

IDW

۵۱

کاور  
RI

# سونیک

## پہلے تیغی



فلین . توماس . فونسکا . مک . برکل . م. قلیزاده

SEGA®



داستان  
ایان فلین

طراحی  
آدام برایس توماس  
ماورو فونسکا

جوهرزنی اضافه  
ریک مک

رنگ آمیزی  
هدر برکل

حروفنگاری  
شاون لی

سر دبیران  
رایلی فارمر  
دیوید ماریوت

مترجم، ادیتور و گرافیک کاور  
معین م. قلی زاده

Special thanks to Mai Kiyotaki, Michael Cisneros, Sandra Jo, Sonic Team, and everyone at Sega for their invaluable assistance.

**IDW**<sup>®</sup> @IDWpublishing  
IDWpublishing.com

For international rights, contact [licensing@idwpublishing.com](mailto:licensing@idwpublishing.com).

SONIC THE HEDGEHOG #51. JULY 2022. © SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA and SONIC THE HEDGEHOG are either registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. IDW Publishing, a division of Idea and Design Works, LLC. Editorial offices: 2355 Northside Drive, Suite 140, San Diego, CA 92108. The IDW logo is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Any similarities to persons living or dead are purely coincidental. With the exception of artwork used for review purposes, none of the contents of this publication may be reprinted without the permission of Idea and Design Works, LLC. IDW Publishing does not read or accept unsolicited submissions of ideas, stories, or artwork.

Nachie Marsham, Publisher  
Blake Kobashigawa, SVP Sales, Marketing & Strategy  
Mark Doyle, VP Creative & Editorial Strategy  
Tara McCrillis, VP Publishing Operations  
Anna Morrow, VP Marketing & Publicity  
Alex Hargett, VP Sales  
Jamie S. Rich, Executive Editorial Director  
Lauren LePera, Sr. Managing Editor  
Greg Gustin, Sr. Director, Content Strategy  
Kevin Schwoer, Sr. Director of Talent Relations

Keith Davidsen, Director, Marketing & PR  
Topher Alford, Sr. Digital Marketing Manager  
Patrick O'Connell, Sr. Manager, Direct Market Sales  
Shauna Monteforte, Sr. Director of Manufacturing Operations  
Nathan Widick, Director of Design  
Neil Uyetake, Sr. Art Director, Design & Production  
Shawn Lee, Art Director, Design & Production  
Jack Rivera, Art Director, Marketing

Ted Adams and Robbie Robbins, IDW Founders

شهر آگ پراتوری.

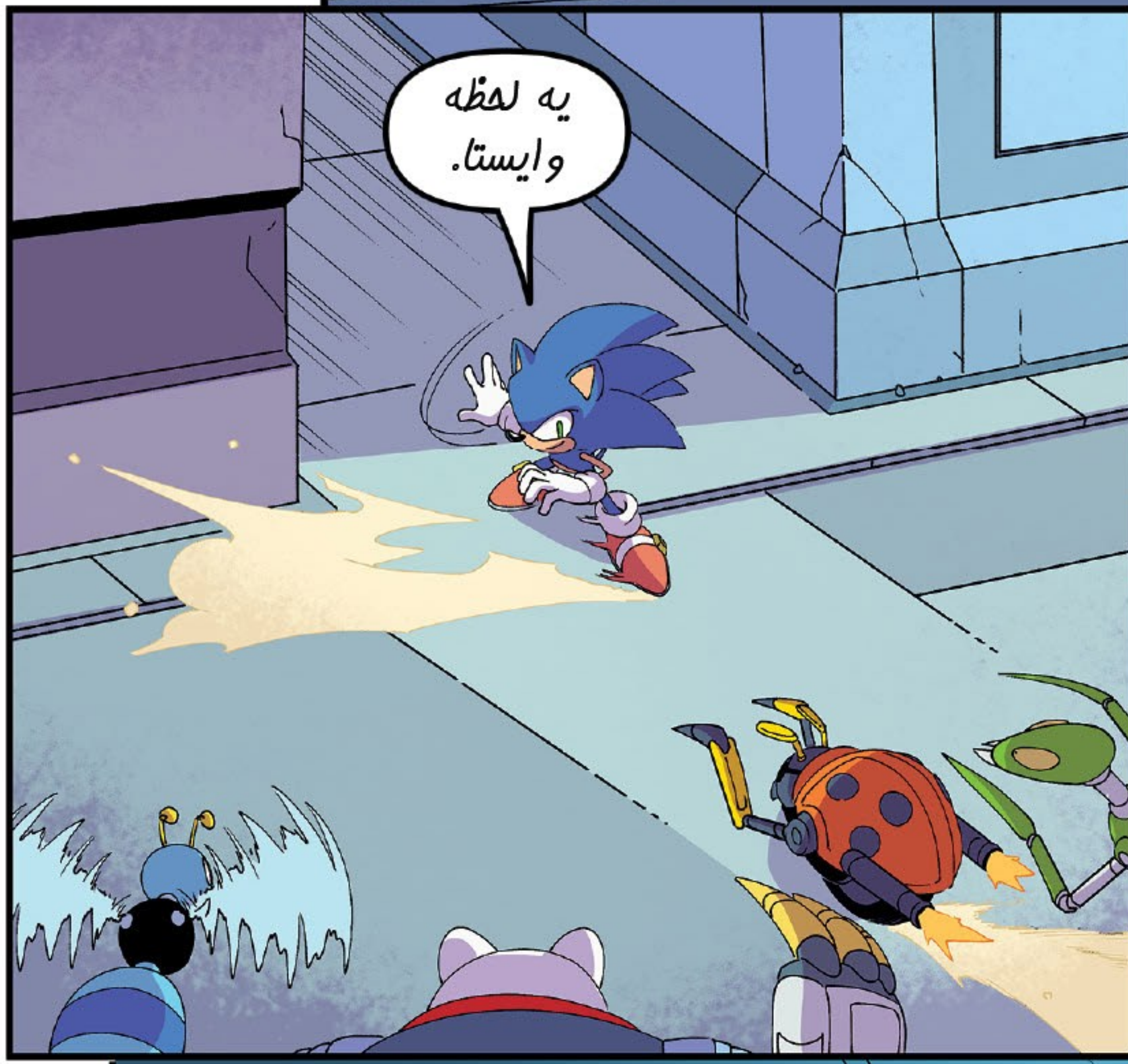


شما رو که  
نمی‌دونم، ولی به من یکی  
دیکه فوش نمی‌گذره  
برای امروز!



از این طرف!

وااییییی!



یه لحظه  
وایستا.

