаят не беше такъв. Тогава оставаше варианта леговището на Дракона да е вътре или някъде около самия кратер.

Това означаваше, че му се налага да измине малко по-малко от една левга през гъстата гора. По навик опина с ръка дръжката на меч си преди да започна с уверена крачка да се спуска

по склона. Огледа за последно хоризонта, но отново не забеляза в небето нищо по-едро от реещите се албатроси, самото присъствие на които подсказваше, че наоколо едва ли има по-едър летящ хищник.

Слънцето беше успяло да се пребори със сутрешните облаци и сега се опитваше да напече. Въпреки усилията му, тук на хълма си оставаше хладно, поради морските ветрове, които не спираха нищо за миг да напомнят за себе си и за това, че лятото вече е отстъпило своето място на есента.

В гората, обаче, нещата изглеждаха различно. Влагата, събрана в почвата и листата на дърветата, се изпаряваше на тлази и около краката на Стамур се стелеше ниска мъгла. За разлика от откритите пространства, тук беше горещо и задушно.

Пред Стамур се разбягваха птици, а малки животинки го наблюдаваха с любопитство, чудейки се дали той представлява опасност за тях или е някакво едро, безобидно създание, което не би могло да ги застраши. Наоколо не се забелязваха по-едри животни, а сякаш нямаше и никакви хищници. Явно драконът беше "разчистил" конкуренцията и сега островът се беше превърнал в идеален развъдник за хранителни запаси.

Никъде не се забелязваха следи от присъствието на огромното животно. Дали пък не беше напуснал територията си?

Подобни съмнения започнаха да намират място в главата на опитния ловец, когато достигна подножието на кратера. В края на краищата ако драконът беше достатъчно интелигентен, като тези в легендите би могъл да се досети, че е преследван след посещенията на тримата ловци, но Стамур не вярваше на легенди. Беше убил достатъчно дракони, за да знае, че те са просто животни. Е, наистина често превъзхождаха останалите зверове по сила и интелект, но далеч не притежаваха приписваните им от легендите качества. Трябваше да бъде нацрек.

Ако на острова имаше дракон, той беше близо до неговата бърлога.

Стените на кратера бяха твърде открити и това никак не му харесваше - оставаше много уязвим за атака от въздуха. Бързо започна да се катери, без да престава да се оглежда към небето за евентуална опасност. Синята шир си оставаше пуста.

Достигна хребета без произшествия. Пред него се разкри огромна долина, осяяна с ниски храсти и тъмни, гладки камъни. Вляво от него, вдълбан в скалата, на чийто ръб бе застанал, се забелязваше вход на огромна пещера. Пред отвърт се бе оформила широка поляната, където ниските храсти бяха изтръгнати, изпомачкани или изпепелени. Последното леко притесни ловецът. Досега никога не беше срещал истински огнедишащ дракон. В легендите се разказваше именно за такива, но най-близки до това описание бяха бълващите топъла, задушлив газ блатни дракони. Ефектът наистина бе неприятен, но гръхът им в никакъв случай не можеше да обгори каквото и да било, тъй като беше твърде влажен и по-скоро попарваше, отколкото да изгаря. Разбира се, не беше задължително храстите да са изгорели вследствие на огнения гръх на дракона. Можеше да са изпепелени от попаднала наблизко гръмотевица или нещо друго. Изобщо, съществуваша много начини да се запалят сухи храсти, но все Стамур си напомни да "има едно наул".

Не беше сигурен как да постъпи. Дали драконът си беше

в леговището или бе излязъл на лов? Седна на каменистия ръб и вперил поглед в черния отвор. Отново прокара ръка по гръжката на меча, докато оглеждаше обстановката. Долината беше широка и пуста, не се забелязваха даже птици. Тишината сякаш бе станала по-тежка и покриваше мястото като похлупак...

...Тази нощ звездите щяха да се виждат прекрасно. Мрилайн седеше, загледан в цвета на красиво екзотично растение, чието име Стамур не знаеше.

- Как ще разпозна яжезла? - наруши тишината ловецът.

Императорът се обърна бавно.

- Едва ли ще има много жезли в леговището му, но все пак ще ти дам тази скица, направена от придворният ни художник - магьосникът погаде на Стамур парче навит пергамент. - Най-вероятно жезълът ще е поставен в тъмна на цвят кутия от лилаво гърво.

Наемникът повдигна въпросително вежди.

- Самият дракон не може да докосне жезъла - поясни Мрилайн. - И затова би



могъл да го съхранява само ако е поставен в кутия от лилав гъб - твърде рядко растение с изключителни магически свойства. Магията му е толкова силна, че действа като идеален щит срещу влиянието на всяка друга. Разправят, че навремето дивациите от юга са ползвали такива щитове в борбата си срещу магьосниците на "Червеното братство". Явно тогава лилавият гъб не е бил такава рядкост.

- Много интересна история - промълви Стамур, когато Императорът замълча. - А откъде сте сигурен, че драконът притежава такава кутия?

- Казах ти вече! Иначе не би могъл да пренесе реликвата. Само потомък на моя род може безнаказано да докосва жезъла. Всеки друг би загинал на място, изпепелен от магически огън.

Дали беше истина или така му се стори, но ловецът сякаш долови леко трепване в гласа на Мрилайн при последните му думи. Само за миг очите на Императора се впиха в него, сякаш очакваха думите да окажат някакъв специален ефект. Дали твърдението му беше вярно или великият Маг просто се боеше някой да не му открадне "играчката" и по този начин се надяваше да го сплаши? Стамур не можеше да бъде сигурен. Промяната в тембъра на гласа бе твърде слаба и твърде кратка. Можеше да се дължи на съвсем обикновено разсейване или разконцентриране на мисълта в друга посока. Каквато и да бе причината, Стамур си напомни да остане нащрек. В цялата тази работа имаше твърде много тайнственост и недоизказани истини.

Двамата мъже продължиха да се разхождат по пясъчната пътека, следвани на няколко крачки разстояние от мъчаливия телохранител на Императора.

Спряха отново пред малко езерце, в което плуваха шарени рибки. Мрилайн извади, незнайно откъде, ситен пращец и го поципа по повърхността. Рибките започнаха лакомо да се хранят.

- Ще се нуждаеш и от това - подаде той малък обръсмет на мъжа до себе си. - Този медальон е магически. Ако поставиш пръста си тук и в радиус от тридесет стъпки около теб има магически предмети, защитни заклинания или друг вид магическо влияние, всичко което е под въздействието му ще засияе в синьо.

Стамур огледа малкия предмет и с любопитство постави пръста си на оказаното място. В същият миг градината около него засия в синкави отблясъци. Дърветата, езерцето, Императорът и неговият телохранител, дори сякаш самият въздух сияеше в синьо. Ловецът на дракони отмести палеца си леко встрани. Нереалната светлина се разтвори в нощния въздух. Звездите отново бяха най ярките светила. Стамур подсвирна леко и се усмихна.

Мрилайн явно остана доволен, че е успял да го впечатли.

- Е, време е да се оттеглиш в покоите си - подкани го с жест той. - Утре те чака дълъг път...

...Ръката му се плъзна под кожената му риза и извади

медальона. Огледа го внимателно и почти неосъзнато постави палеца си в малката вдлъбнатина. Нищо наоколо не се промени. Е, поне нямаше магически капани и защити. Скочи на крака и започна внимателно да се спуска по склона.

Пред самият вход на пещерата отново провери за магии, но и този път нищо не засия. Спря се отново и огледа почвата наоколо. Забелязваха се следи от неприятно големи лапи със странна форма. Не можа да ги причисли към никой от трите вида дракони, които познаваше и това леко го притесни. Другото нещо, което го караше да бъде още по-предпазлив беше необичайната чистота, царяща наоколо. Нямаше ги останките от недоизядената жертва, нямаше я и вонята на леш или на самия дракон.

Това означаваше само едно и то беше, че си има работа с напълно непознат вид дракон, което от своя страна още повече повиши интересът му.

С тихи стъпки мъжът потъна в тъмнината на пещерата. Малко след входа спря, за да даде време на очите си да привикнат с царящия вътре сумрак. Не долавяше никакъв шум, нищо никаква подозрителна миризма. Навлезе още по-навътре и се озова в просторна естествено образувана зала.

Подът бе гладък и сравнително чист, не се забелязваха следи от каквото и да било, не се виждаше и никаква кутия от лилаво или някакво друго дърво. Или драконът беше напуснал леговището си и бе почистил старателно след себе си, или беше изключително подгреден за животни. И двете обяснения не звучаха достатъчно правдоподобно.

Стамур се зае да изследва внимателно всяка ниша в стената, като от време на време поставяше палеца си върху медальона на Мрилайн.

След около половин час старателно търсене най-сетне откри малка ниша в най-отдалечената от входа стена. Намираше се на около три метра височина. С лекота отскочи и се хвана за ръба на вдлъбнатината. Издигна се, така че да може да погледне вътре, но не видя нищо. Разочарован се намери да скочи обратно на пода, когато шестото му чувство заработи и още преди да осъзнае собствените си намерения, пръстът му се плъзна по медальона. Веднага забеляза синьото сияние пред себе си. Сега отчетливо различи тъмна, правоъгълна кутия, останала досега скрита от погледа му.

- Защо ли не харесвам магията... - ядно промълви под носа си Стамур и се изтегли над ръба.

Така, полуувиснал на скалата, той се загледа отблизо в сияещата кутия. Махна пръста си от медальона и тя се разтвори пред смаяния му поглед. Отново постави пръст върху вдлъбнатината и кутията се върна на мястото си.

- Магия за невидимост! - възнегодуба на глас.

Върхът бе дали магията беше само за невидимост или имаше и защитна против посегателство. Дали ако се пресегне към кутията ще бъде ударен от мъания или ще го обгърне магически пламък?

Не разбираше магията. Имаше си собствена такава и това беше неговата ловкост и бързина. Друга той не можа да научи, а и монасите не използваха нищо по-мистично от горки билки, от които варяха отвари с чудоедни свойства, но това бе наука, а не магия. Онзи надул император не му каза нищо по въпроса за евентуални магически защити, а сега той трябваше да вземе важно решение.

Стиснал магическия медальон, внимателно прекара ръка на-



около пръст разстояние от синята светлина. Дали почувства леко трептене или бе плод на неговото въображение? Не беше сигурен, но определено не почувства заплаха.

"Как така има поставено заклинание върху нея, когато лавия гъб предпазвал от магия?" - съвсем логично се запита Стамур. Дали магията за прикриване действа по еднакъв начин с тази за защита и могат ли да се поставят и двете едновременно. Из главата му се блъскаха множество подобни въпроси, но отговорите отказваха да се появят, а времето течеше немолимо и той трябваше да вземе някакво решение или да се маха отпук преди да се е появил собственикът на пещерата. Нямаше намерение да се среща с огромен дракон на толкова тясно пространство. Битките с дракони трябваше да се водят с помощта на ума, а не с гола храброст.

Постоя още миз-гъба надвесен над странната кутия и взе решение. То бе толкова, каквото не рядко бе вземал и преди. Авантюрист по дух, роден да приема риска като начин на живот, Стамур не един път се бе втурвал към опасността с главата напред, без да е наясно с последствията от това, но досега късметът не му беше изневерил. С бързо движение той сграбчи кутията и скочи от ръба на нишата. Падна на крака, претърколи се и остана свит на безопасно място до стената.

Не последва нищо. Нямаше мънания, която да изгори ръцете и да ослепи очите му, не го обхванаха пламъци, не се чу дори пукот. Само дето кутията вече беше видима и без помощта на медальона. Време беше да се маха отпук.

В този миг до острият му слух долетя далечен писък. Успя да определи, че звукът беше изключително силен, но идва от голямо разстояние, което беше успокоително за момента, но определено не разполагаше с много време.

Зачуди се дали драконът беше свързан по някакъв начин с магията на кутията и бе разбрал за неговото присъствие или просто се завръща от поредния си лов (или риболов). Нямаше време да си блъска главата с подобни въпроси. Затича се към изхода на пещерата, а до ушите му долетя втори писък, този път по-ясен и може би само така му се стори, но май беше и по-гневен. По всичко личеше, че драконът се движеше изключително бързо и Стамур не разполагаше с излишно време.

Излезе от пещерата и примига срещу следобедното слънце. На хоризонта все още не се забелязваше нищо, но надвисналите над долината скали ограничаваха зрителното му поле. Последва нов яростен писък, близостта на който вля допълнителни сили в краката на човека и той полетя по склона с пъргавината на планинска коза.

Достигнал билото, Стамур спря. Тук се чувстваше далеч от опасност, а и ловецът в него не му позволяваше да напусне острова, без да е видял самия дракон. Постави кутията до себе си и се притаи под един от растящите наоколо храсти. Впери поглед в посоката, от която бе дочул звука, но не видя нищо друго, освен бавно движещите се по небето облаци. Почувства адреналинът му да се покачва, от дланите му струеше топлина, енергията запулсира в тялото му. Притаи гъх и зачака.

Въпреки острия си поглед, не можа да

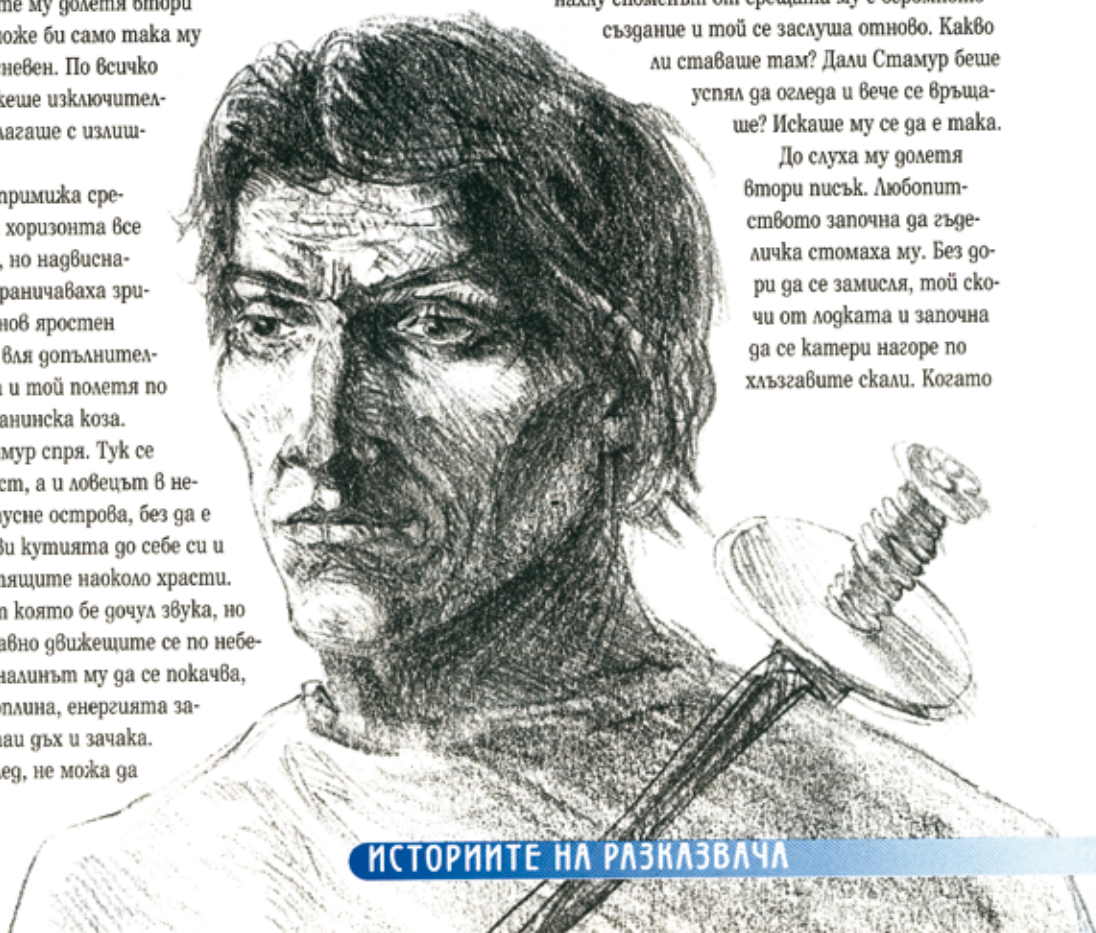
види дракона навреме. Огромното създание се спусна със страховита скорост право надолу и едва докоснало земята, влетя в пещерата. Стамур се сепна. Драконът се бе спуснал от самите облаци, като до момента преди да достигне долината беше летял над тях. За кратък миг човекът бе успял да разгледа грациозното съществуване. Беше червеникаво на цвят, с дълго поне тридесет стъпки тяло и огромни ципести криле, които за съжаление Стамур не можа да види напълно разперени, но сигурно бяха поне десет стъпки по-дълги от самото тяло. Главата му беше огромна, а устата му можеше да погълне човек без никакъв проблем. Опашката му завършваше с костно образование, с мощта на което - Стамур не се съмняваше - драконът можеше да повали среднодебело дърво. Четирите му лапи бяха докоснали земята само за миг, но и това беше достатъчно за опитният поглед на ловеца да прецени големината на увенчаващите ги нокти. Цялата осанка на дракона излъчваше небивдана мощ и ярост, ведно с елегантност и благородство. Всичко наоколо крещеше, че това е Дракон - създанието от легендите, а не някой бластен или планински гущер, на когото уплашените селяни са приписали способности, които той дори не е и сънвал.

Ръката на ловеца се стрелна към меча, кръвта му закупя жадна за битка, самолюбието и гордостта му го заслепиха. Той не виждаше нищо друго, освен мрачния отвор на пещерата.

Разнесе се смразяващ кръвта писък и силуетът на Дракона изплува от тъмнината. Огромната глава се завъртя и обхвана с поглед цялата долина. Под влияние на обзелата го ловна страст Стамур се изправи в цял ръст и забравил всякакви правила за изненада и осигуряване на предимство, вдигна високо меча си и нагаде предизвикателен боен вик. Драконът му отговори с раздиращ слуха рев и се издигна във въздуха.

Йос стоеше в лодката и се заслушваше. Преди около минута му се стори, че дочу писъка на Дракона. Тръпка полази по гърба му и го разтърси неконтролируем спазъм. В главата му нахлу споменът от срещата му с огромното създание и той се заслуша отново. Какво ли ставаше там? Дали Стамур беше успял да огледа и вече се връща-ше? Искеше му се да е така.

До слуха му долетя втори писък. Любопитството започна да гъделичка стомаха му. Без дори да се замисля, той скочи от лодката и започна да се катери нагоре по хлъзгавите скали. Когато



се опомни, вече беше изминал половината път към повърхността и да се върне назад не му изглеждаше добра идея. Искаше отново да зърне Дракона.

Достигна повърхността в мига, в който Дракона се гмурна към своето леговище право от облаците. Отново го обзе чувството на еуфория и преклонение пред грацията на митичното същество. Йос се покачи на един от по-високите камъни, разхвърляни наоколо, с надежда да види по-надалеч.

Въпреки смрачаващото се небе въздухът беше кристално чист и рибарят можеше ясно да види скалистия хребет на кратера. Остана така загледал за около една минута, когато отново чу рева на Дракона. Последва го човешки боен вик и Йос успя да различи в далечината малката фигурка на Стамур, вдигнал своя меч в предизвикателна поза. Чу отговора на Дракона и видя огромното му тяло да се издига високо в небето, след което се стрелна като ястреб към, очакващия го ловец.

Огнена струя удари мястото където само до преди миг бе стоял човека и изпепели ниската трева. Драконът докосна земята само за миг и отново се издигна във въздуха. Там той беше недосегаем за меча на Стамур, затова ловецът, отново стъпил здраво на краката си, търпеливо изчакваше следващата му атака. Тя не закъсня. Летящото създание пикира над своя нападател и излъчва нова струя огън. Този път добре тренираният боец го изчака до последния момент и когато драконът вече бе решил, че го е довършил, ловко избягна насочения към него огнен стълб и атакува светкавично. Мечът на Стамур успя да достигне предната лапа на звяра, но острието само се плъзна по твърдата кожа. Явно създанието беше по-добре защитено отколкото очакваше, а това означаваше, че битката ще бъде дълга. Кръвта пулсираше в артериите на боеца, но съзнанието му беше напълно чисто.

От хълма, на който стоеше Йос, битката изглеждаше напълно обречена за човека. Струваше му се, че всяка следваща огнена струя, която Дракона изстрелваше, ще погълне Стамур и ще го изпепели.

Сърцето на младия рибар подскочаше в гърдите му. Той беше смел момък и честта му не позволяваше да стои и да гледа как звярът убива неговият приятел (защото незнайно как, още от пръв поглед, той бе приел този странник за приятел), но в същото време не смееше да рискува, защото имаше задължения към братята и сестра си, а и не беше сигурен как точно би могъл да помогне на ловеца.

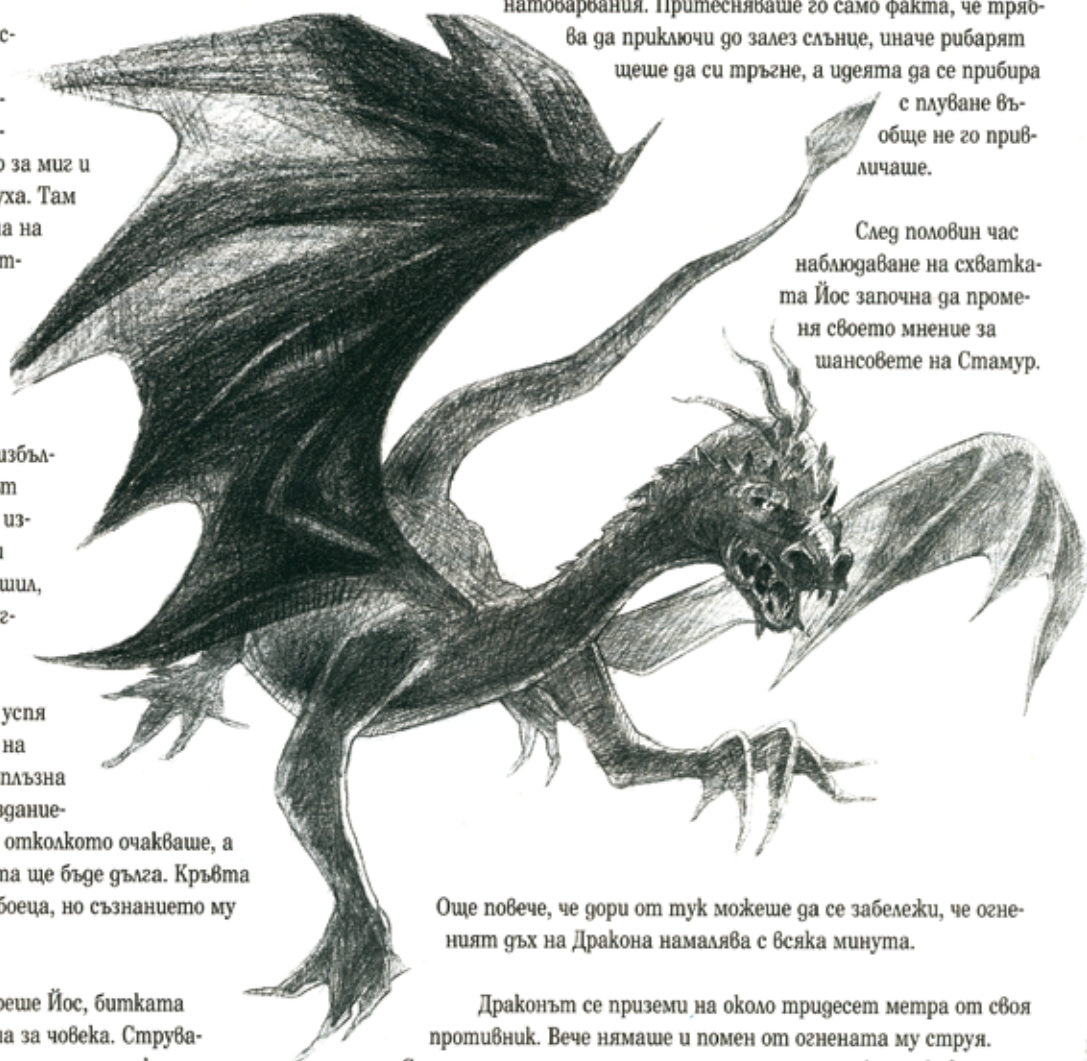
Битката продължаваше вече десет минути, но Стамур все още не бе успял да нанесе кой-знае какви поражения на своя крилат противник. След първото по-сериозно нараняване драконът беше разбрал, че срещу себе си има опасен враг, когото не трябва да подценява и започна да подбери по-внимателно траекториите си на атака, като гледаше винаги да минава на достатъчна височина, така че да не бъде достигнат от острието на меча. За човека голямата новина беше, че при последните две атаки огнената струя на дракона беше видимо по-слаба и това му даваше надежда, че звярът скоро ще остане без "оръжието си за далечен бой" и ще бъде принуден да слезе на земята където ще бъде значително по-лесна мишена. След първоначалния ентузиазъм Стамур бе приел тактиката на изчакване, за да пести енергия. Опитът на боец му подсказваше, че битката ще е дълга и победител ще е този, който успее да съхрани своите сили. Той знаеше, че е способен на изключително продължителни натоварвания. Притесняваше го само факта, че трябва да приключи до залез слънце, иначе рибарят щеше да си тръгне, а идеята да се прибира

с плуване въобще не го привличаше.

След половин час наблюдаване на схватката Йос започна да променя своето мнение за шансовете на Стамур.

Още повече, че дори от тук можеше да се забележи, че огненият гъх на Дракона намалява с всяка минута.

Драконът се приземи на около тридесет метра от своя противник. Вече нямаше и помен от огнената му струя. След последното напразно усилие да достигне бързодвижещия се човек цялата му магическа енергия се беше изчерпила. Сега се чувстваше стар и уморен. Шяха да са му необходими поне три денонощия сън, за да възвърне пълната си мощ. Най-лошото беше, че в яростта си бе изразходвал голяма част от физическите си сили, а това го правеше бабен. Раните които беше получил досега не го притесняваха, но това, че не забелязва признаци нито на умора, нито на страх у своя противник, бе наистина обезпокоително.



Човекът бавно се приближаваше към него. Явно чувстваше, че е ударил неговия час. Драконът леко приведе глава, мускулите му се напрегнаха за последно отчаяно усилие. С пълна концентрация на цялата си психическа сила той се опита да почерпи магическа енергия от своя физически потенциал. От усилието погледа му се премрежи и остра болка прониза мускулите му. Това бе погрешно изтълуквано от неговият противник, който с боен вик се хвърли отгоре му.

Със сетни сили магическата енергия се събуди за едно последно отчаяно усилие. Струя чиста магия нахлу в съзнанието на Дракона и той изблъба своя свръхестествен огън.

Това свари Стамур неподготвен и за да избегне гибелния огнен поток, той предприе маневра, която го запрати в близост до една от лапите на звяра. Напълно инстинктивно Дракона осъзна, че след пропускане на последната му огнена струя му се отдава втора, може би последна възможност. Замахна с цялата сила, която му бе останала. Ноктите му разпраха въздуха със свистене и се стовариха върху човека със страховита сила. Само за миг Стамур успя да отскочи и така да онеможи удара, но въпреки всичко силата беше достатъчна, за да го запрати във въздуха като плюшена кукла. Той прелетя няколко метра и се строполи на земята, опитвайки се, доколкото възможно, да онеможи удара при падането.

Въпреки усилията му, въздухът излезе със свистене от гробовете му. Драконът го бе засенал и с един от своите огромни нокти и сега от разпраната гръд на човека шурна алена кръв.

Крилото създаване нагаде победоносен рев и със скок се опита да смачка своя паднал противник. Остра болка в предната лапа помрачи очаквания триумф. Когато първоначалната пелена на яростта и разочарованието се разсея, Дракона разбра, че не може да стъпва на лявата си лапа, тъй като оттам стърчеше забит меч на ловеца. В този миг нова болка прониза другата му лапа точно над ставата на ходилото. Човекът се беше съвзел и извадил дълъг кинжал, продължаваше яростно да се сражава. Драконът замахна с глава в опит да го захване и в този миг Стамур нанесе съкрушителният удар. Рязко завъртайки се около оста си, той с все сила заби своя кинжал в окомото на създаването. Инерцията на главата на звяра го повлече и той отново отхвъркна няколко метра в страни. Кинжалът му остана да стърчи от раненото драконово око.

Създанието нагаде агонизиращ вой, направи няколко неуверени крачки и подхлъзвайки се по стръмната скала се претърколи надолу по склона. Стамур се изправи с усилие. Продължаваше да кърви обилно и това изцеждаше силите му, но триумфът от победата го гържеше на крака. Пълзейки, се довлече до ръба на скалата и погледна надолу. За негово разочарование Дракона бе все още жив, но явно тежко ранен не можеше да се надигне от земята. Крилете му безпомощно се бяха отпуснали до него, а здравето му око се бе впило в Стамур.

Ловецът на дракони се изправи на крака и хвърли последен поглед към своя противник. Нямахше да може да завърши започнатата битка. Нямахше повече оръжия, а и в състоянието в което беше никак не искаше да се изправи срещу отчаяно борец се за живота си дракон.

Със залитане се отправи към кутията с жезъла. Взе я в ръце и я огледа. В този миг в съзнанието му прогърмя глас:

- Жезълът не е играчка, простосмъртни. Може да се ползва само от много вещи в Изкуството, а ти не си такъв. Внимавай с него.

Стамур се сепна. Нещо му подсказваше, че това е гласа на Дракона, но можеше ли той да говори наистина или всичко това бе халюцинация в следствие на умората от тежката битка?

Отново се приближи към ръба на скалата. Драконът все така беше впило око в него.

- Аз бях пазителя на жезъла, но ти ме победи. Сега не мога да те спра, но повярвай ми, ще гойда за теб и ще взема това, което не е твое - отново прогърмя гласът в главата на човека.

Сега беше сигурен, че именно драконът по някакъв начин разговаря с него. Почувства уважение към непреклонността на това създание, вдигна ръка в боен поздрав и заговори, като се опитваше въпреки умората да го стори достатъчно силно:

- Ти бе достоен противник. Аз ще пазя жезъла до следващата ни среща, когато ти ще получиш втория си шанс. Сбогом, Драконе, и ако пътищата ни отново се пресекат, аз ще съм готов за теб.

- Аз също, простосмъртни! Сбогом, засега! И не забравяй гадената клетва!

Стамур се обърна на пети и с леко неуверена походка се спусна по пътеката към гората.

Пред погледа му играеха алени кръгове, но той не спираше да върви, плътно притиснал лилавата кутия до гърдите си. Не можеше да определи, колко време вече вървеше, но силите му бяха на изчерпване, а все още не беше излязъл от гората. Наложу си да продължи напред, въпреки слабостта и болката. Изострените му сетива го предупредиха за приближаващата фигура и съзнанието му се избистри за миг, подготвяйки го за новата опасност, но такава нямаше. През хрусталака, срещу него си пробиваше път Йос, а загриженият му поглед беше вперен в ранения боец.

Стамур с облекчение се остави да бъде подхванат от силните ръце на младият рибар, който бързо го повлече към очакващата ги лодка.

- Ух, май пак поокъсняхме - подхвърли към смъчалата се тълпа Разказвача. - Май е време да си почина, а и вие не е лошо да сторите същото.

Той се изправи бавно.

- А драконът оправил ли се е? - подхвърли наметнат с черно, вълнено наметало мъж.

- Предполагам, че се е оправил! Драконите са особено издръжливи същества. За негово съжаление, окомото му едва ли ще прогледне отново, но какво пък - нали си има още едно!? - Разказвачът леко се подсмихна и продължи към стълбището.

- А Стамур дал ли е жезъла на Мрилайн? - долетя нов въпрос откъм гърба му.

Старецът се обърна с учудена физиономия.

- Не, разбира се. Той е човек на честта и след като е дал гума, ще я спази. Сега той е пазител на жезъла и докато Дракона не получи своя реванш, никой не може да докосне лилавата кутия, без да е готов да срещне гнева на Стамур, а това не е много здравословно, както сами можете да се досетите. А сега вече наистина смятам да си почивам. Нека да оставим въпросите за утре вечер, когато ще ви разкажа отново за двамата Торове и магьосника. Лека нощ!

С тези думи белобрядият Разказвач обърна гръб на тълпата и забързано се отправи надолу по стълбите.

Хората бавно започнаха да се разотпяват, а кръчмарят, заедно със своите помощници, се зае да почистят масите.

# ЛОВЪТ НА ДРАКОНА

Христо Събчев

илюстрации:  
Ивайло Панайотов

Изгряващото слънце хвърли първите си лъчи върху склоновете на високите планини. Сенките на дърветата ставаха все по-къси, докато накрая ярката светлина огря и най-затънтените места. Така скоро не остана място в долината, което да не бъде докоснато от пръстите на небесното светило. Нито пък жива твар, която, стоплена от лъчите му, да не се ражда, че е доживяла още един ден.

Но ако една такава летяща твар се издигне високо в небето, то тя би забелязала от северната страна на планинския хребет малко, черно петно. И ако тя се спусне по-ниско би открила, че това петно всъщност е овален, широк двадесетина метра вход на пещера.

Несъмнено летящата твар би решила, че може да кацне и да си почине на неравната площадка пред скалния отвор, но със сигурност още щом приближи входа на пещерата, тя мигом ще усети присъствието на някой... на нещо опасно.

И веднага би отлетяла надалеч, надавайки тревожни, предупредителни крясъци.

Защото там, в дъното на дълбоката пещера, скрит от всякакъв слънчев лъч, спеше драконът Грид.

Грид обитаваше това жилище от пет години. Той бе сравнително млад дракон, не достигнал още зрялата възраст, но отдавна живееше сам. Изгубил ятото при една планинска буря, далеч от тези места, Грид трябваше да оцелее сам в дивия и опасен свят.

И той оцеля!

Сега, години по-късно, бе успял да намери непристъпно и сигурно убежище, където можеше спокойно да живее. В началото това го устройваше напълно. Лесно намираще своята храна в богатата на дивеч долина. Но от известно време нещо вътре в него се буди, някакъв дребен инстинкт не му даваше мира и го караше да събира различни блестящи камъчета, наричани от хората скъпоценности.

Отначало Грид се мъчеше да потисне този стремеж, докато накрая той стана неудържим. Тогава драконът извърши първото си нападение над намиращата се в края на долината крепост, откъдето солидно количество злато и диаманти. Но въпреки това обещаващо начало, купчината от плячка не нарастваше, за сметка на равномерно растящата купчина кости на пратените да го открият и убият хора.

Грид, за разлика от повечето свои събратя, не мразеше хората. До скоро всъщност въобще не ги бе срещал и отначало те просто му бяха любопитни. Но след първите му сблъсъци с тях той предпочете да си няма работа с тези отстъпващи му физически (а според него и умствено) двукраки създания.

Въпреки това, той бе предприел още няколко набега към крепостта. Но откакто се бе появил там за първи път, хората я бяха превърнали в непристъпна твърдина за неговите атаки. И след тези нападения, в които Грид опита остриетата на техните стрели, той се отказа от по-нататъшни опити.

Сега драконът се излежаваше в централната зала на пещерния лабиринт и макар слънчевата светлина да не достигаше до нея, той добре знаеше, че навън е вече ден. Грид малко по малко се размърда, изправи се на крака и лениво се протегна. След тази "гим-

настика" гигантското създание сънливо се прозя и с привидно тромави, но всъщност добре отмерени крачки се запъти към изхода.

Навън вече минаваше пладне. Слънцето бе високо в небето, защото драконът излезе на скалната площадка и премизвайки срещу светлината, вдиша чистия планински въздух. Той пристъпи към ръба на пропастта и погледна към долината, където животът отдавна кипеше. Щом го видяха, птиците от близките дървета се стрелнаха към небесата. Грид ги проследи с поглед и забеляза как един тъмен силует се спуска плавно към него. Скоро птицата направи последен кръг и спокойно кацна на няколко метра пред дракона. Слънцето бе огряло не само планинските клисури, но и града. Високите кули на крепостта вече почти не хвърляха сянка. Затова и хората, суетящи се около каретата с кралски герб вече се потяха зградата.

- Чудна работа! - изпфтя единият от работниците, като изтри потта от челото си. - Още не ми го побира в ума как може колелото да се счупи само!?

- Стига му мисли толкова, Георге! - отвърна му друг. - Нали вече е готова! Хайде, може да кажем на принца, че всичко е наред.

Георге се изправи и се насочи към сенчестата тераса, където група знатни особи наблюдаваха поправката на каретата. Принцът бе нисък, хилав младеж, с бледо лице и хлътнали очи. Той беше единствен син и наследник на стария крал. Затова, освен всичко друго, бе дължен и да си намери подходяща съпруга, за да продължи славната династия. От тази гледна точка нямаше по-подходяща партия от лейди Шейла, дъщерята на наместника Арбен. В момента тя стоеше между принца и болния си баща. Когато чу, че и последната пречка да отложат пътуването е премахната, една сподавена въздишка се изтъргна от устните ѝ.

Подобна въздишка се чу и от ъгъла на терасата, където рус войн, чувайки новината нервно стисна гържката на меча си.

Сподирен от радостните викове, сватбеният кортеж премина през градските порти. Сред бляскавата процесия беше на очи тежка, обкована каруца. Грохота на нейните здраво подковани колела подплаши кацналият надблизо гарван, който надавайки сърдит крясък, се понесе към небето.

- Я, виж ти кой изпъзлял от дупката си! - изграчи големият, черен гарван. - Е, стари гущере, явно си решил да се попечеш на слънце, а?

- Корвин, птицо проклета, нужно ли е всяка сутрин да слушам грозния ти глас? - изръмжа драконът, хвърляйки неприятен поглед към напратника. - Знаеш ли, понякога се чудя защо още те търпя.

- Е, как защо? - продължи самоуверено гарванът. - Не помниш ли кой съм аз?

- Ами напоследък паметта ми изневерява. Сменям си кожата, нали се сещаш?

- Тогава ще ти припомня - Корвин накокошини перата си, опитвайки се да си придобие важен вид. - Аз съм - започна той - аз съм...

- Ти си?...



- Аз съм...

- Да?...

- ...Аз съм твоя вестоносец и пръв съветник! - най-сетне успя да изграти гарванът.

- Е, и? - невъзмутимо попита Грид.

- Какво "е, и"? - Отвърна разгразнено Корвин. - Не можеш просто така да издеш своя верен слуга! Нали? - добави вече не толкова уверено гарванът.

- Знаеш ли, прав си. Не мога да те изям - каза след известен размисъл драконът.

- Така ли? - попита невярващо Корвин, но после внесе в гласа си по сигурни нотки. - Тоест така е, прав съм...

- Но нищо не ми пречи да те изпека!

- Как така да ме изп... Проклятие!

Гарванът едва успя да излетя, когато огнена струя заля мястото, където до преди малко стоеше.

- Защо го направи, гнусен крилат гушер такъв!? - ругаеше той, съпровождан от веселия кикот на Грид.

Всъщност такива шеги бяха нещо обичайно за двамата. Когато драконът ойде по тези места, черната птица вече живееше в пещерата. И тъй като Грид в онзи момент бе в добро настроение, по-неже току-що бе ял, остави гарванът да си живее в своето гнездо в един от високите ъгли на скалната кухня. В последствие, проявеното тогава великодушие се оказа много полезно за дракона.

Корвин произхождаше от древен род гарвани. Те се различаваха от обикновените си събратя по това, че знаеха езика на хората, а също и по своите размери (самият Корвин бе голям почти колкото скален орел). Освен това гарванът бе благодарно същество. Именно затова птицата помагаше на дракона да си търси храна, насочвайки го към местата, където се събират стада на различни животни. От своя страна Грид тъй винаги оставяше доста недооглозани кости, които Корвин с удоволствие оползотворяваше. Така между двамата се бе зародило нещо, наричано от хората приятелство.

- Не биваше да го правиш, Грид - продължаваше да се жалва гарванът. - Представи си, че не бях успял да излетя навреме!

- А откъде си сигурен че не исках точно това? - драконът изпитателно погледна птицата и продължи. - Знаеш ли, Корвин, напоследък все повече се убеждавам, че нямам нужда от теб!

- Стига бе, какво ще правиш без мен! Кои ще ти търси храна? Кои ще те предупреждава за пъзачите към пещерата хора?

- Да ме предупреждаваш! - избухна Грид. - Я кажи къде беше "закрлатата ти" миналия месец, когато някакъв тип се промъкваше към мене, без да знам? Добре, че дрънчеше в оная броня, която бе нахлузил, та успях да го чуя...

- И ти го срази, о, Великий! - въодушевено поде Корвин.

- Е, да, но не успях да се вмъкне твърде навътре и опуших цялата пещера докато го изпека! И то защо? Защото ти, перната твар, бе решила да се мотаеш някъде!

- Недей така господарю! Търсих ти храна. И намерих! Помниш ли големият лос?

- Как да не го помня, нали цяла седмица след това ме боля корема! Проклетото добиче сигурно е било болно!

- Не се гневи, о, Велики драконе! Защото аз, скромният ти слуга, нося добри новини!

- Добри новини? - попита Грид и наостри уши.

- Точна така, о, Светило на Драконовия Род, ти, Мой Господар...

- Корвин! - изръмжа нервно драконът, но това не предизвика

желания ефект.

- ...Побелителю Мой...

- КОРВИН! - изрева Грид и гласът му отекна в долината, при-  
нуждавайки птицата отново стреснато да литне от мястото си. -  
След като свършиш с ласкателствата, би ли ми казал най-сетне  
какви новини носиш?

- Разбира се, Грид - отвърна самоуверено гарванът. - Нали на-  
последък все ми говориш, че те интересуват различни жълти дрън-  
кулки и тям подобни...

- Съкровища! - очите на дракона светнаха и той продължи с ме-  
ген глас. - За това ли говориш, мой верни друже?

- Точно така, стари приятелю - Корвин забеляза живия интерес  
на другаря си.

- Говори! Говори, птицо!

- Та, както бях тръгнал да ти разправам - започна важно Кор-  
вин, - сутринта докато ти още спеше, аз вече кръстосвах небесна-  
та шир, когато ветровете ме отнесоха до крепостта в края на го-  
рата. Спомняш си я, нали?

- Спомням си я! - кисело отвърна Грид. - Давай наматък!

- И видях си аз отгоре (имам силно зрение, знаеш) че долу на  
дворцовия площад става нещо. Стори ми се любопитно, та се спус-  
нах там. Качнах на оградата на двора и що да видя? Знаеш ли  
какво?...



- Не, но се надявам, че скоро ще разбере - отвърна саркастично Грид.

- Та видях аз долу, почти целият град се бе събрал пред двора. Чудих се за какво е тая суматоха, когато зърнах един мой стар познат от ятото, кацнал наблизко. Попитах го какво става, как я кара. Той ми отвърна, че малко го боли крилото, но иначе е добре...

- Корвин, говори по същество! - ревна Грид.

- Добре де, добре! Разбрах, че лейди Шейла, дъщерята на наместника на града, Арбен, ще се жени за принц Инор, син на краля на тази страна. Самият мой бе дошъл да отведе своята годеница в замъка на баща си, където щяла да бъде сватбата. Бащата на лейди Шейла бил болен и затова нямало да може да присъства, но щял да прати...

- Корвин, не знам дали ти харесва да ми лазиш по нервите, но ме предупреждавам, че скоро ще свършиш...

- ...огромна ЗЕСТРА! - изкрещя с пълна сила гарванът, надвиквайки своя събеседник.

- Огромна зестра? - повтори внимателно Грид.

- Точно така, господарю, зестра, представляваща обкована каруца, пълна догоре със злато, сребро, скъпоценни камъни...

- И казваш, че тази каруца щяла да тръгне...

- ... рано сутринта...

- ... рано сутринта и ми казваш чак сега, ти гнуса издънка на птичия род! - изрева драконът и се опита да налага с хищната си паст Корвин.

- Успокой се бе, Грид, това не е всичко! - изграчи гарванът, опитвайки се да избегне гнева на дракона. - Има още!

- Говори!

- Моят приятел, дето ти разправях, ми каза, че имало някакъв проблем с каретата на принца. Затова нямало да могат да тръгнат по рано от обяд.

- Което значи... - започна Грид.

- ...че тръгнаха преди около час и аз долетях веднага да ти кажа - довърши гарванът и кацна отново на мястото си.

- Откъде ще минат?

- През Старата гора. Решили са да скъсят пътя, защото иначе щели да закъснят. Наместникът Арбен предупреди за опасността от разбойници, но оня самоуверен принц Инор заявя, че не се страхува от никакви гребители.

- Добре - каза решително Грид и пристъпи напред. - Време е да направим едно посещение на гозежния керван. Вестоносецо мой - обърна се той към Корвин, - води!

- На вашите заповеди, господарю! - изграчи птицата и излетя. Драконът разпери могъщите си криле и плавно се понесе след гарвана.

Едва сега можеше да се види цялото тяло на огромното същество. Макар и още млад, Грид бе доста едър. От върха на гуцероподобната си муцуна до края на завършващата с широк шип опашка, той бе дълъг петнадесет метра. Гърбът, краката и част от крилете му бяха покрити със здрави рогови плочки, които придаваха характерния за рода му сивокафеникав цвят.

Сега Грид се носеше из небесната шир, следвайки черния гарбан към бековните дървета на Старата гора.

Колоната от ездачи напредваше бавно, но сигурно през обраслия с трева път. Конете се движеха в лек тръс, носейки на себе си обкованите с желязо гвардейци от ескорта на принц Инор. По средата на кавалкадата напредваше каретата с кралския герб, теглена от четири бели жребца. Зад нея, с впряг от шест яки товарни коня, се предвижваше пълната със скъпоценности, обкована каруца. Най-отзад бе останалата част от охраната, която трябваше да съпроводи процесията до замъка на Краля.

Въпреки закъснението, причинено от мистериозната повреда, войниците бяха в добро настроение, предвкушвайки предстоящото сватбено празненство. Всички без един!

Точно зад каретата язеше самотен воин. Сваления от главата му шлем разкриваше красиво лице. Ярките му сини очи бяха в унисон със златисторусата му коса. Това бе Славин, един от най-младите, но уважавани рицари в двора на наместника Арбен. И всеки, който се вгледа в очите му, би забелязал, че те са изпълнени с дълбока тъга. Тъга, толкова особена и очевидна, че хората я наричат чисто и просто "любовна мъка".

Защото момъкът страдеше точно от това. Или казано с две думи, Славин беше влюбен в лейди Шейла.

Болката в сърцето на рицаря бе два пъти по-силна поради факта, че девойката отговаряше на чувствата му. Но в тези времена бащините интереси стояха над любовта и волята на децата. Така сватбата на Шейла бе отдавна преопределена. Славин добре знаеше, че няма какво да се направи. Той не бе посмял дори да признае чувствата си пред наместника, опасявайки се, че това може да навреди както на него, така и на неговата любима.

Какви ли не идеи минаваха през главата на младежа, но никоя от тях не можа да осъществи. Надяваше се поне да отложи неизбежното, повреждайки каретата, но, уви, принцът реши да тръгне веднага щом проблема бъде отстранен.

Славин погледна към колата пред себе си. Там вътре бе неговата голяма любов заедно с оня противен и невзрачен Инор. Да можеше, помисли си младежът, само да ги нямаше всички тези кралски рицари... Би го предизвикал на двубой, би обещал всичко, само и само да може да спечели за себе си Шейла.

Славин хвърли поглед към обкованата кола зад него. Би я дал, заедно с последната си греха, даже и верният си меч на този, който му помогне да си върне любимата. С насълзени очи младежът погледна към небето, сякаш търсеше оттам помощ. Но във висините нямаше нищо. Само някъде, много високо се виждаше неясният силует на някаква птица...

Грид погледна надолу. Точно под него, между дърветата, острият му поглед различи придвижващата се колона.

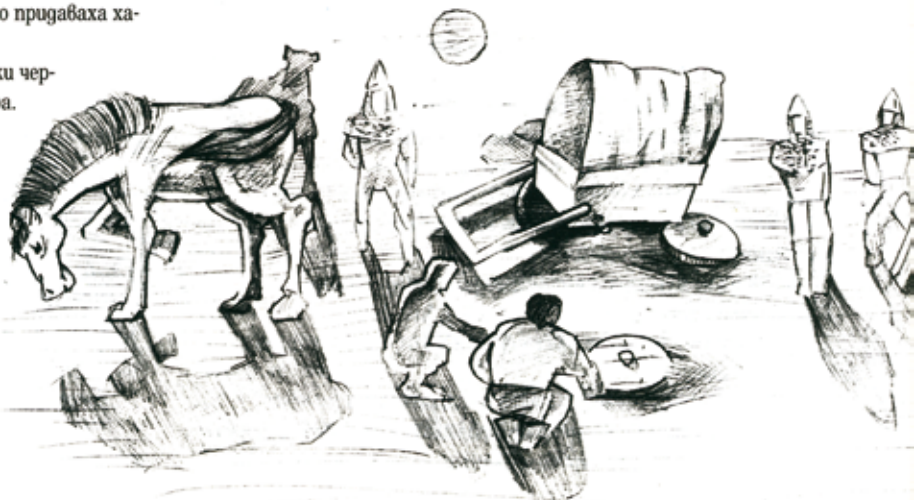
- Колко са според теб? - запита той Корвин, който летеше до него.

- Не знам, сигурно тридесетина, може и повече - отвърна птицата, втренчвайки се в гората. - Не мога да видя добре от тук.

- Значи - рече замислено драконът, - някой трябва да слезе долу и да види как стоят нещата, нали? - довърши той поглеждайки изпитателно Корвин.

- Точно така, Грид - отвърна гарванът. - Някой трябва незабелязано да слезе долу и да изложи живота си на опасност. Някой много смел, някой... Господарю, защо ме гледате така?...

Колоната от конници бе стигнала до средата на гората.



Тук пътят ставаше каменист и въпреки усилията на кочияша, каретата се клатушкаше ту наляво, ту надясно, предизвиквайки гневът на принца.

- Нещастник, каруцар, глупак неден! - крещеше той с неприятният си писклив глас на кочияша. - Кой те е учил да караш! Къна се, само да стигнем в двораца, ще нареда да ти ударят сто камшика на голо! - прогължаваше да заплашва принца. - Извинете, мила лейди - обърна се той към седящото до него момиче. - В днешно време трудно се намират свестни слуги.

Лейди Шейла не отговори. Тя дори не чу какво ѝ приказва принца. Мислите на красивото момиче бяха отправени към язедият зад каретата млад рицар.

- Проклет зобедар! - не спираше да ругае принцът. - Само да стигнем при татко, ще види той. Ти пък какво зяпаш, птицо грозна?

Последните думи на Инор бяха отправени към кацналия на едно дърво гарван. Птицата сякаш се обиди от думите му и надавайки кръсък, отлетя нагоре.

- Ей, Рен, я виж какъв голям гарван! - извика един от войниците. - Обзалагам се, че не можеш да го уцелиш!

- Стой и гледай - отвърна назовааният и помагайки стрела на метивата, я изпрати по птицата.

- Май пропусна - захли се първият войник.

- Да, но добре ѝ подрязах опашката - не му остана дължен Рен и двамата гръмко се засмяха.

И докато долу групата напредваше, горе в небето Грид се реши нетърпеливо, чакайки завръщането на Корвин.

- Хайде бе, крайно време беше! - каза той на идващия гарван.

- Крайно време било!? Слушай ме, лоспест гущер такъв, долу за малко не ме убиха, отскубнаха ми три пера, и...

- Добре де, нали сам изяви желание да разузнаеш?

- Аз ли? Аз да съм изявил желание? - почна да грочи и заеква Корвин. - Не, аз...

- Хубаво, стига си се горещил и ми кажи как стоят нещата, ако обичаш? - този път гласът на дракона звучеше особено твърдо и настоятелно.

- Двадесет и пет тежки конници и десет стрелци - отговори веднага гарванът. - Каруцата се намира в центъра, зад каретата на принца. - Искате ли още нещо Негово превъзходителство?

- Не, вестносецо. Стига толкова дебене. Време е за лов! - отсече Грид и рязко се спусна надолу.

Славин беше отчаян, а отчаяните мисли раждат отчаяни идеи. Затова младежът избърса съзвисте си, посегна към меча и с мрачна решителност приближи коня към каретата.

В този момент някъде отпред се чу панически вик. Славин полегна нататък и с ужас видя как от небето връхлита крилато чудовище, заливащо с огнени струи челните конници.

В действителност никой не бе успял да забележи навреме Грид, преди той да се спусне като вихър върху колоната. С рязък удар на бронираната си, завършваща с широко острие опашка, драконът отсече дебело дърво и го повали пред стъписаните конници, размавайки двамата от тях. Още предсмъртният им вик не бе заглъхнал, когато Грид, бълвайки пламъци, се пренесе в задната част на кабалкадата и събори друго дърво, препречвайки пътя за отстъпление. После летящото чудовище се издигна в небето и се приготви се за нова атака.

В това време на пътя се беше възцарила паника. От бойния строй на дисциплинираната и уверена колона не бе останало нищо. Конете ужасено цвилеха, изправяйки се на крака и хвърляха ездачите си по земята. Кочияшът на кралската карета бе успял да откачи впряга навреме и жребците луко се понесоха към гората.

- Пазете принца! - изкрещя към рицарите Зирут, капитанът на стрелците.

- По дяволите! - извика един от тях. - Не може ли да го скрием в гората?

- Няма време - чу се гласът на Славин. - Драконът се връща!

- Всички край каретата! - изрева отново Зирут и воините се затичаха натам.

Грид отново се спусна, този път по-ниско, целейки да прогони хората от каруцата със златото, която бе спряна до каретата. Този път, обаче, го посрещнаха с гъжд от стрели, отправени към незащитения му корем. С учудваща за размерите си маневреност, Грид избегна попаденията и на свой ред нанесе страховит удар с опашката си, размавайки двамата стрелци. Но останалите прогължиха да го обстрелват и той бе принуден да отстъпи. Веднага след това отново премина в нападение.

Така Грид се спускаше и издигаше, като след всяка атака оставяше нови трупове след себе си. Въпреки това на драконът му стана ясно, че така няма да може да отдели хората от ценният товар. Затова при поредната си атака, вместо отново да полети към небето, той рязко се обърна и с грохот кацна на двадесетина метра пред слисаните войници.

- Той кацна, той кацна! - истерически изкрещя някой.

- Сигурно е ранен! - добави друг. - Напред, да доубием проклетата твар! - довърши той и се хвърли с извадено оръжие. И преди Славин, единствен прозрял драконовата хитрост, да успее да ги спре, рицарите с неистови викове, размахвайки мечове и брадви, се втурнаха след него.

- Спрете! Пазете каретата! Това е капан! - изкрещя момъкът, но виковете му останаха нечути.

Грид наблюдаваше спокойно връхлитащите войници, поемайки си дълбоко дъх.

- Хванахме ли те, гадино! - крещеше предводителят на атаката. - Да те видим сега какво ще направим.

В отговор на това драконът се повдигна на задните си крака и рязко стрелна глава напред, заливайки ентузиастът с огнена лавина.

Това което последва, трудно може да се опише. Първият войник буквално бе отнесен, като от поток, и подобно на горяща огнена топка се връза в търчащите зад него хора. В резултат на това те се пръснаха като кегли и с грохот се стовариха на земята, следвани от оръжията си.

Зирут, останал малко по-назад, пръв се отърси от вцепенение-то, обхванало оцелелите. Той се прицели и пусна стрела към дракона.

Това се оказа фатална грешка. Всъщност и последната му.

Грид нямаше намерение да убива повече. Той тъкмо се канеше да отнесе каруцата със златото, след като бе успял да отдели охраната ѝ. Но изстреляната от Зирут стрела болезнено се заби в шията му. Тогава драконът се ядоса. Нанесената рана предизвика гнева му, а с него и дълбоко стаената в душата му омраза към хората. Надавайки страховит рев, чудовището се хвърли право към оцелелите бойци. Капитанът на стрелците тъкмо полагаше нова стрела, когато гигантската лапа на Грид се стовари върху него...

Славин наблюдаваше ужасен как развихрилият се дракон сее смърт и унищожение сред хората. Огромният звяр нанасяше убийствени удари с опашка, като размяташе, сечеше, или направо размазваше тремавите войници, превръщайки ги в кървава смес от желязо, кости и вътрешности. Бойците, от своя страна се опитваха да достигнат до незащитените места по тялото му. Атаките им обаче биваха обречени да завършат под сечащите нокти или сред остриите зъби на дракона.

Ако битката продължаваше така, скоро от ескорта кралски рицари нямаше да остане нищо. При тази мисъл момъкът се сепна, спохожен от внезапно прозрение. Със сигурни крачки, не обръщайки внимание на боя, той се приближи до каретата и рязко отвори вратата.

- Лейди Шейла - каза той на развънубаното момиче, - елате с

мен! Ще ви отведе на сигурно място.

- Какво си мислиш, че правиш гупако! - разфуча се принцът, с почервеняло от гняв лице. - Защо не се биеш с другите?!

Още при първото нападение на дракона, Инор не се съмняваше, че неговите войни безпроблемно ще се справят с крилатото чудовище. Затова сега той най-спокойно си седеше в каретата, очаквайки края на боя.

- Чакай само гвардейците ми да убият оня звяр! - продължаваше да крещи принца. - Ще им нареда да... а-а-а!

Викът на Инор бе предизвикан от връхлетелият през покрива обезобразен труп. Славин използва суматохата и измъкна изплашената Шейла от каретата.

Грид тъкмо убиваше последният воиник, когато двамата младежи се показаха пред колата.

- Стой до мене, мила! - каза рицарят на девойката. - Аз ще те пазя!

В този момент драконът изведнъж се насочи към каретата.



Усмирил гнева си, Грид реши, че е крайно време да вземе това за което бе дошъл. С изморена походка голямото създание се запъти към каруцата със злато. Действията му обаче останаха погрешно разбрани от Славин

- Бягай! - изрева момъкът. - Бягай и се спасявай!

- Не! - каза пребледнялата Шейла. - Няма да отида без теб!

- Тръсвай! - отблъсна я назад воина и вадейки меч, се обърна към дракона. - Назад чудовище, няма да ти позволя да я докоснеш!

- Махай се от пътя ми, жалка твар! - изнервено отвърна Грид и небрежно фрасна човека с опашка, пращайки го в близките храсти. После драконът продължи напред право към Шейла. Момчето бе на път да загуби съзнание от страх и ужас. Отстъпвайки малко-по-малко назад девойката опря гръб в колата със златото.

- Какво? - запита Грид, опитвайки да се усмихне - И ти ли ще я пазиш?

Момчето не разбира добре въпроса, а и дори да беше, нямаше да може да отвърне.

- Така ли ще стоиш? - попита пак драконът, вележдайки се в уплашената девойка - Е добре, нямам време за игри! - рече накрая той и протегна напред ноктестите си лапи. Шейла изпищя, очаквайки най-лошото, но Грид я подмина и сграбчи каруцата. Конете отдавна бяха избягали и драконът, макар и с известно усилие, успя да вдигне ценния товар във въздуха.

- Тежи, да му се не види! - мърмореше си Грид, докато бавно се отдалечаваше.

Шейла стоеше безмълвна, докато шум от близкия храсти не я отърси от вцепенението ѝ. Девойката бързо се затича натам и завари Славин който с мъка се изправяше.

- Любими, ранен ли си? - запита с треперещ глас момчето.

В отговор младежът я прегърна нежно през рамо и горчиво се засмя.

- Той е ускал само златото, нищо друго! - каза накрая. - Сега онези глупци сигурно щяха да са живи, ако знаеха - и посочи към объглените и разчленени тела.

Никой от верните кралски рицари не побягна пред Грид. Никой от тях не оцеля.

- Сега поне няма кой да ни попречи да бъдем заедно! - рече накрая Славин и целуна момчето по челото.

- А принца? - сепна се изведнъж Шейла.

Двамата мигом погледнаха към каретата. Там обаче нямаше никой.

Още щом трупът връхлетя през покрива, Инор побягна накъдето му видят очите, оставяйки верните си хора да се бият за него. Принцът дълго се лута из гората, докато накрая не се строполи изтощен на земята. Вдигайки глава, човекът срещна погледа на кацналия до него гарван.

- Ти пък какво правиш тук? - извика изненадано Инор.

- Просто се чудя, колко съм грозен! - отвърна Корвин и преди ужасеният принц да реагира, заби клоната си дълбоко в окото му...

Грид с удовлетворение изсипа съдържанието на каруцата върху останалите си съкровища. Въпреки получените рани, драконът бе доволен. Ловът беше успешен, това бе най-важното за него.

## 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	151
2. (-) Колемото на Времето - Р. Джордан	78
3. (6) Хрониките на Амбър - Р.Зелазни	53
4. (4) Сага за Войната на Разлома - Р. Фийст	44
5. (3) Истории от Светът на Диска - Т. Прагчет	42
6. (5) Мечът на Истината - Т. Гудкайнг	34
7. (9) Конан Варваринът - Р.Хауърд	28
8. (7) Побелителят на Зората - Питър Дж. Тайлър	27
9. (нова) Белгаривад - Д. Еджикс	20
10. (8) Магьосникът от землемория - У. Лезуин	18

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 стобиците 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 късметливата е Петър Вълчев. Той ще получи не една, а две награди най-новата книга на ИК "ЕЛФ" - "Бури над ориента", както и сборника с български разкази "Моделириум" на ИК Офир.

Ще очакваме Петър да ни се обяди в редакцията или на нашия e-mail, за да получи наградата си.

Ще припомним начина за точкуване на вашите пет любими книги: 1място - 10т.; 2място - 6т.; 3място - 4т.; 4място - 2т.; 5място - 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 изпадащите 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 (а и не само за тях) препоръчваме да посетят нашия сайт:

[www.fantasy-factor.org](http://www.fantasy-factor.org)

Там ще намерите актуална информация за нашето списание, архиви на старите ни броеве, ежеседмичен преглед на наскоро излезлите фантастични книги, галерия с фантастични рисунки на български художници, ФФ новини, както и всякакви любопитни факти от света на фантастиката.

Отделна секция на нашия сайт ще бъде посветена на полевата ни игра. Там ще намерите актуална информация за света на Магландия, правилата на играта, постоянно разрастващ се списък с нови магии, предмети и специални умения. Ще прочетете разказите на бардовете от четирите края на Титания (така се казва света където се намира континента Магландия), които ще ви разказват за приключенията на смелите авантюристи, посетили неразкрити райони и много други штризубащи събития свързани с фантастичното приключение в "Меч и Магия"

Не на последно място ще посветим отделна секция и на нашата поредица комикси, стартирала под името "Торбалан комикс", впоследствие трансформирала се на "FF Comics".

Трудно е да се опише с думи нещо което се развива с всеки следващ ден, за това просто елате и ще видите.

Продължават конкурсите за ФАНТАСТИЧЕН РАЗКАЗ и за ФАНТАСТИЧНА РИСУНКА очакваме още повече от вашите фантастични творения.

### Игра с Патафюгъл

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.

Преминал вече рба задръхани епизода младият таласъм продължава смело напред воден този път от развигтената фантазия на Жасмина Иванов.

/За тези от вас, които са пропуснали предишните приключения на Пата-

фюгъл, нека намерят старите ни броеве или да прочетат цялата история на нашия сайт: [www.fantasy-factor.org/](http://www.fantasy-factor.org/)

А ето я и самата история...

/продължение от брой 5 (Февруари) 2001/

...И той не можеше да каже над какво, по дяволите са, защото гората под килимчето везанно свърши и се отдалечи с бясна скорост, отстъпвайки място на някаква странна черна, гладка и лъщица повърхност, простираща се чак до другия хоризонт. Лордо ги Лорди измърмори:

- Я, това като че ли е... ами, да... Изчезналото Блато! Тъ-ъ, или беше Блатото на Изчезналите? - той извади изпод тюрбана си една мърява карта.

- Хм? - издаде неопределен звук Патафюгъл, стискайки зъби в геройско усилие да не повърне. Имаше и половин час, откакто се бе озобал тук, а вече усещаше, че светът му изва в повече. Изведнъж той забеляза скоростно нарастващото срещу фуцащото килимче препятствие и очите му се разшириха от ужас, а ръцете му трескаво задръпаха ризата на Лордо. Студентът, забил нос в картата, усърдно мърдеше устни:

- Интересно, мястото като че ли липсва тук... Много, много интересно... А? - той най-после вдигна очи и проследи пръста на Патафюгъл, сочещ граматния конусовиден връх, в чиито зъбери щяха да се размажат всеки момент. Издигаше се самотен в средата на блатото. Лордо отчаяно изкимва:

- Зная шип - и допълни гъгнуво, защото таласъмът стегна хватка около гръбкяна му - Съсем забравих! - килимчето се замаята щуро в опит да избегне сблъсъка.

-Ау!

- Ох! - изръмжа Патафюгъл.

- Оме!

- Не!

- Пом'шт!

- Ш'тъ убий!!! А-а-а...

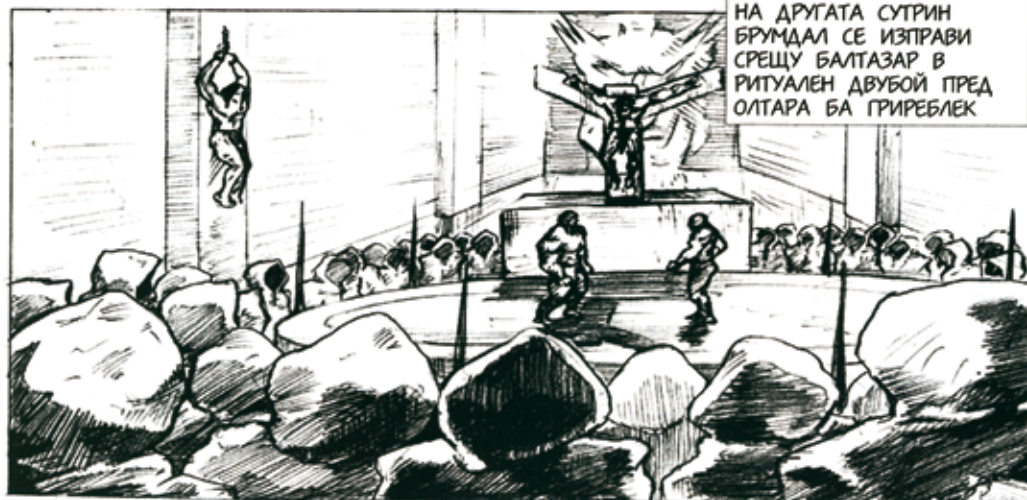
- А-а-а...

Пълок!!!

Килимчето се стовари в черното, мазно и вонящо блато, и залепна върху него. Дватама бавно се осмелиха да понадигнат по един клепач. Патафюгъл пусна треперещия псебдо магьосник, който хрипящо пое въздух, и се отдалечи в друга зъла на злополучното метящо платно. Той въздъхна тежко и зароби из джоба си, търсейки с какво да успокои шопнатите си нерви. Най-накрая го откри. Търро като камък, обрасло с власинки от панталоните му, леко плесенясало парче шоколад. Въздъхна още веднъж и захапа. В този момент гладкостта на тинята се набразди от вълни и сред мехурите, които забълбукаха, се надигна нещо дългозъбо, страшно и омазано в блатната кал. Лордо и Патафюгъл примигаха притеснено, защото установиха, че нещото се е втренило в тях с две огромни червени очи. То проточи муцуна, раззана ужасната си паст, и изрева с най-кошмарния глас, който двамата дребосъци дори не биха могли да си представят...

/слегба/ Всъщност ще слегба само ако успеете да го продължите вие. А за Варна ще пътува по пощата нашата награда - "Моделириум" на ИК Офир и "Бури над ориента" на ИК ЕЛФ.





НА ДРУГАТА СУТРИН  
БРУМДАЛ СЕ ИЗПРАВИ  
СРЕЩУ БАЛТАЗАР В  
РИТУАЛЕН ДВУБОЙ ПРЕД  
ОЛТАРА БА ГРИРЕБЛЕК

БРОМ, КАЛА, КОВАЧ  
ХЕРМАН И ХЕКСИН,  
УВИСНАЛИ НА СВОИТ  
ВЕРИГИ КАТО  
ИЗКУПИТЕЛНИ ЖЕРТВИ  
МОЖЕХА САМО  
БЕЗПОМОЩНО ДА  
НАБЛЮДАВАТ И ДА  
НАДЯВАТ, ЧЕ  
УЧИТЕЛЯТ НА ВОЙНИ  
НА СЕВЕРНОТО СИЯНИЕ  
ЩЕ ИЗЛЕЗЕ  
ПОБЕДИТЕЛ В ТЕЖКИ  
СБЪЛЪСК...



СЕГА  
ЩЕ УСЕТИШ СИЛАТА НА БОГА-  
ДРАКОН, ЖАЛКИ САМОЗВАНЕЦО!

АКО  
БЕШЕ ТОЛКОВА СИЛЕН В  
ДЕЙСТВИЯТА, КОЛКОТО И В  
ПРИКАЗКИТЕ, НАИСТИНА ЩЯХ ДА  
СЕ ПРИТЕСНЯ.



БЕЗ ПОВЕЧЕ ЗАКАНИ БИТКАТА  
ЗАПОЧНА! ДВАМАТА ВОЙНИ СЕ  
ХВЪРЛИХА ЕДИН КЪМ ДРУГ С ЦЯЛАТА  
МЕНАВИСТ, НА КОЯТО БЯХА СПОСОБНИ



БРУМДАЛ, МАКАР И ЗНАЧИТЕЛНО ПО-ДРЕБЕН  
ОТ СВОЯ ПРОТИВНИК, ЯВНО ГО  
ПРЕВЪЗХОЖДАШЕ ПО БЪРЗИНА И БОЙНА  
ПОДГОТОВКА. УДАРИТЕ МУ ВИНАГИ НАМИРАХА  
ЦЕЛТА И ЗАСИПВАХА ВРАГА КАТО ГРАДУШКА,  
НО БАЛТАЗАР СЯКАШ НЕ ГИ УЩЕЩАШЕ...



история: Иван Атанасов  
рисунка: Павел Байрактарски

# БРОМ

часть 6 **ВОЙНЪТ НА  
СЕВЕРНОТО СИЯНИЕ**



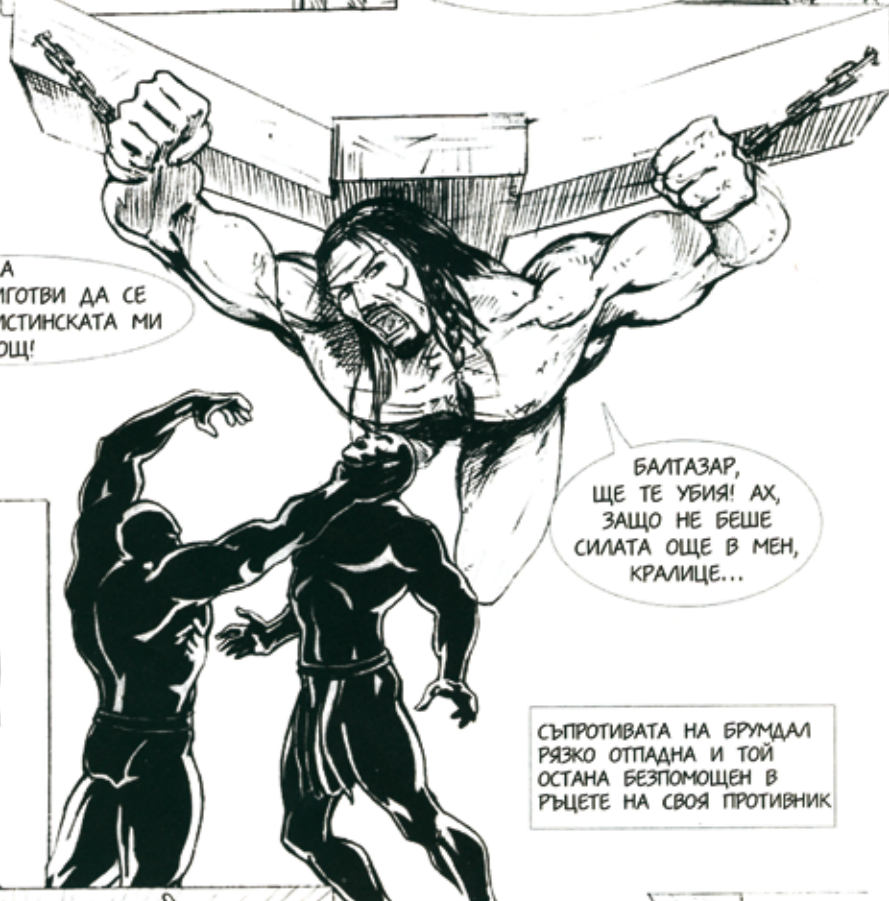
ВЪПРЕКИ ПОНЕСЕНИТЕ УДАРИ БАЛТАЗАР НЕ БЕ ЗАГУБИЛ ОТ МОЩТА СИ. БИТКАТА ЗА НЕГО ЕДВА СЕГА ЗАПОЧВАШЕ!



НЕЩАСТНИКО, ЖАЛКИТЕ ТИ АТАКИ НЕ МОГАТ ДА МЕ НАРАНЯТ!



А СЕГА СЕ ПРИГОВИ ДА СЕ СРЕЩНЕШ С ИСТИНСКАТА МИ МОЩ!



БАЛТАЗАР, ЩЕ ТЕ УБИЯ! АХ, ЗАЩО НЕ БЕШЕ СИЛАТА ОЩЕ В МЕН, КРАЛИЦЕ...

ГОТОВ ЛИ СИ ДА ИЗПЪЛНИШ ПРИЗВАНИЕТО СИ, СИНЕ? МАЙ НАИСТИНА СИ ГОТОВ ЗА СИЛАТА ОТНОВО



СЪПРОТИВАТА НА БРУМДАМ РЯЗКО ОТПАДНА И ТОЙ ОСТАНА БЕЗПОМОЩЕН В РЪЦЕТЕ НА СВОЯ ПРОТИВНИК

МАГИЯТА НА БОГА-ДРАКОН СЕ ВЛЯ В РЪКАТА НА БАЛТАЗАР И МОЩТА Й СЕ ИЗЛЯ...





БАЛАЗАР!  
НЕ-Е-Е!

СИЛАТА НА СЕВЕРНОТО СИЯНИЕ СЕ ОСВОБОДИ ОТ СТАРОТО СИ ТЯЛО И, ПЛУВАЙКИ В ПРОСТРАНСТВОТО, СЕ НАСОЧИ КЪМ ЕДИНСТВЕНИЯ, ГОТОВ ДА Я ПРИЕМЕ...



ПОЧУВСТВАЛ ОТНОВО  
МАГИЯТА В СВОЕТО ТЯЛО,  
БРОМ СЕ ОПИЯНИ ОТ  
ЗАБРАВЕНАТА МОЩ

СЕГА  
ЩЕ МИ ПЛАТИШ,  
ПОДЛА СВИНЬО!!!



НО МАГИЯТА  
НА БАЛАЗАР  
КРИШЕ В  
СЕБЕ СИ  
НЕПОДОЗИРАНА  
МОЩ, КОЯТО  
СПРЯ УСТРЕМА  
НА МЛАДИЯ  
ВОЙН

ЖАЛКИ  
САМОВАНЦИ, СИЯНИЕТО  
Е СЛАБО ТУК НА ЮГ, ХЕ,  
ХЕ, ХЕ!



ОТПРАВИ  
ПОСЛЕДНИ МОЛИТВИ КЪМ  
НЕЩАСТНАТА ВИ КРАЛИЦА И СЕ  
ПРИГОТВИ ЗА СРЕЩА СЪС  
СВОЯ СЪЗДАТЕЛ



ОПИЯМЕН ОТ СВОЯ УСПЕХ,  
БАЛАЗАР НЕ ЗАБЕЛЯВА  
СТРАННАТА СЯНКА,  
ИЗГЛУВАЛА ЗАД ГЪРБА МУ

СЯНКАТА?  
ТОЗИ СИЛУЕТ МИ Е  
ПОЗНАТ, НАПОМНЯ МИ  
НЯКОЙ, НО КОЙ? ДАЛИ Е  
ПРИЯТЕЛ ИЛИ ВРАГ?







КРАЙ!

# TE DEUM LAUDAMUS

Даниел Апостолов  
roggerdojh@dir.bg

илюстрации:  
Красимир Иванов

ЧАСТ I  
ИВАН МЕНЕСТРЕЛ

*/продължение от брой 5/*

Името Орихим за първи път бе споменато в затъмнена кръвма в затъмнено градче в най-затъмнения край на Стария Свят. Странен странник, облечен в странни дрехи, обут в прашни ботуши и сянал до себе си на скамейката изтъркано наметало, бе разказал на малката си затъмнена публичка странна история.

До тук със странните и затъмнени неща.

История за Орихим отшелника, за Орихим пророка, за Орихим, който живееше в пустинята.

В Стария Свят по традиция нямаше пустини - всички те се намираха извън границите му.

Освен само една.

Пустинята Гавана лежеше точно на границата на Стария Свят, дори някои племена, които бяха приели властта на Бенедикамус Домино, все още обитаваха оазисите по периферията.

Там чужденецът бе срещнал Орихим.

И там Орихим бе изрекъл думите: "Et si tu n'existais pas dis-moi pourquoi j'existerais" \*. За по-голяма, поне от негова гледна точка, яснота ги бе написал и на къс пергамент. Месеци по-късно, по неизвестни пътища мъглата бе достигнала до кардинал Василий в Бенедикамус Домино и личният му секретар, персона, надарена с най-разнообразни качества, с помощта на най-талантливите теолози от Върховната Религиозна Школа, бе успял да определи езика като прототформа на отдавна изчезналия фариийски и бе превел посланието.

Всички бяха останали неприятно изненадани от безсмислието на получените резултат и дори някои, на чашка вино, се бяха зачудили, дали не иде реч просто за нетрадиционна форма на хомосексуализъм.

По-далеч от истината не е бил дори Колосалния Пророк Гигант Мъдри, когато предсказал в момент на алкохолно опиянение, че през двехилядната година планетите от Слънчевата система (каква система? питал всеки в недоумение) ще се нарежат в една линия и ще настъпи свършека на света. Някой подхвърлил, че до тогава остава още много време, а и понятието планета може да означава всичко, така че духовете се успокоили. В чест на истината трябва да се отбележи, че през двехилядната година (малко по-малко от 1200 лета след времето, по което се развива действието на нашия разказ), малките светещи неща в небето ще продължат все така да трепкат невинно, подхранвани от Божествената сила, ще продължат по своите недостижими в смисъла си за простосмъртните пътища, движени от ангели, а песимистите съвсем песимистично ще отбележат поредната несполука в живота си.

Какво ли е написал Иван Менестрел с грубите си лапи върху онзи лист в сумрачната библиотека?

Месеци спокойствие бяха изминали, преди рогатото чудовище отново да се появи в околностите на Милет.

"Демонът", шептяха всички, "се завърна!". Църковната управа на Милет бе дълбоко разтревожена от зачестилите отвлечения на добитък и от зловещите следи в снега, които ловците откриваха около езерото. Стражата в града бе удвоена, патрули от гвардейци дежуреха нощем в малките села по брега. Но изчадието бе хитро и неуловимо.

Единствено Серафима не се смущаваше от опасността. Беше се разведрила и цвета на кожата ѝ се бе върнал. Очите ѝ блестяха и смехът ѝ се разнасяше често в къщата на Иван Ковача.

Самият ковач оставаше мрачен и раздразнителен. Не бе повярвал на думите на девойката - бе приел разказа ѝ, но тълкуваше свръхестествената случка по съвсем друг начин. Упованието му в Бога бе станало почти фанатично и той твърдо вярваше, че единствено силата на Светото Писание е спасила Серафима от рогатия демон.

Серафима не разказа другиму какво е преживяла. Недоверието на собствения Иванов баща я наведе на мисълта, че едва ли някой ще приеме думите ѝ за истина. Без да си дава сметка, така тя се спаси от гнева на Църквата - разказът ѝ твърде много би наподобил ерес, за да го подминат с лека ръка.

Напрежението нарастваше, все повече недоволни гласове изскачаха активни действия и ето, че дойде денят, в който Църковната Управа взе решение да се сформира хайка от най-добрите ловци, подсилена от голям отряд гвардейци, която да поеме по следите на демона и да го залови или унищожи. Самият отец Петър, водител на божието паство в Милет и околностите, оглави хайката и това вдъхна надежда в сърцата на мнозина.

## 5. СМЪРТ

Утринният час бе тих и сив, въздухът - прохладен и влажен, диханието излизаше на облачета. Улиците на града - пусти. Светът си доспиваше в последни минути на спокойствие, затова и суетнята около казармите, звънът на оръжие, подвикванията и пропотът на крака изглеждаха неуместни и гразнещи. Войниците и волните отряди се строяваха и биваха проверявани от водачите си. Скоро след това групите поемаха в различни посоки.

Гражданите, които бяха излезли навън за да гледат, започнаха да се прибират и скоро улиците отново опустяха.

Измина половин час. Дрезгавината се превърна в светлина.

Тишина.

Влагата се превърна в лека мъгла.

Тишина.

Сенките по ъглите и в дворовете, под каруците и в мазетата се превърнаха в забулени фигури.

Тишина.

Тишината се превърна в пусък.

Черни закачулени фигури се носеха като духове в утринта, бледите им ръце се сливаха със съствяващата се мъгла. Далечните им сенки за миг изскачаха пред замаяната жертва и остри нокти се впиваха в очите ѝ.

Няколко мига, преди болката, слепотата и лудостта да се стоварят в главата на жертвата и съзнанието ѝ да се пръсне на хиляди парченца, преди да се изключи, тя виждаше качулка, покрива мрак вместо лице. Виждаше ръце, събрани пред гърдите в широки черни ръкави. След това ръцете измитаха мъниеносно и жертвата нищо повече не виждаше.

Стъклата на къщите се пръскаха и мъглата се изсипваше все по-пътна в помещението, където спяха хората. С нея идваше и по една фигура. След нея фигурата се отпелеляше сред хор от писъци.

Утринта се бе превърнала в психиатрична кланица.

Някъде там, сред забуления аг в Милет бе и Серафима.

Иван Менестрел знаеше това. Знаеше също и за похода на порочните свещеници, предвождани от висш демон, висок, силен, огненочервен, с гладка димяща кожа и бездънни черни отвори вместо очи. Макар и да не се бе срещал с демона преди, той изпита гива омраза в мига, в който го зърна - въпреки очевидните разлики, водачът на тъмната орда твърде много приличаше на адското изчадие от Черния лес.

През изминалите месеци Иван Менестрел бе преброял много земи. Далеч от Милет, далеч от всякакъв хорски взор, бе посетил никому неизвестни места, бе разговарял със странни създания, бе оппивал от изборите на дребни сили. Освен това беше успял да се слее със звяра, чието тяло обитаваше, и да постигне хармония между интелект и инстинкт.

Накрайно, беше станал изключително могъщ.

Истинската битка се състоя в собственото му съзнание. Разкъсан между желанието да се хвърли върху демона и да го унищожи и да открие и закриля Серафима, Иван стоеше на нисък хълм до града и наблюдаваше мъглата, плъзгаща пипала по улиците, все едно беше жива. Демонът настъпваше с прокълнатото си войнство от другата страна на Милет.

Първият писък като че задейства някакъв механизъм в тялото му и Иван се раздвижи целеустремено. Заобикаяйки отряд от хайката, опрелен да охранява периметъра града, той се стрелна през мъглата.

Серафима спеше.

Стъклото на прозореца ѝ избухна навътре, посипвайки със стъклени късове помещението. Момичето отвори очи и си вторачи неразбиращо в гъстите кълба влага, които сякаш се изливаха през отвора. Цялата ѝ кожа настърхна от страх и тя, все още полузаспаала, се отдръпна от ръба на леглото, където се беше извъртяла на сън и презърна несъзнателно възглавницата пред себе си. Мъглата покри целия под и легените ѝ пипала се плъзнаха по краката на леглото и започнаха да обвиват забивките. Студ близна краката ѝ и тя ги придърпа до тялото си. Очите ѝ втрещено следяха най-дългото пипало.

Светлината внезапно помръкна и Серафима стрелна поглед към прозореца.

Черната закачулена фигура влетя безшумно и стъпи на пода.

Молитвата сама се появи в мисълта ѝ, Серафима си пое дъх и от усните ѝ се откъснаха несигурни думи. Порочният свещеник спря рязко на място. Гласът на Серафима укрепна и речта ѝ стана отчетлива и решителна. Порочният свещеник отстъпи крачка назад. Ръцете му се разделиха и след като напуснаха ръкавите, оформиха черна топка и тя излетя без звук през прозореца.

Мъглата се отпичаше обратно навън в прихлупения свят. Библията до

леглото на Серафима беше обградена от слаб ореол и по кръста на корицата ѝ пробляваха искри. Книгата се беше издигнала на няколко сантиметра във въздуха и с всяка дума се придвижваше още нагоре.

Кожата на Серафима настърхна още повече, но този път от силата, която я изпъваше. Очите ѝ се бяха разширили и бяха станали почти кръгли. Вече не беше пълен господар на тялото си, а го чувстваше както съд, в който свръхестествени сили се събираха, за да дадат отпор на злото, лъхащо като кисела смяда от порочния свещеник.

Свещеникът бе отстъпил до стената до прозореца и беше залепил за нея гръб, но удржаше на словата на момичето. След няколко удара на сърцето през прозореца влетя със скок и онзи, когото очакваше - Червеният демон, изчадието на Всеизгарящия адски огън.

Демонът се приведе, за да не опира в тавана и отворите на мястото на очите му се извърнаха към Библията. От тях блъдна тъмнина, която със съскане се понесе през стаята и избухна в мига, в който се докосна до божествения ореол около книгата. Серафима се разтърси като ударена и се загади. Малко по малко тъмнината погълна Библията и я изпало смачкана и обгорена.

Серафима се срина на една страна и остана така, докато Червеният демон не я хвана с огромната си ръка през кръста и не я отнесе.

След две минути Иван Менестрел влетя през счупения прозорец в празната стая и я огледа. Рогата му глава се извърна наляво. Очите му се впиха в унищожената Библия. Рогата му се наклониха надясно. Погледът му се спря на разхвърляното легло. Главата му се наведе надолу. Дървеният под в краката му беше обгорял. Без да се обръща, Иван се преметна назад и се приземи в двора под прозореца. След което се наведе ниско, ноздрите му се разшириха няколко пъти и той побягна след Червения демон.

Писъци замираха в мъглата, въздухът се раздвигваше, закачулени силуети се отдалечаваха и изчезваха без следа.

Иван проследи мирзмата на демона до градския площад. Там, в самия център, държата прекъсваше. Иван се взря в камъните на настилката и в нарисуваната с кръв пентаграма отгоре. Във върховете ѝ стояха угаснали черни свещи.

Мъглата се разрези и под ласкавите лъчи на изгряващото слънце се разпръсна. Иван Менестрел, застинал като статуя в центъра на пентаграма, изгаряше от отчаяние и болка. Животинските му инстинкти се гърчеха под ударите на чувството за загуба и за вина. Неописуем хаос от емоции, мисли и импулси го сковаваше. Така го завариха и гвардейците, които обезумели от кървавите сцени по улиците (плъзящи и стенеци ослепени същества, които с гърчове се предвижваха сред припаднали и притихнали ослепени същества) бяха се добрави до площада. Стрелите, които се забиха в тялото му и мечовете, които го посляха, бяха твърде много дори за неговата издръжливост. Иван рухна на колена, после падна напред и остана да лежи насред пентаграма.

Отец Петър се загаде, пребледнял като платно, на кон. Без да спира, оценявайки обстановката, той се приближи до падналия Иван, вдигна високо копиеето си и го заби в гърмото на рогатия звяр. Бликна червена кръв и няколко хрипливи стона известиха последните мигове на Евеулвар и на Иван Менестрел.

Войниците стояха сковано в кръг около мъртвия демон.

Отец Петър, слязъл от коня си, четеше молитва и се кръстеше. Жени в бели дрехи се движеха зад гърбовете им и помагаша на ослепените, които бяха останали живи. Стонове се смесваха с песните на птиците. Слънцето жизнерадостно огряваше кървавите петна по калдъръма.

Когато Червеният демон се появи сред пламъци и дим насред пентаграма, всички отстъпиха крачка назад, но втора не успяха да сторят, той като страхът скова краката им. Когато до него сред дим и пламъци се появи Черният демон, отец Петър изпусна Светото писание и се разтрепери. Когато двата демона огледаха тялото в краката си, Черният го нарами и сред пушек и огън адските твари изчезнаха, а през присъстващите премина тръпка и много от тях се строполиха на земята и останаха да лежат там.

От този ден нататък Милет вече не беше същия.



продължение от брой 5

Стратегиите в Реално Време (Real Time Strategies) или RTS са едни от най-популярните игри сред "геймърското братство". Поради това в миналия брой ги избрахме за тема на рубриката на Гейм Фактор. 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 по-бедна история. За съжаление, при RTS, историята остава някъде на заден план - рядко някой се зачига надълго и нашироко в текстовете, описващи протичащите събития, затова и много от фирмите-производители просто не си правят труда да ѝ отделят много внимание. 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

имат само едно желание: хората да се разкарат от тук. Мирно решение на проблема е немислимо!

Историйката е интересно поднесена, но иначе играта не се различава особено от останалите RTS.

Следвайки традициите на Command & Conquer и Warcraft II, Dark Colony изисква от вас да пострите своята база и различни поддържащи конструкции, които да дават допълнителна мощ на вашите бойци. За хората тези сгради са място за производство на какво ли не - от звездни пехотинци (всъщност там ги тренирате, а не изработвате) и роботизирани миньори до кибернетични специални подразделения с кодово име "S.A.R.G.E.". Сивите пък "отглеждат" своите оръжия под всякаква форма. Имат артилерия, която е жива и се нарича Atril. Тя изстрелва по врага кожени торбички

ЧАСТ ВТОРА

ФФ

# СТРАТЕГИИ В РЕАЛНО ВРЕМЕ

постигнато от много от RTS и именно затова жанра се разпространи по света като огромна всепомпатаща лавина.

В миналия брой разгледахме хитовете, създадени от двете водещи фирми Westwood и Blizzard, но освен диктуващите модата игри като Starcraft и Command & Conquer има множество по-малко известни игри, които заслужават да бъдат разглеждани, както заради приноса им в развитието на RTS, така и заради удобството което предлагат на запаления играч.

Втората ни статия ще бъде посветена именно на тези приятни заглавия, неуспели по една или друга причина да придобият популярността на водещите заглавия:

Съвсем логично сред множество клонинзи на Dune 2 и Warcraft имаше и някой нелюди заглавия, които обогатяваха и доразвиваха жанра. Едно от тях е:

## Warwind на SSI

Играта напомняше графично на класическото продължение на Warcraft, но се опита да въведе нови стандарти в RTS. Тук изборът беше измежду цели четири раси, като според това се определяше и степента на трудност на играта. За първи път се въведе истинска кампанияност на игра, като се предостави възможност на играча да прехвърля част от най-добрите си единици в следващия сценарий. Действието се развиваше на планета в далечния космос, като човешката раса въобще не беше представена и имаше честта да се появи едва в продължението (Warwind 2) на играта. За разлика от приказния сюжет на Warcraft, атмосферата в Warwind напомняше по-скоро на класически, научно-фантастичен роман, макар магията да присъстваша под една или друга форма. Тук често можехте да качвате бойците си на камиони, катери и други техно-возила. Това, на което играта разчиташе, бе съпричастността на играча с всяка една от ръководените от него единици, за което развитие той трябваше да се грижи индивидуално. За първи път можехте да видим истински Fog of War, при който, за разлика от този на Warcraft, дори съветата можеха да закрият противника. Това даваше възможност за доста интересни тактики и превръщаше играта в изцяло ново приключение.

Въпреки прекрасните си идеи, Warwind не можа да се наложи особено на пазара, което може би се е дължало на нестандартния и малко тромав интерфейс. Но нашата препоръка е, ако сте любител на по-старите игри или просто не разполагате с достатъчно мощна машина, хвърнете един поглед на това заглавие и няма да съжалите за загубеното време.

За съжаление успехът на War Wind бе незадоволителен и SSI решават да се пробват отново, този път с:

## Dark Colony

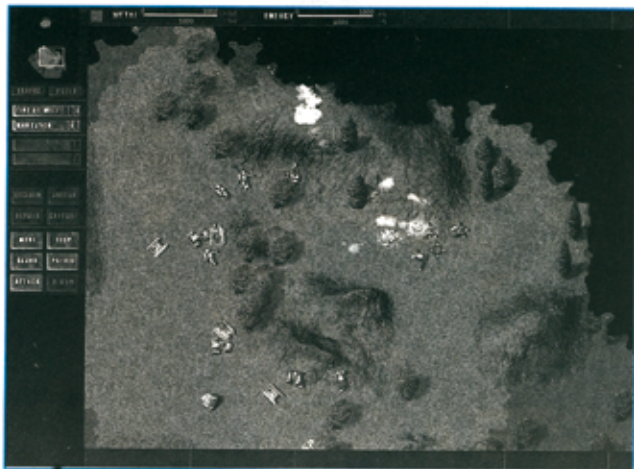
Историята на играта е класически конфликт между земляни и извънземни "нашественици": Хората са успели да променят климата на Марс и са се заели сериозно с неговата колонизация. С навлизане по надълбоко в изследванията си те намират изключително ценен ресурс, наречен Petra-7. Инопланетяните или т.нар. "сиви" - титлични насекомици с крехки тела, големи очи и глави, напълно отговарящи на описанието при "Случаят Розуел",

е експлозивна слуз, която е смъртоносна за човечите. Друга войскова част са летиците, подобни на огромни зъбати птеродактили, бомбардировачи и всевъзможни други задинки. През време на играта и двете страни имат възможност да открият гребни марсиански артефакти, които да им дават допълнително предимство пред техния опонент.

Ведно с интересния soundtrack, в който се чувстват мотиви от класики в научната фантастика като Междузвездни Войни и Др. Ху, графиката е една от най-силните черти на играта. Отделните войски са ясно различими на екрана и се отличават с неизбежна до момента детайлност, напалмовите експлозии са ярки и атрактивни, а смъртта на войниците е почти като в евтин холивудски екизн. Когато някой войник бъде уцелен от него бликва кръв на струи и опръсква бойното поле, главата на неговият другар за секунди се превръща в кървава пихтия и т.н. и т.н.

Dark Colony въвежда и някой нови елементи, като възможността да повдигате бойния дух на вашите бойци, но въпреки всичко ако загърбим добрата визия и атмосфера, играта не блести с кой-знае какво.

Друг ярък представител на голямото семейство на RTS е [Total Annihilation](#)



Игра пожънала сериозен успех отпамет океана и неизвестно защо не успяла да се наложи у нас. Действието в Total Annihilation (TA) се развива на отдалечени планети в космическото пространство, където две конкурентни фракции са повели борба за контрол над металните ресурси. Като цяло нищо ново под слънцето. Няма никаква по-особена фабула на сюжета нито някакви коренни нововъведения в начина на игра. И тук, както при повечето RTS, вие строите база, събирате ресурси, строите и развивате своите военни единици... Това, което различава играта от останалите, е огромното разнообразие между самите бойни единици. Военните действия се водят както по суша, така и по въздух в вода. За съжаление бойните роботи бяха

приблизително еднакви на външен вид, а и информацията за тях беше оскъдна (не се появяваше на екрана когато ги изберете с мишката), което налагаше чрез експериментирание сами да достигнете до заключение за техните силни и слаби страни. Предполагам, че този проблем не е съществувал за американските ни колеги, тъй като те са разполагали и с книжка към играта...

Тя си има и свое фентъзи продължение, наречено Total Annihilation - Kingdoms. В конфликта вместо роботи участваха магически създания и тежко въоръжени рицари, но тя не можа да достигне славата на оригинала, макар да имаше някои интересни идеи.

Следващото интересно заглавие успяло да спечели сърцата на немаалко геймъри по света е **Dark Reign**.



В тази игра създателите ѝ са си поставили немалка задача да направят една прилична стратегия, която да не се придържа твърде много към шедевровете на Blizzard и Westwood и в същото време да предлагат съизмеримо с тях удоволствие. В голяма степен това им се е отдало. Запазвайки познатите правила, наложими се като еталон, те въвеждат значителни иновации, които предлагат усещания, твърде различни от познатите до момента. На пръв поглед играта изглежда, че няма да бъде нищо повече от поредния клонинг на C&C, но по-обстоятелствен оглед ни убеждава, че тя е много различна от творението на Westwood.

За първи път се възбужда възможността да съставите списък за произвеждане на желаните от вас брой единици. Може да определите мястото, където да се събират новопроизведените такива (т.нар. Rally point), което ви позволява лесно да намирате своите групи от нови попълнения. Разширява се възможността от команди, които можете да дадете на вашите бойци. Въвежда системата от обходни точки, с които можете да определите маршрута на военните си подразделения, както и панел за изкуствен интелект, където можете да определите основното поведение на бойниците си при определена ситуация. Победението варира от "опази този пункт" до "убий или умри". Можете да зададете и агресивността им и така да определите кога да отстъпват и кога да се бият до последен дъх.

Много оригинална е и системата за събиране на ресурси. Тук тя е двустранна - един за финансови мощности и втори за ускоряване на самото производство.

Не на последно място играта разполага с интересна история, която отплачно допълва добрия геймплей. Всичко това я превръща в една от най-добрите стратегии в реално време излизали дотогава (играта излиза малко преди Total Annihilation и Starcraft).

И този хит получава своето продължение, макар и след доста време. Dark Reign 2 също печели своето признание сред геймърското братство, но ние няма да се спираме подробно на нея, тъй като тя е по-нова и всеки, който желае може да прочете нейния пълен преглед на страниците на брой 21'2000 на Gamer's Workshop.

Нека, като за финал, да насочим поглед към две напълно иновативни игри, първата от които (Myth-The Fallen Lords) покъсна голям успех и се превърна в еталон за жанра, а втората (Net Storm) просто беше изключително забавна и оригинална, но за съжаление не намери достатъчно последователи...

### Myth - The Fallen Lords



Сюжетът на тази фентъзи игра разкрива класически епичен сблъсък между силите на Доброто и Злото. Валор и "падналите господари" (ими може би свалени?) са победили огромна армия от тъмни твари срещу сета на мирните хора. На вас се пада честта с последните сили на светлината да успейте на вънната от немъртви и други отвратителни твари, за да спасите сета (за кой ли път).

Ще трябва да победите в 25 немалки битки. В началото на всеки сценарий ще се насладите на прекрасни анимирани филмчета. На фона на епична музика и старинно изглеждащи графики получавате инструкции за всяко следващо ниво. Под бойния ви флаг ще съберете мечоносци, стрелци, джуджета-пироманици, тайнствени лечители и могъщи берсеркери.

Тук, за разлика от останалите (до момента на излизане на Myth) RTS, няма да се занимавате със строене на бази, ферми, ковачници и други подобни сгради. В началото на всеки епизод просто ще трябва да поемете командването на вашите бойци и да презагнете Тъмния враз. Много интересна е и възможността бойците ви да натрупват боен опит. Така те, с всяка следваща успешна мисия, се превръщат от новобранци в изпечени ветерани (за целта просто трябва да оцеляват и да избиват колкото се може повече врагове).

Графиката на играта беше нещо напълно ново за играча. Чудесно бяха съчетани триизмерните терени с 2D образите на вашите войници. На екрана се забелязваше как стрелите, които пропускат целта отскачат или се забиват в почвата около, обстрелвания враг. При взрив на джуджешко гюле или на гаден "бомбарджия-самоубиец" цялата земя на екрана се тресе, кръвта се мее в големи количества и надминава дори доста екшън-игри. Въобще атмосферата си струва да се види.

Играта е предизвикателство за вашата тактическа мисъл. Дори ще можете да приложите хитрости, които да накарат врага ви да се избива сам помежду си. На ваше разположение ще можете да призовете и... джуджета парашутисти (това, да си признае, не съм го виждал, но...)

Звучице също не отстъпват по нищо на впечатляващата графика, лафобете на воините ви са просто "великолепни".

Разбира се, играта имаше свое продължение, а най-добрата новина е, че третата част е вече в доста напреднал стадий.

### И за десерт си оставах една изключително забавна и оригинална игра: **NetStorm - Islands at War**

Преди четири години малко известната Titanic Entertainment ни прегледави една много различна RTS. Вместо да се биеме срещу вечно зло, да завладяваме поредната галактика или нещо подобно в NetStorm бием влизаме в ролята на жрец, управляващ реец се в небесата остров.

Целта ви не е да завладеете останалите острови, а техните жреци и да ги принесете в жертва на четирите стихии. Това става на специален олтар, който изисква от вас да сте построили определени сгради. Вражеските жреци не могат да бъдат убити, а само зашеметени, след което верните ви големи (създадени с магия безмозъчни същества) ги мятат на рамо и право на олтара. Достигането до съседен остров е цяло отделно приключение, силно наподобяващо на играта Tetris. Разполагате с различни по форма и размер парчета, които поставяте едно след друго и така сглобявате сложна пеменица от висящи мостове. По подобен начин достигате и до вислиците в небето малки находища на кристал (основния ви ресурс в играта).

В тази оригинална стратегия не сторите армии, а различни по вид оръдия на принципа - колкото едно оръдие е по-мощно, толкова по-трудно и ограничено откъм посоки за стрелба ще да е то.

Играта е разработена предимно за мултиплеър режим и единичната игра е по-скоро за тренировка, отколкото за сериозна игра, така че намирате си някак това старо заглавие, събирайте се с приятели и приятно жертвопринасяне!

# ПРИКАЗКА ЗА ДРАКОНА ФЛОУЪРЕНГОУ

Мирослав Петров  
miro\_mnp@hotmail.com

илюстрации:  
Дойчин Дойчев

Имало едно време, много-много отдавна, в една далечна страна, един дракон. За разлика от своите събратя, този бил страшно мързелив. По цял ден стоял в бърлогата си, сред богатствата на своя род и почти не излизал, освен в случаите, когато огладнел. Но дори тогава той не си правил сам труда да потърси храна, а просто отивал при някой себеподобен или при великаните от Дивата планина и се самопоканвал на вечеря. Разбира се, никои не смеел да му откаже, понеже дракона, освен че бил мързелив, бил много голям и силен. От носа до опашката дължината му била цели двадесет и пет метра, а туловището му тежало колкото три големи търговски галеона, претърпани със стоки. Казано по друг начин, той бил господарят в местността, където живеел и всеки трябвало да му се подчинява, иначе ставало лошо.

Един ден драконът се бил изтегнал пред входа на пещерата си и се наслаждавал на слънцето, когато по пътеката се задал джуджешки керван. Той му носел годишния данък от най-хубавите скъпоценни камъни и най-големите самородни късове злато, които се добивали в мините на джуджетата. Те, разбира се, нямали никакво желание да плащат на Флоуъренгоу, но щат-не щат го правели, иначе драконът щял да изпепели селищата им. А данъкът, който им наложил, бил наистина драконовски - джуджетата трябвало да предават дванадесет големи волски каруци с богатства.

Обаче този път джуджетата носели само една каруца. Драконът бил толкова изненадан, че дори станал от мястото си. За пръв път от триста години някой не му се подчинявал.

- Къде е останалото, дребосъци? - изревал той страховито към треперещите джуджета и изпуснал дим през ноздрите си. - Казвайте или ще ви изпепеля!

- Велики господарю, Флоуъренгоу! - рекло джуджето-вожд на кервана. - Тази година не можяхме да ти донесем дължимото, защото в планината отново са се появили ужасните гноми от Ерман. Нападат работниците ни и крадат съкровищата, предназначени за теб. Цяла година боюваме с тях.

- Гноми, а? - настърхнало чу-

говещето. - Къде се намират тези малки крадци, за да ги накажа?

- Селището им е в Долината на еднорозите.

- Добре, отивам. А вие оставете товара в съкровищницата ми и се махайте! Ако ви заваря тук, когато се върна, ще ви изям. И не се опитвайте да скриете или да откраднете нещо!

После драконът разперил големите си криле и отлетял. Джуджетата изчакали да изчезне от погледите им и злобно се засмели. После дали знак и цялата поляна се напълнила с елфи, гноми и джуджета, които бързо взели да измъкват съкровищата от пещерата на дракона.

Когато Флоуъренгоу пристигнал в долината на еднорозите, не заварил там очакваното селище на палавите гноми, а голяма група великани и дракони. Преди да се опомни, неговите събратя се нахвърлили върху му и го съборили на земята. Там великаните размахали големите си соби и ги стоварили върз него. За броени минути техните удари нанесли множество рани по тялото на Флоуъренгоу. Те замаако щели да го убият, но дракона се съзвел бързо (все пак той бил най-големия и страшен дракон и съвсем не смятал да се дава лесно).



Три гневни махвания с опашка съборили неколцина великана, а една мощна огнена струя, насочена към кръжащите в небето дракони, му разчистила път. Пребит, но не и победен, Флоуъренгоу полетял обратно към пещерата си.

Ала болката от неговите рани не била нищо в сравнение със загубата на съкровището му. В пещерата не бил останал ни меден петах. Флоуъренгоу надал страховит вой, от който скалите потреперили. После се проснал на пода на своето леговище и започнал да ближе раните си, кроейки планове за отмъщение.

В продължение на цял месец дракона не напуснал пещерата. През това време единствената му храна били мишките и прилепите. Това довело до стопяването на всички излишни тлъстини от тялото му. Когато излязъл навън, драконът бил видимо променен. Той бил отслабнал, бил възвърнал предишната си бързина и горял от желание да си върне тъпкано за подло устроения капан.

Вдигнал се той високо в небето и полетял към града на джуджетата. Те първи щели да изпитат неговия гняв.

По средата на пътя, обаче, Флоуъренгоу се натъкнал на неочаквана гледка. Един млад дракон на име Гох, мачкайки разкъсаните тела на бронирани коне и рицари, се бил насочил към една преобърнатата карета. До нея, вцепенена от ужас, стояла чудно красива млада девойка. Флоуъренгоу не се впечатлил особено от нея. Не, че не харесвал млади, красиви момичета. Напротив, това било едно от любимите му занимания преди да започне да прекарва повече време в пещерата сред съкровищата. Обаче сега пред него стоял един от драконите, устроили му клопката. Флоуъренгоу погледнал зарасналата рана на своя хълбок, останала му за спомен от един от шиповете на Гох. Вбесен, той надал пронизителен крясък и се спуснал срещу му. Младият дракон оставил момичето и се приготвил да го посрещне.

Встречена от изненада, девойката не могла да помръдне, когато двете чудовища се счепкали в смъртна хватка. Няколко минути сплетените им тела се търкаляли по земята. Изведнъж, със силен удар Флоуъренгоу отхвърлил Гох от себе си. Преди младия дракон да се съвземе, Флоуъренгоу го настъпил с крак и с бърз удар на мощните си челюсти прекършил врата му. Долната потреперила от победния вик на могъщия дракон.

Флоуъренгоу тъкмо се канел да излиза, когато погледа му спрял върху девойката. Тя все още стояла до каретата, но изражението ѝ вече не било уплашено. Върху нежното ѝ, бледо лице се четяло примирение.

- Какво стоиш? - сопнал се ядно драконът. - Нямам намерение да те ям, нито пък да те отвличам. Заминавай си, преди да са дошли онези мършоянци, тролите. Сипат ли те, ще те излапат начаса.

- Но аз не знам накъде да тръгна! - отвърнало момичето. - А дори и да знаех, не мисля, че имам шанс в този див край. Май ще е най-добре да ме убиеш.

- Казах ти, че нямам намерение да ти сторя нищо - изръмжал раздразнено Флоуъренгоу. - Но пък от друга страна, ако те оставя, ти наистина няма да оцелееш и пет минути. Хайде, качвай се! Ще те оставя в първото човешко селище, което срещнем.

Момичето боязливо се приближило до дракона. Той внимателно я повдигнал с ноктестите си лапи и я поставил между крилетата си. Девойката мигом стиснала силно неговата шия. В следващия миг Флоуъренгоу вече бил във въздуха.

Не след дълго девойката преодолела страха и отворила очите си. Видяното направо спряло гъха ѝ. Под нея като детски изракчи се виждали вековните гъбове на Древната гора. Големите стада еднорози препускали през широките и просторни долини, разпръсквайки групите от спокойно пасящи, степни биволи. На няколко пъти под Флоуъренгоу се появявали самотни великани или села на джуджетата, обаче видът на дракона моментално предизвиквал паника и всички побягвали към най-гъстите гървета, изоставяйки заниманията си.

- Защо бягат от теб? - попитала девойката чудовището.

- Защото знаят какво ще им се случи, ако ги пипна! - през зъби изсъскал Флоуъренгоу.

- Какво са ти направили?

С няколко думи драконът разказал преживяванията си.

- Нима трябва да ги избиваш? - гласът на момичето звучал потресено. - Не можеш ли просто да им се извиниш заедно си ги подпускаш и да ги помолиш да ти върнат съкровището.

Сигурна съм, че ако обещаеш да не си отмъщаваш, ще се съгласят на драго сърце.

Флоуъренгоу бил шокиран.

- Интересно виждане! - казал той след продължително мълчание. - Заслужава да помисля сериозно върху него. Как се казваш, девойко със странните хрумвания?

- Брунхилда Арниорска, гъщеря на крал Норик, владетеля на граничното кралство. А как е твоето име, драконе?

- Флоуъренгоу от рога на Зелената опашка - представило се учтиво чудовището. - Но какво продължило то. - е накарало една принцеса като теб да дойде в този див край? Та тук опасностите дебнат на всяка крачка.

- Преди една седмица - започнала девойката. - придворния прорицател сънувал, че крал Гарок от Харнофих нахлува, начело на бронирани си легиони, в нашето кралство.

Придружавал го триглав змей.

Тъй като баща ми очакваше нападение всеки момент, той побърза да ме изпрати с

малък ескорт рицари при сестра ми - херцогинята на Венте.

Баща ми е смел воин, но мисълта да остана до него, когато предстои да се сражава с чудовища, направо го подудява.

Командира на придружаващия ме отряд, обаче, гореше от желание да се върне и да се сражава с враговете на кралството. Затова вместо традиционния път през планинските проходи, ние минахме през земите на митичните същества...



- Земите на митичните същества ли? - погледнал неразбиращо Флоуъренгоу.

- Така ние, хората, наричаме мястото, където живееш ти и всички останали странни същества като елфи, джуджета, еднорози - пояснила лейди Брунхилда. - Уби, това преминаване ни струва скъпо!

Една малка съзла се плъзнала по бузата на девойката.

- Да, избора на маршрут не е бил много подходящ - съгласила се с нея драконът. - Но сега няма значение. Рицарите запламуха своята глупост с живота си, а ти оцеля. Само че - добавило чудовището бързо. - ти спомена нещо за триглав змей. Да знаеш нещо повече по този въпрос?

- Ами, преди да тръгнем от двореца на баща ми, дойде пратеник от границата. От него разбрахме, че сред армията на крал Гарок наистина имало змей. Той бил огромен, искрал като злато и на всяка една от трите си глави имал по една сребърна гуагема, обрисана с големи колкото юмрук диаманти.

- Това е той! Феърхам! - изревал Флоуъренгоу толкова силно, че принцесата се стреснала и едва не паднала от гърба му. - Лейди Брунхилда, в коя посока се намира замъкът ти?

- На север.

- Добре, отиваме на помощ на баща ти. Дръж се здраво.

Едва принцесата успяла да изпълни нареждането на дракона и той се понесъл с главолмна бързина, без да обръща внимание на нищо - нито на джуджешки села, нито на бърлогите на другите дракони. Онези, които го видели, останали смаяни. Едно от най-страшните същества под

слънцето порело въздуха към владенията на хората, носейки на гърба си някаква девойка. Май с напредването на възрастта Флоуъренгоу започнал да става все по-чланат.

Когато Флоуъренгоу и Брунхилда пристигнали в замъкът, те заварили страшна картина: кулите и стените били полуразрушени, а къщите били окъпани в жълто-червеникави пламъци. Защитниците - шепи оцелели мъже в изпонасечени и окървавени доспехи - водели отчаяна битка срещу многобройните неприятели.

Далеч зад вражките редици била опъната голяма, червена шатра, под която, обкръжен от тълпа приговорни, се бил разположил крал Гарок. Малко встрани от шатрата огромен триглав змей лениво наблюдавал горящия град.

Появата на Флоуъренгоу привлякла вниманието на всички. Въползвайки се от това, драконът изблъвал няколко огнени струи и превърнал във факли най-близките нашественици. После внимателно оставил Брунхилда на една стена и с тежки крачки запристъпял към шатрата на Гарок.

Хората пред него ужасени си разбягали, а змеят се надигнал.

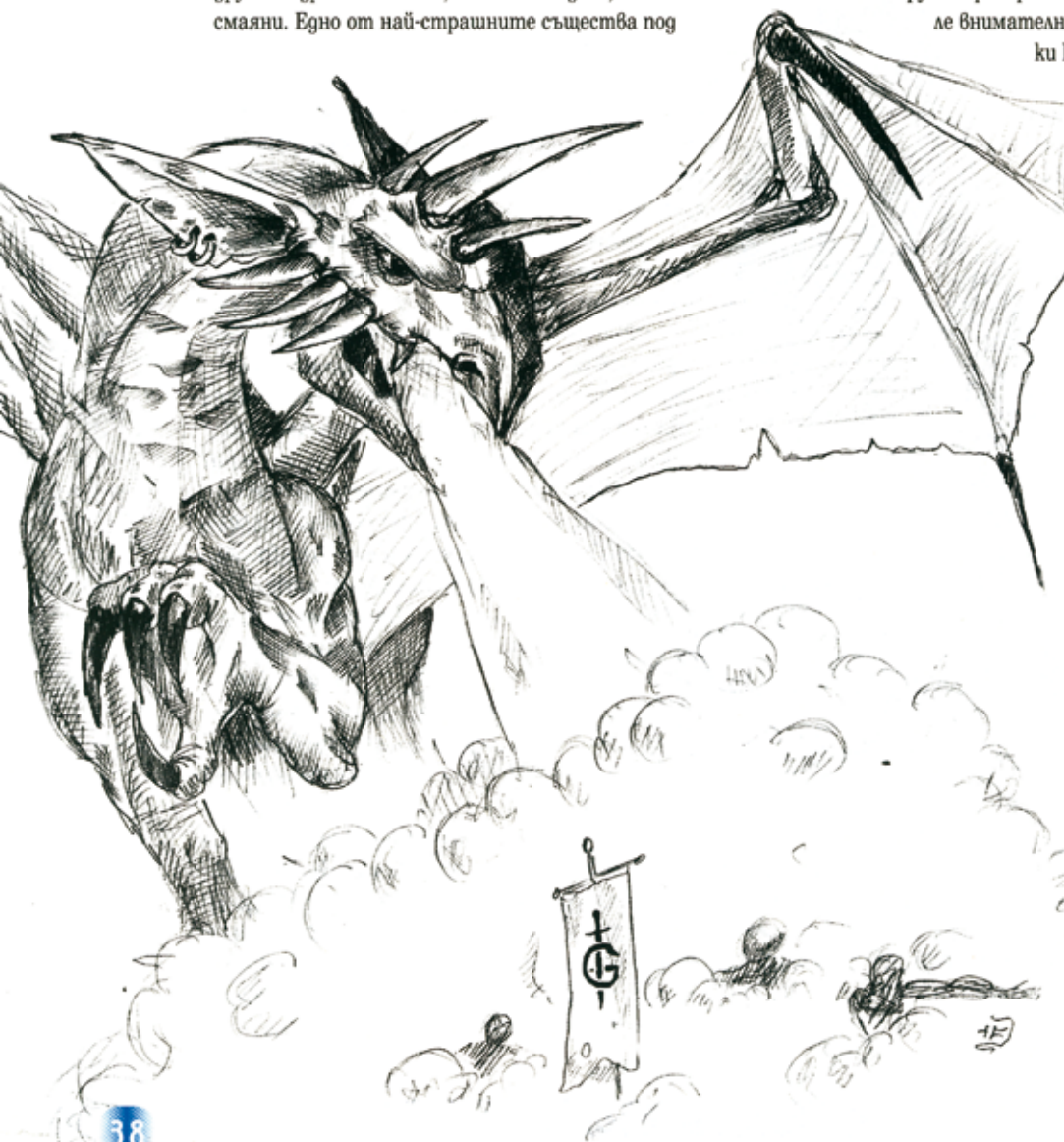
- Ето, че отново се срещаме, Феърхам! - гръмогласно изръмжал Флоуъренгоу към змея. - Този път ще се погрижа окончателно да ти видя сметката, крацецо!

- Значи още не можеш да прежалиш камъчетата? - посочил змеят диамантите върху своите гуагеми и се засмял подигравателно с трите си глави.

С гърлено ръмжене и бълвайки потоци огън, Флоуъренгоу се нахвърлил върху Феърхам. Змеят го посрещнал подобаващо - с извадени нокти и широко отворени усти, в които проблясвали остри като бръсначи еднометрови зъби.

Боят, който се развихрил пред очите на изумените хора в този ден, бил страшен. Острите зъби на змея се впивали в тялото на дракона, късайки големи парчета плът, а ноктите му оставяли дълбоки рани. Флоуъренгоу не оставал по-назад. Неговите остри шпове непрекъснато се забивали във Феърхам, опашката му плющяла и нанасяла удари, които били способни да разцепят дори скала. Огънят от устата му се изливал в непрекъснат поток. Кръвта на двете чудовища течала като река.

Слънцето вече клоняло към залез, когато Флоуъренгоу раздрал яката





гръдна плоча на змея и разкъсал сърцето му. С протяжен вой трите глави се замаяли безразборно напред-назад и туловището на Феърхам се проснало мъртво в краката на победителя. Драконът свалил трите квадеми, вдигнал ги високо и за пореден път победният му вик огласил околностите.

Това било побече, отколкото нашествениците можели да понесат. Те захвърлили своите оръжия и побягнали.

След като прекарал три месеца сред благодарните хора от Граничното кралство, Флоуърнгоу се завърнал в земите си. По време на неговото отсъствие там се случили много неща. Драконите, великаните, елфите, джуджетата и гномите, които някога се били съюзили срещу него, вече разтрогнали съюза помежду си. Причината била гибелта на Феърхам. Триглавият змей от източните земи бил смятан за най-могъщото митично същество на земята. А ето, че сега бил мъртъв. Мнозина от старите съюзници не искали да се сблъскват с Флоуърнгоу, макар и другарите им да ги уверявали, че с общи усилия ще се справят с дракона. И въпреки че те не съмнявали в това, то въпросът колко от тях щели да загинат преди това да станело и дали самите те нямало да бъдат сред жертвите ги карал да си подвиват опашките.

Елфите, джуджетата и гномите побързали да върнат всички богатства на Флоуърнгоу, като прибавили още много скъпоценности. Драконът ги постреснал малко и ги освободил. Той така и не се извинил (просто защото това не било в природата му), но започнал да ги тормози значително по-малко.

Някои от драконите също побързали да се явят пред завърналия се Флоуърнгоу и да му поднесат щедри дарове. С онези от тях, които продължили да се перчат, Флоуърнгоу се справил по просто но ефикасен начин - издирил ги и набързо се справил с тях. После закачил главите им на колове пред пещерата си. Така окончателно решил проблема. От този момент нататък никой не надигнал глас срещу му. Както казваме никога, трябва да разбирате дори и великаните. Макар че били глупави и твърдоглави (единствено великана Хъх бил изключение), то те не си били забубили разсъдка чак готам, че да станат храна на Флоуърнгоу, който, между другото, много обичал великани под всякаква форма - на фурна, сготвени с картофи, варени, пържени, дори сурови.

След още триста години Флоуърнгоу помъдрял значително и си взел за съпруга една млада драконка от рода на Червения нокът. Сватбата била отпразнувана типично по драконски - с много ядене, пиене и раз-

точително пръскане на богатства. Съкровищата, които хвърлял Флоуърнгоу, за да гари гостите си по гребен драконски обичай стигали, за да се напълни съкровищницата на Харитинската империя.

На сватбата сто девойки - всичките, без изключение невиджани красавици - били шаферки на драконската съпруга и забавлявали гостите със танците си. Накрая, обаче, те не били изядени за закуска, както повелявала традицията на огнедишащите чудовища, а много внимателно били изпратени по домовете си (дарени богато, естествено). Още преди векове, в чест на раждането на първородния син на принцеса Брунхилда, Флоуърнгоу отменил този "варварски", според нейните думи, обичай.

Флоуърнгоу живял още двадесет и пет века. През това време увеличил многократно богатството си, без да подпуска много-много своите поданици. Същевременно помагал на хората от някогашното Гранично кралство, което вече се било превърнало в империя. Смъртта му не настъпила от меч на рицар, нито от ноктите на съперник, а след преяждане на пира, в чест на трихлядния му рожден ден.

Това е краят на историята за дракона Флоуърнгоу.



# РОЛЕВА ИГРА

*Здравейте отново, скъпи приятели! Добре дошли в Магландия! Подготвили сме ви следващото "обучаващо" приключение в магическата страна. Спомнете си предишното, подобно на пролетна разходка из тихия лес, нали? Е, сега няма да ви е толкова лесно! Правилата са малко (скромно казано) попроменени, а и самото приключение е по-дълго и сложно. Препоръчваме ви да играете в група със свои другари, за да можете да се противопоставите на по-тежките задачи. Разбира се, играта в която се конкурират няколко самостоятелни играча също е приятна и въобще не е за пренебрегване, така че вие решавайте.*

Самото приключение, както и новите правила (v 2.0) са в подлистника, който сме добавили, тъй като обема и на двете се оказа доста голям, за да им намерим място в самото списание. На страниците на ФФ ще намерите само кратки добавки към основните правила, които да ви помогнат да се ориентирате по-добре в играта, карта на местността, таблици с предметите предлагани в магазините в това приключение, както и някой талончета с оръжия и защитни предмети, които да ви улеснят при вашата игра. С тяхна помощ ще си спестите "досадното" записване върху листа хартия, а също така можете да приемете, че това са наличните брони и оръжия предлагани в магазините и в момента в който някой играч ги купи те ще бъдат недостъпни за останалите (талончето отива в инвентара на въпросния играч). Как точно ще ползвате тези талончета зависи само от вас.

**Някои Правила, засягащи единствено самостоятелните, встъпителни приключения на списание "Фентъзи Фактор"**

## 1. Игрална карта. Движение по игралната карта.

Изрежете приложената карта на местността. По нея ще се придвижват вашите играчи (независимо дали сте в група или сам).

За да се движите по игралната карта, ви е нужен един зар. Започвате от една от четирите стартови позиции в горния край на картата. Ако играете няколко героя (или няколко групи), първо се разберете в каква последователност ще хвърляте зара. Придвижвате се напред с толкова полета, колкото точки е показал зара (освен ако не сте под влияние на забавящи или забързващи хода ви фактори). Има само едно изключение - когато нагазите във вода, вместо 1 ще са ви нужни 2 точки, за да се преместите на следващото поле. Когато стигнете до кръстопът, може да изберете която от новите посоки искате, но не и да се върнете обратно (в един и същи ход).

## 2. Събития и предмети по картата.

При определени условия, докато вървите, ще се случват разни събития. Условията, както и самите събития трябва да прочетете от съответното приложение. Между другото, "Събитие" не означава непременно "Бумка".

## 3. Проблемни ситуации.

По картата могат да се разполагат различни предмети и блажинки. Правилата и предметите също ще намерите в приложенията (които са различни за всяко едно приключение).

На картата са разположени разни специални места като градове, сгради, места за изпълнение на задачи и др. подобни. Много от тях се намират в края на "загънени улици". Това обуславя един дребен проблем, който ще опишем с конкретен Пример: желаете да отидете до определено поле на игралната карта и се намирате на 2 точки от него. Ако това е място за изпълняване на задача ще трябва да хвърлите точно 2, но ако е град или друго място просто трябва да стигнете до него (ако хвърлите зар 5 ще изиграете 2 и ще загубите останалите 3 точки).

Накрая, когато играете няколко човека (самостоятелно или групи), може да се случи така, че двама играчи (групи) да попаднат на едно и също поле. Тогава те трябва да решат какво да правят - да се сбият, да разменят предмети или да не си обръщат внимание.

## 4. Задачи

Правилата са кратки и елементарни. Като най-общо правило може да се спомене следното: един играч не може да взема повече от една задача от един и същ източник или вид. Ако има изключение от това правило, то ще бъде изрично споменато. Не можете да вземете нова мисия от същото място, преди да сте изпълнили тази, която сте приели. Задачите са различни за всеки епизод от играта и ще ги намирате в приложенията.

Когато няколко играча са взели една и съща задача, то щом някой от тях я изпълни, тя отпада за останалите. Ако задачата е била основна, тогава играта завършва за всички играчи, които е трябвало да я изпълнят, освен ако не могат да се пренасочат към група, неизпълнена основна задача, но това не винаги е разрешено.

**Забележка:** Ако по време на движението си по игралната карта, спрете върху поле, на което се изпълнява определена задача, но вие все още не сте я получили или вече сте я изпълнили, то няма да се случи нищо.

*Оттук насетне остава самата игра. Четете приложението с правилата и описанието на приключението, тренирайте, дето се казва и когато сте готови елате на сѝта и се включете в истинската забава с нас и приятели!*



**ОРЪЖИЕ:**  
Бронзов Боздуган  
Тип: една ръка  
ТД: 8 | Уст: 7  
Щета: 1 зар + 1  
Тегло: 6 кг.  
Цена: 15

**ОРЪЖИЕ:**  
Бронзов двурък меч  
Тип: две ръце  
ТД: 8 | Уст: 8  
Щета: 2 зара  
Тегло: 10 кг.  
Цена: 140

**ОРЪЖИЕ:**  
Стоманен Меч  
Тип: две ръце  
ТД: 7 | Уст: 10  
Щета: 1 зар + 1  
Тегло: 4 кг.  
Цена: 100

**ОРЪЖИЕ:**  
Бронзов Къс Меч  
Тип: една ръка  
ТД: 6 | Уст: 6  
Щета: 1 зар  
Тегло: 4 кг.  
Цена: 15

**ОРЪЖИЕ:**  
Бронзова Брадва  
Тип: една ръка  
ТД: 8 | Уст: 6  
Щета: 1 зар  
Тегло: 5 кг.  
Цена: 15

**БРОНЯ:**  
Кожени  
Наколенници  
Уст: 4 | Защита: 0  
Тегло: 0,5 кг.  
Цена: 20

**БРОНЯ:**  
Дървени  
Наколенници  
Уст: 3 | Защита: 0  
Тегло: 0,5 кг.  
Цена: 5

**БРОНЯ:**  
Стоманен Щит  
Среден  
Уст: 8 | Защита: 2  
Тегло: 6 кг.  
Цена: 120

**БРОНЯ:**  
Дървен Щит  
Среден  
Уст: 4 | Защита: 2  
Тегло: 2 кг.  
Цена: 35

**БРОНЯ:**  
Бронзови  
Наколенници  
Уст: 5 | Защита: 0  
Тегло: 1 кг.  
Цена: 50

**ОРЪЖИЕ:**  
Стоманена Бойна  
Брадва  
Тип: една ръка  
ТД: 8 | Уст: 12  
Щета: 1зара+1  
Тегло: 4 кг.  
Цена: 75

**ОРЪЖИЕ:**  
Бронзова Алебарда  
Тип: две ръце  
ТД: 10 | Уст: 10  
Щета: 2зара  
Тегло: 16 кг.  
Цена: 140

**ОРЪЖИЕ:**  
Стоманена Пика  
Тип: две ръце  
ТД: 8 | Уст: 10  
Щета: 1зара  
Тегло: 6 кг.  
Цена: 100

**ОРЪЖИЕ:**  
Топя  
Тип: две ръце  
ТД: 6 | Уст: 6  
Щета: 1-4  
Тегло: 1 кг.  
Цена: 5

**БРОНЯ:**  
Кожен Шлем  
Уст: 3 | Защита: 0  
Тегло: 0,5 кг.  
Цена: 15

**БРОНЯ:**  
Бронзова Ризница  
на Плочки  
Уст: 8 | Защита: 5  
Тегло: 12 кг.  
Цена: 250

**БРОНЯ:**  
Кожена Ризница -  
Подсилена  
Уст: 6 | Защита: 3  
Тегло: 5 кг.  
Цена: 55

**ОРЪЖИЕ:**  
Бронзова Бойна  
Брадва  
Тип: една ръка  
ТД: 8 | Уст: 8  
Щета: 1зара+1  
Тегло: 6 кг.  
Цена: 50

**ОРЪЖИЕ:**  
Жезъл Магическа  
Стрела - 10 заряда  
Тип: две ръце  
ТД: 7 | Уст: 5  
Щета: 1зара  
Тегло: 5 кг.  
Цена: 1200

**ОРЪЖИЕ:**  
Стоманен Кинжал  
Тип: една ръка  
ТД: 5 | Уст: 6  
Щета: 1-4  
Тегло: 1 кг.  
Цена: 5

**БРОНЯ:**  
Стоманена Ризница -  
Плетена  
Уст: 10 | Защита: 4  
Тегло: 6 кг.  
Цена: 250

**БРОНЯ:**  
Бронзова Кираса  
Уст: 8 | Защита: 6  
Тегло: 18 кг.  
Цена: 600

**БРОНЯ:**  
Голяма Стоманена  
Броня  
Уст: 14 | Защита: 8  
Тегло: 22 кг.  
Цена: 2000

**БРОНЯ:**  
Дебела вълнена  
Риза  
Уст: 3 | Защита: 1  
Тегло: 0,5 кг.  
Цена: 10

**ОРЪЖИЕ:**  
Лък - Къс  
Тип: две ръце  
ТД: 8 | Уст: 5  
Щета: според амо  
Тегло: 2 кг.  
Цена: 30

**БРОНЯ:**  
Бронзов Шлем  
Уст: 5 | Защита: 0  
Тегло: 1 кг.  
Цена: 25

**ОРЪЖИЕ:**  
Катана  
Тип: една ръка  
ТД: 7 | Уст: 15  
Щета: 2зара-1  
Тегло: 3 кг.  
Цена: 350

**ОРЪЖИЕ:**  
Бронзов Чук  
Тип: една ръка  
ТД: 7 | Уст: 7  
Щета: 1-4  
Тегло: 6 кг.  
Цена: 15

**ОРЪЖИЕ:**  
Бронзов Двурък Чук  
Тип: две ръце  
ТД: 10 | Уст: 8  
Щета: 2зара  
Тегло: 12 кг.  
Цена: 60

**ОРЪЖИЕ:**  
Лък - Дълъг  
Тип: две ръце  
ТД: 9 | Уст: 5  
Щета: според амо+1  
Тегло: 3 кг.  
Цена: 100

**ОРЪЖИЕ:**  
Бронзов Къс Меч  
Тип: една ръка  
ТД: 6 | Уст: 6  
Щета: 1зар  
Тегло: 4 кг.  
Цена: 15

**БРОНЯ:**  
Бронзови  
Налакътници  
Уст: 5 Защита: 0  
Тегло: 1 кг.  
Цена: 50

**БРОНЯ:**  
Кожени  
Налакътници  
Уст: 3 Защита: 0  
Тегло: 0,5 кг.  
Цена: 15

**БРОНЯ:**  
Бронзови  
Налакътници  
Уст: 5 Защита: 0  
Тегло: 1 кг.  
Цена: 50

**ОРЪЖИЕ:**  
Стоманени Ръкавици  
Тип: за ръцете  
ТД: 5 | Уст: 6  
Щета: БЩ+1  
Тегло: 1 кг.  
Цена: 10

# ТАБЛИЦА НА МАГИИТЕ

Ниво	Название	Цена	Школа	Сложност	Мана	ТД	Ходове действие	Разстояние	Ефект
0	Магическа Стрела	40	Обща	5	3 за прот.	10	веднага	МУ в метри	Нанася щета 1/2*МУ
0	Светлина	40	Обща	5	1	10	3 часа	МУ в метри	Създава магическа сфера над главата на магьосника, която му осветява пътя в радиус (МУ в метри)
0	Лекуване на Леки рани	40	Обща	5	4	12	веднага	1 поле (докосване)	Лекува 1зар ЖТ
0	Разваляне на магия	200	Обща	5	4	10	веднага	10 метра	Премахва въздействието на дадено заклинание по формула: 3 зара + МУ > 16 + 1/2*МУ (на противниковия магьосник)
1	Забързване	75	Въздух	6	4 за прият.	10	1/3*МУ	до 10 метра	Увеличаваш скоростта с 6 (ТД се увеличават с 3)
1	Забавяне	75	Земя	6	4 за прот.	10	1/3*МУ	МУ в метри	Намалява скоростта на противника с 4 (ТД се намаляват с 2)
1	Кръвожадност	75	Огън	6	4	10	1/3*МУ	МУ в метри	Увеличаваш Атаката с 1/3*МУ
1	Горещи юмруци	75	Огън	6	4	10	1/3*МУ	магьосника	Огън излиза от ръцете на магьосника + 1/4*МУ Атака и Щета с голи ръце
1	Слабост	75	Вода	6	4	10	1/3*МУ	МУ в метри	Намлява Атаката на противника с 1/3*МУ
2	Светкавица	150	Въздух	7	5	12	веднага	МУ в метри	Нанася Щета=(1/2*МУ + 1 зар)
2	Защита от Земя	150	Въздух	7	4	12	5 хода	МУ в метри	Намлява на половина щетите нанасяни от земни нападателни магии
2	Въздушен Щит	150	Въздух	7	8	12	1/2*МУ	МУ в метри	Увеличаваш защитата от стрели с 1/2*МУ
2	Абсорбация	150	Земя	7	5	12	1/3*МУ	магьосника	Намлява понесената щета с 2
2	Каменна Толпа	150	Земя	7	9	14	веднага	МУ в метри	Каменна топка (2м в диаметър) която нанася щети=1/3*МУ+1зар на всички които са на пътя (по права линия) между магьосника и целта ѝ.
2	Защита от вятър	150	Земя	7	4	12	5 хода	МУ в метри	Намлява на половина щетите нанасяни от въздушни нападателни магии
2	Защита	150	Земя	7	5	12	1/3*МУ	МУ в метри	Увеличаваш защитата на приятел с 1/4*МУ
2	Огнена Толпа	150	Огън	7	6	12	веднага	МУ в метри	Запраща огнено кълобо което обхваща с пламъците си район с размер бхб метра (три на три полета) и нанася щета в размер 1/2*МУ за полето в средата и 1/4*МУ в околните полета
2	Защита от Студ	150	Огън	7	4	12	5 хода	МУ в метри	Намлява на половина щетите нанасяни от водни нападателни магии
2	Леден Заряд	150	Вода	7	7	12	веднага	МУ в метри	Огромна снежна топка се стоварва върху избрано поле, като обхваща зона с размери бхб метра (3х3 полета) и нанася щета в размер 1/2*МУ за полето в средата и 1/4*МУ за околните
2	Защита от Огън	150	Вода	7	4	12	5 хода	МУ в метри	Намлява на половина щетите нанасяни от огнени нападателни магии
2	Размазан Образ	150	Вода	7	5	9	1/3*МУ	магьосника	Увеличаваш защитата срещу Стрелба с 1/2*МУ, а срещу директна атака с 1/4*МУ
3	Торнадо	300	Въздух	8	12	16	1/3*МУ	МУ в метри	На произволно място от бойното поле създава въздушен вихър с радиус 3 метра (диаметър от общо три полета). Не може да се стреля през торнадото и ако противника е вътре не може да стреля (за преминаване през него +3 ТД) В самия си център нанася Щета=1/2*МУ.
3	Гръмотевична Буря	300	Въздух	8	7 за поле	20	веднага	МУ в метри	Нанася щета = 2 зара + 1/3*МУ
3	Блато	300	Земя	8	5 за поле	18	1/3*МУ	МУ в метри	Създава блато (върху едно поле + още по желание на магьосника) което изпуска запален газ (метан), за преминаване двойно повече ТД, ако се запали нанася 1зар Щета
3	Метеоритен Дъжд	300	Земя	8	5 за поле	20	веднага	МУ в метри	Дъжд от метеори в няколко съседни полета нанасящ щета=1/5*МУ*зара
3	Течен Пламък	300	Огън	8	20	16	1/2*МУ	магьосника	Създава защитна сфера, която нанася щети = 1/4*МУ на всеки който успешно нанесе удар на магьосника и защитава магьосника от всички обикновени стрели (Тъй като те изгарят в пламъка ѝ)
3	Огнена Стена	300	Огън	8	8 за поле	10	1/3*МУ	МУ в метри	Създава огнена стена върху избрани от магьосника полета, която нанася щета в размер 1/2*МУ на всеки който премине през нея (щетата се помнася в началото на всеки ход ако стоите в горящите полета)
3	Огнена Аура	300	Огън	8	7	12	1/4*МУ	1 поле (долпир)	Заклинанието се казва върху приятел. При успешна Атака/Стрелба Омагьосаното създание нанася допълнителна огнена щета в размер = 1/5*МУ на магьосника
3	Заледяване	300	Вода	8	5 за поле	12	1/3*МУ	МУ в метри	Създава X на брой заледени полета движението по които отнема двойно повече ТД и при стъпване героят трябва да провери дали не е паднал по формулата: 3 зара + Ср>16 + 1/4*МУ Ако падне понася 1зар щета.
3	Благословия	300	Вода	8	5	16	1/3*МУ	МУ в метри	Увеличаваш щетата на приятел с 1/4*МУ
3	Лекуване на тежки рани	300	Вода	8	10	16	веднага	1 поле (долпир)	Лекува ЖТ=(1/5*МУ зара) и премахва последствия от ИУУ

**Запаметване на Магия:** ИН + 3 зара > 16 + Сложността на магията

Под приятел се разбира и самият магьосник. Всеки магьосник стартира, предварително знаейки четирите общи магии.

# ТАБЛИЦА НА ОРЪЖИЯТА

Не се ползва от...

Специални умения

Тегло в кг

Устойчив. Щета

ТД

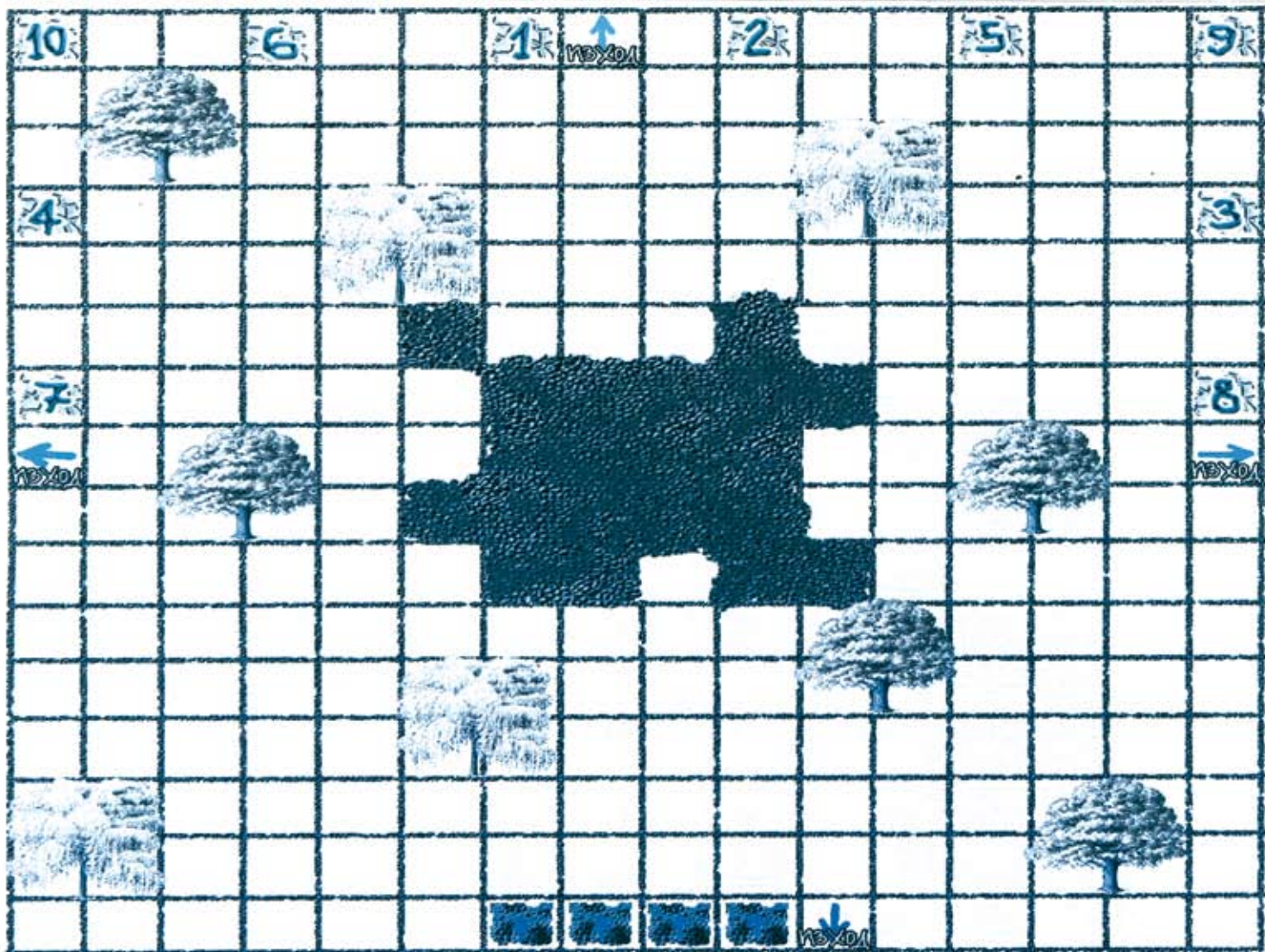
Цена

Тип

Оръжие

Оръжие	Тип	Цена	Мин. Изисквания	ТД	Устойчив. Щета	Разстояние в метри	Тегло в кг	Специални умения	Не се ползва от...
Прашка	една ръка	5	няма	7	няма (2)	2 x Сила	0,1	Изисква да вземете кам. (+3ТД)	
Стоманен Кинжал	една ръка	5	няма	5	6	Близък бой	1		
Тояга	две ръце	5	4 СИ / 4 СР	6	6	Близък бой	1	Дава +1 защита	
Стоманена Ръкавица	за ръцете	10	6 СИ	уд. с ръка 6	1	Близък бой	1	Добавя се към щетата при удар с ръка	
Бронзов Боздуган	една ръка	15	6 СИ / 6 СР	8	7	Близък бой	6	При 6.6.6 зашеметява противника за 1ход	
Бронзов Къс Меч	една ръка	15	6 СИ	6	6	Близък бой	4		
Бронзов Чук	една ръка	15	8 СИ	7	7	Близък бой	6	При 6.6.6 зашеметява противника за 1ход	магьосник
Бронзова Бравда	една ръка	15	6 СИ	8	6	Близък бой	5	Атака +1 ако се ползва от Джудже	
Тежки Кожени Ботуши	за крака	20	8 СИ	8	4	Близък бой	2	Добавя се към щетата на ритника	
Лък Къс	две ръце	30	4 СИ / 7 СР	8	няма (5)	Стрела	2	Стрелба +1 ако се ползва от Елф	
Стоманен Чук	една ръка	35	8 СИ	7	9	Близък бой	4	При 6.6.6 зашеметява противника за 1ход	магьосник
Стоманена Бравда	една ръка	35	6 СИ	8	8	Близък бой	3	Атака +1 ако се ползва от Джудже	
Стоманен Къс Меч	една ръка	40	6 СИ	6	8	Близък бой	2		
Бронзова Бойна Бравда	една ръка	50	7 СИ	8	8	Близък бой	6	Атака +1 ако се ползва от Джудже	магьосник
Бронзова Пика	две ръце	50	10 СИ / 6 СР	8	8	Близък бой + 1 поле	8	Бонус при атака със засилване	
Сребърен Кинжал	една ръка	50	няма	5	6	Близък бой	1	Нанася пълна щета при атака на Ликанторп	
Бронзов Меч	една ръка	55	7 СИ	7	7	Близък бой	7		магьосник
Бронзов Двурък Чук	две ръце	60	12 СИ	10	8	Близък бой	12	При 6.6.6 зашеметява противника за 1ход	магьосник и авантюрист
Стоманен Боздуган	една ръка	75	6 СИ / 6 СР	8	10	Близък бой	4	При 6.6.6 зашеметява противника за 1ход	
Стоманена Бойна Бравда	една ръка	75	7 СИ	8	12	Близък бой	4	Атака +1 ако се ползва от Джудже	магьосник
Лък Дълъг	две ръце	100	7 СИ / 10 СР	9	няма (5)	Стрела +1 4 x Сила	3	Стрелба +1 ако се ползва от Елф магьосник	
Стоманен Меч	една ръка	100	7 СИ	7	10	Близък бой	4		магьосник
Стоманена Пика	две ръце	100	10 СИ / 6 СР	8	10	Близък бой + 1 поле	6	Бонус при атака със засилване	
Бронзов Двурък Меч	две ръце	140	10 СИ / 8 СР	8	8	Близък бой	10		магьосник
Бронзова Алебарда	две ръце	140	8 СИ / 8 СР	10	10	Близък бой + 1 поле	16	Бонус при атака със засилване	магьосник
Стоманен Двурък Чук	две ръце	140	12 СИ	10	15	Близък бой	8	Бонус при атака със засилване	магьосник
Бронзова двуръка Бравда	две ръце	160	10 СИ / 6 СР	10	8	Близък бой	12	При 6.6.6 зашеметява противника за 1ход	магьосник и авантюрист
Стоманена двуръка Бравда	две ръце	250	10 СИ / 6 СР	10	14	Близък бой	10	Атака +1 ако се ползва от Джудже	магьосник и авантюрист
Стоманен Двурък Меч	две ръце	275	10 СИ / 8 СР	8	14	Близък бой	7	Атака +1 ако се ползва от Джудже	магьосник и авантюрист
Стоманена Алебарда	две ръце	275	8 СИ / 8 СР	10	14	Близък бой + 1 поле	12	Бонус при атака със засилване	магьосник
Катана	една ръка	350	8 СИ	7	15	Близък бой	3	Ползва ли се с две ръце повишава Защ. с 1	магьосник
Жезъл Магическа Стрела	две ръце	1200	8 ИН	7	5	1 зар	5	Изстрелва Маг. Стр. (виж Магии) 10 заряда боец и авантюрист	
Стрели със Сребърен Връх	амо	10ж за 1		6	6	1-4 т.	2 за 10		
Стрели с Назъбен Връх	амо	10ж за 10		6	6	1-4 т.	2 за 10		
Метални ножове	една ръка	2 за 10	няма	6	6	1-3 т.	0,2 всеки		
Стрели Обикновени	амо	2ж за 10		6	6	1-3 т.	1 за 10		
Камък - 3 ТД за вземане	една ръка	няма	няма	5	4	1-2 т.	Близък бой		
Камък - хвърлен	амо	няма	няма	6	4	1-2 т.	Сила		
Ритник	крак	няма	няма	7	6	Базова +1	Близък бой		
Юмрук	една ръка	няма	няма	5	6	Базова	Близък бой		

Маг. Жезли могат да се презареждат на опр. Цена ТД за казване на магията им са колмото изисква самата магия.

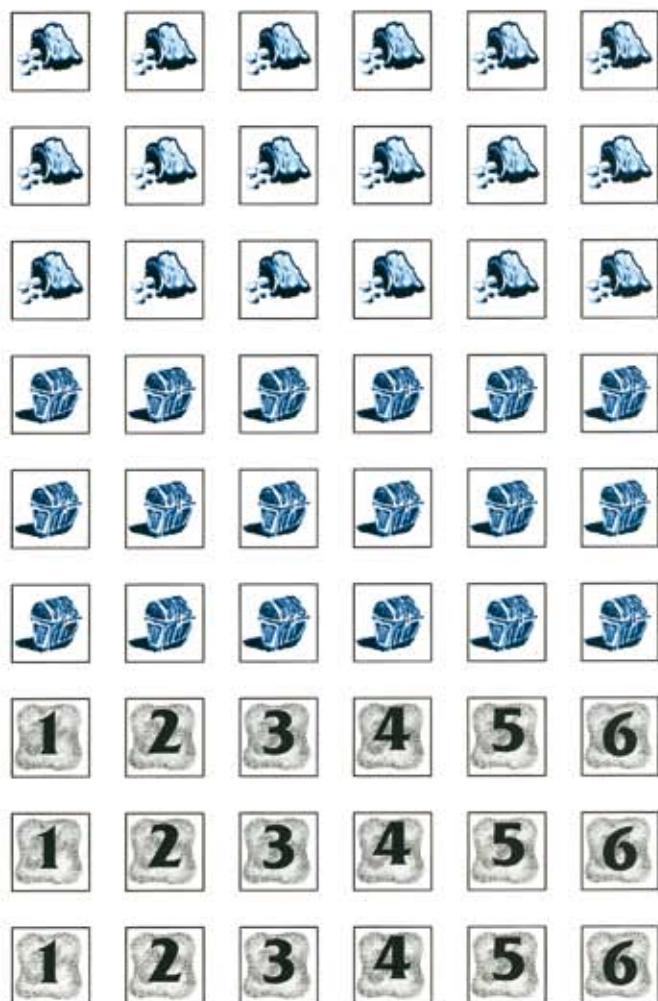


**Движение по бойното отнема:**

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

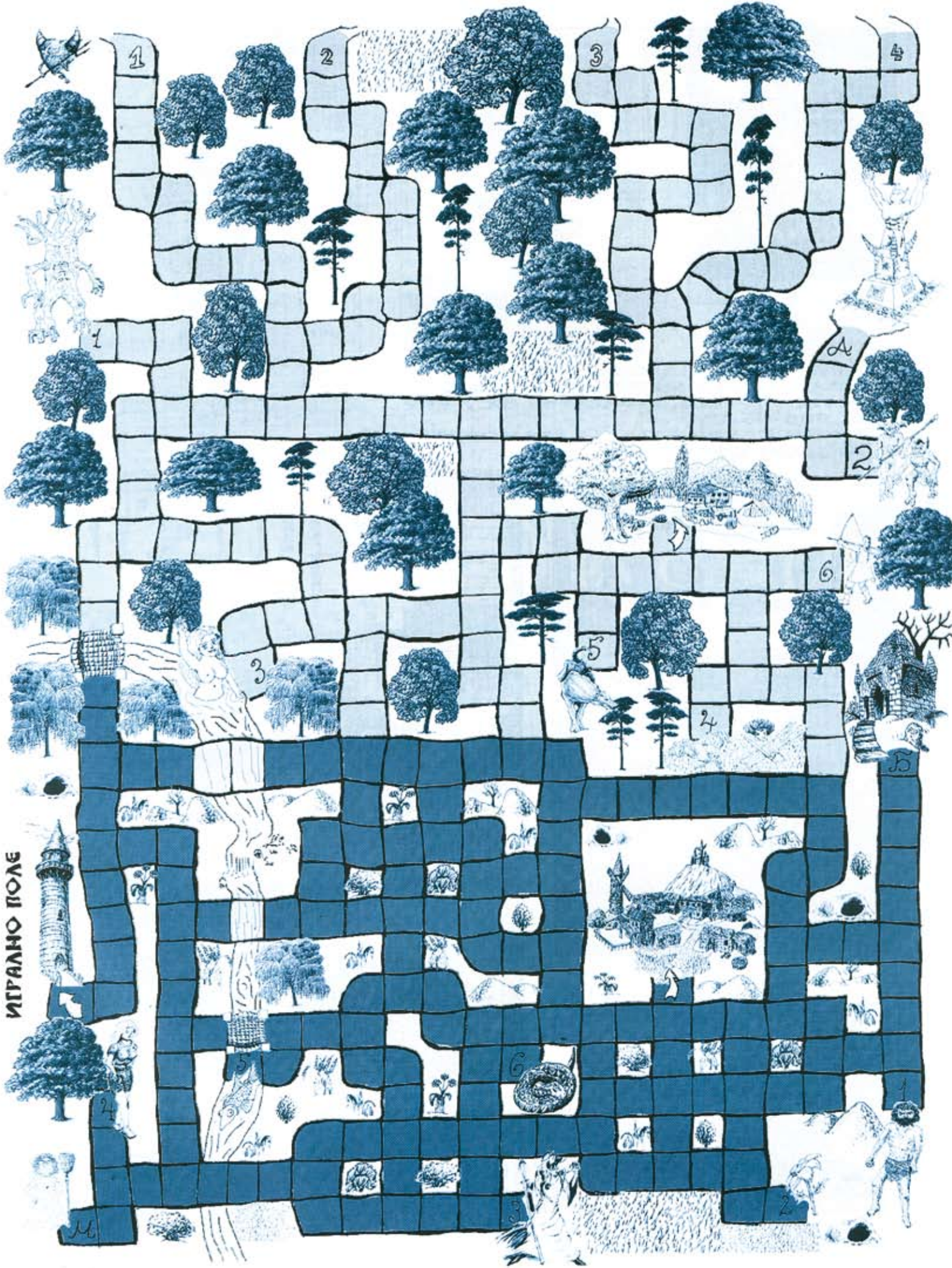




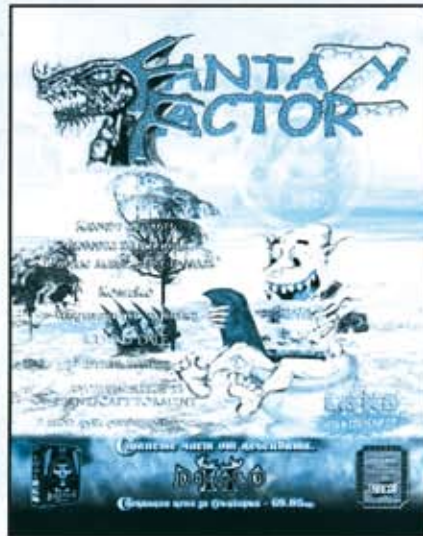
medusa

Гергана Дамянова

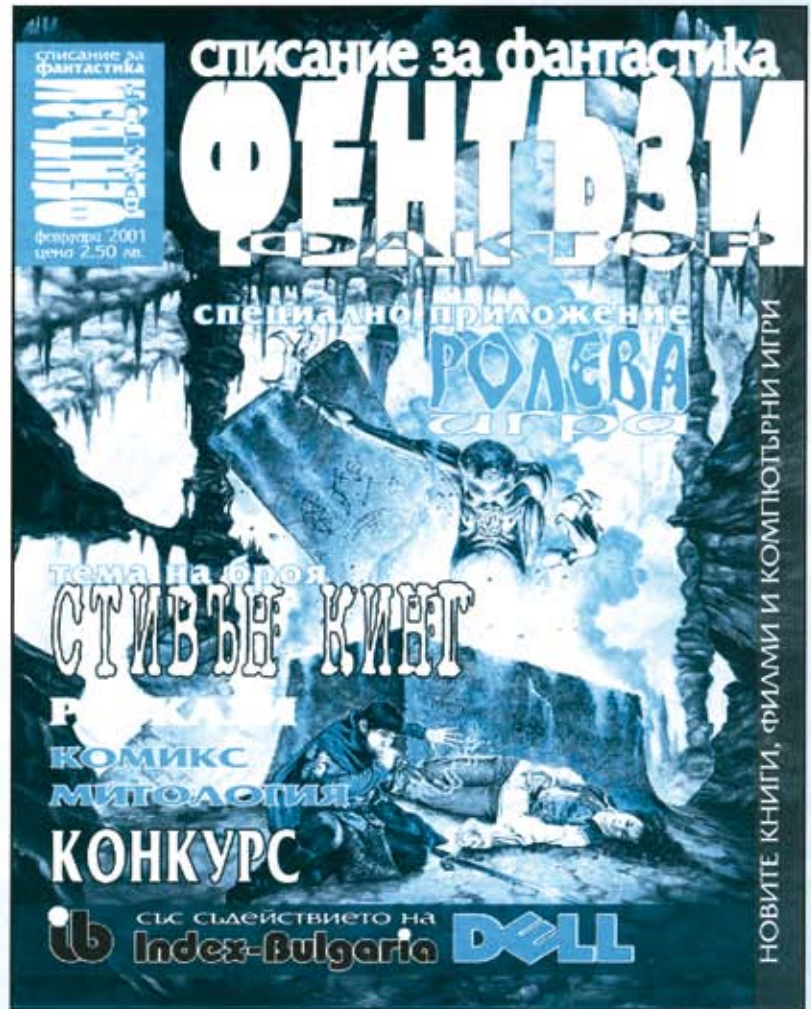




ИГРАЛНО ПОЛЕ

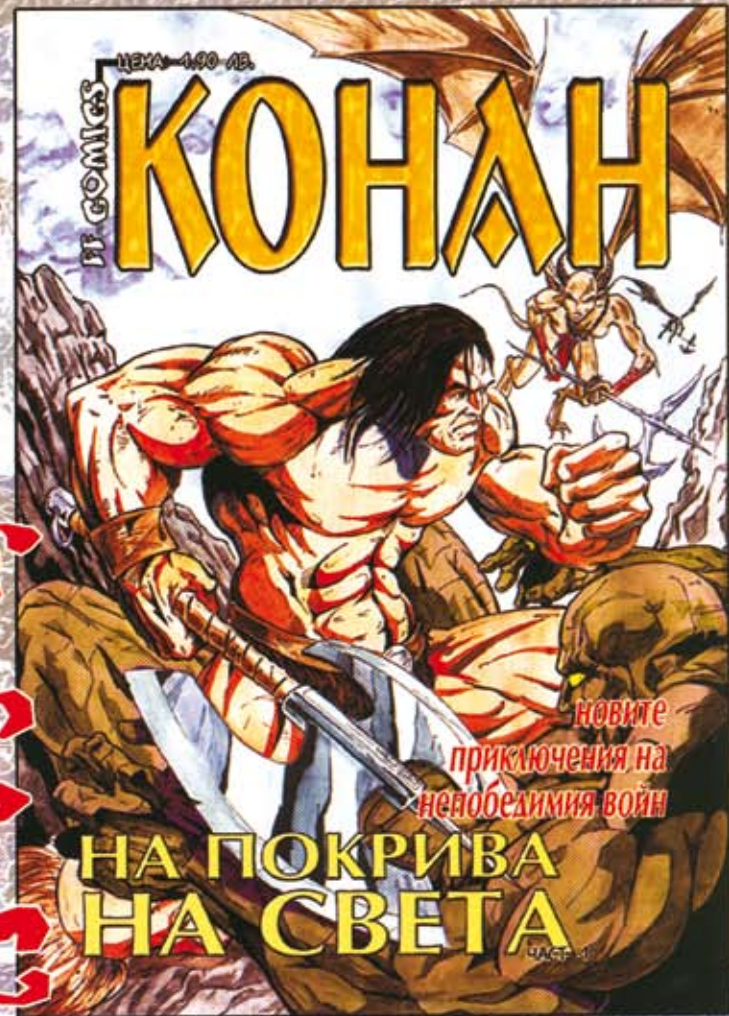


**СТАРИ БРОЕВЕ НА СПИСАНИЕ "ФФ" МОЖЕТЕ ДА НАМЕРИТЕ НА АДРЕС: СОФИЯ УЛ. "ГЕН. ГУРКО" 34 ВХ.2 ЕТ.2 ТЕЛ. 986-65-05 И В КНИЖАРНИЦАТА НА "ЕДНОРОГ" БУЛ. "ДОНДУКОВ" 45**

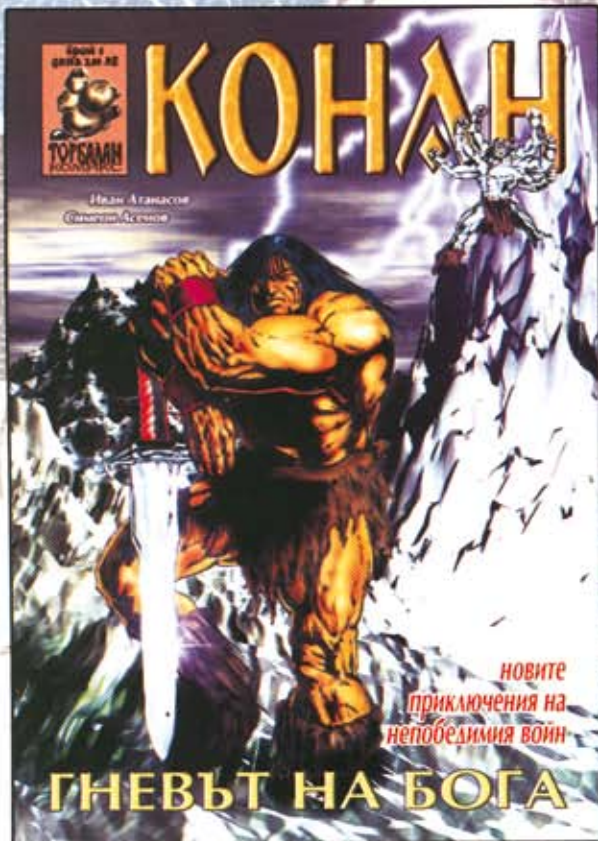


**ТЪРСЕТЕ СКОРО!!!**

ff comics  
представя:



Т  
Ъ  
Р  
С  
Е  
Т  
Е

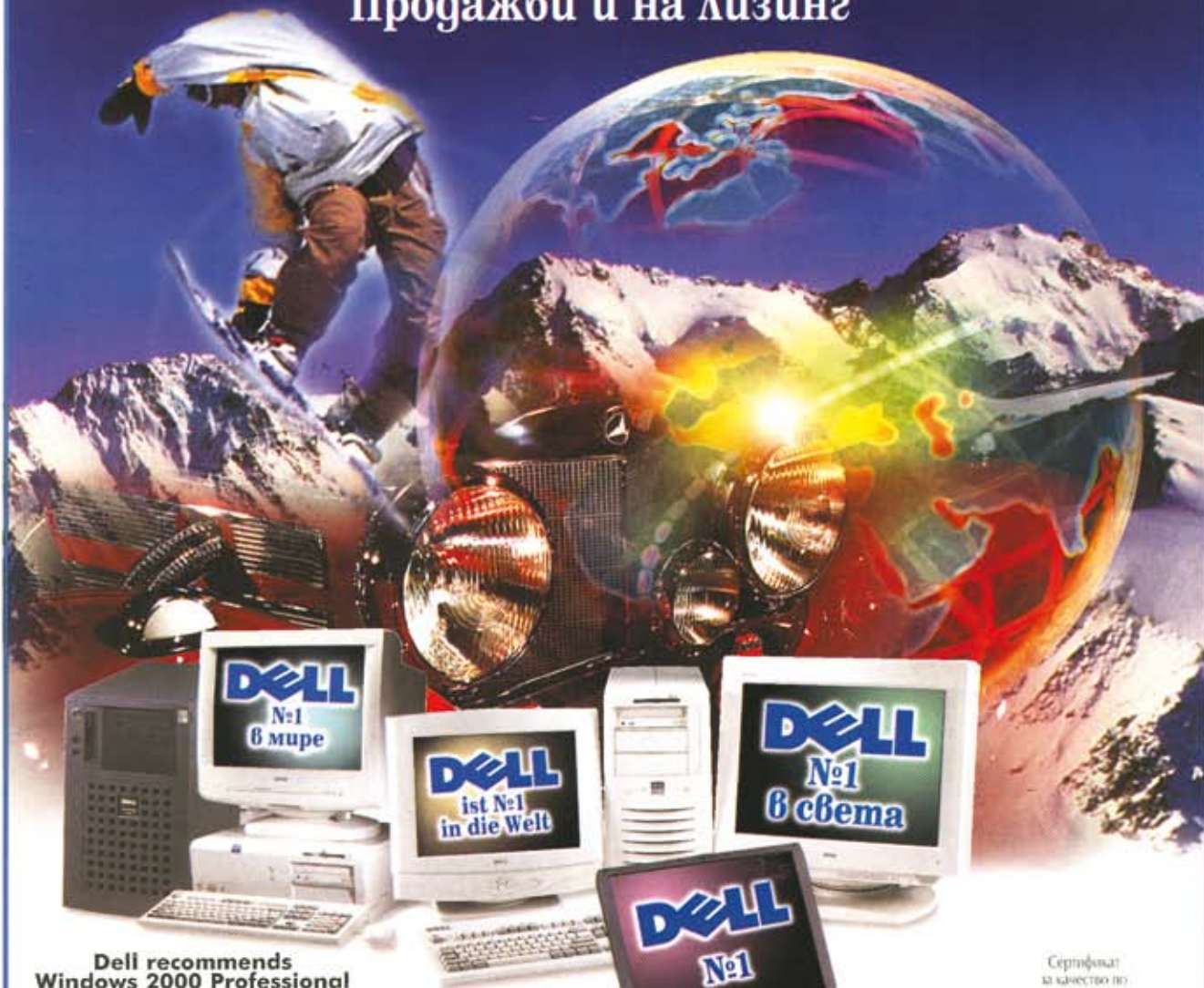


очаквайте  
скоро  
ново

продължение!!!

# DELL® - №1

## Продажби и на лизинг



Dell recommends  
Windows 2000 Professional  
for business

Сертификат  
за качество по  
ISO 9001



- 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.



**ib Index-Bulgaria**

[www.index.nat.bg](http://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: [ib@lirex.com](mailto:ib@lirex.com);  
 Варна 052/ 303 437; Габрово 066/ 31 104; Пловдив 032/ 633 300; 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.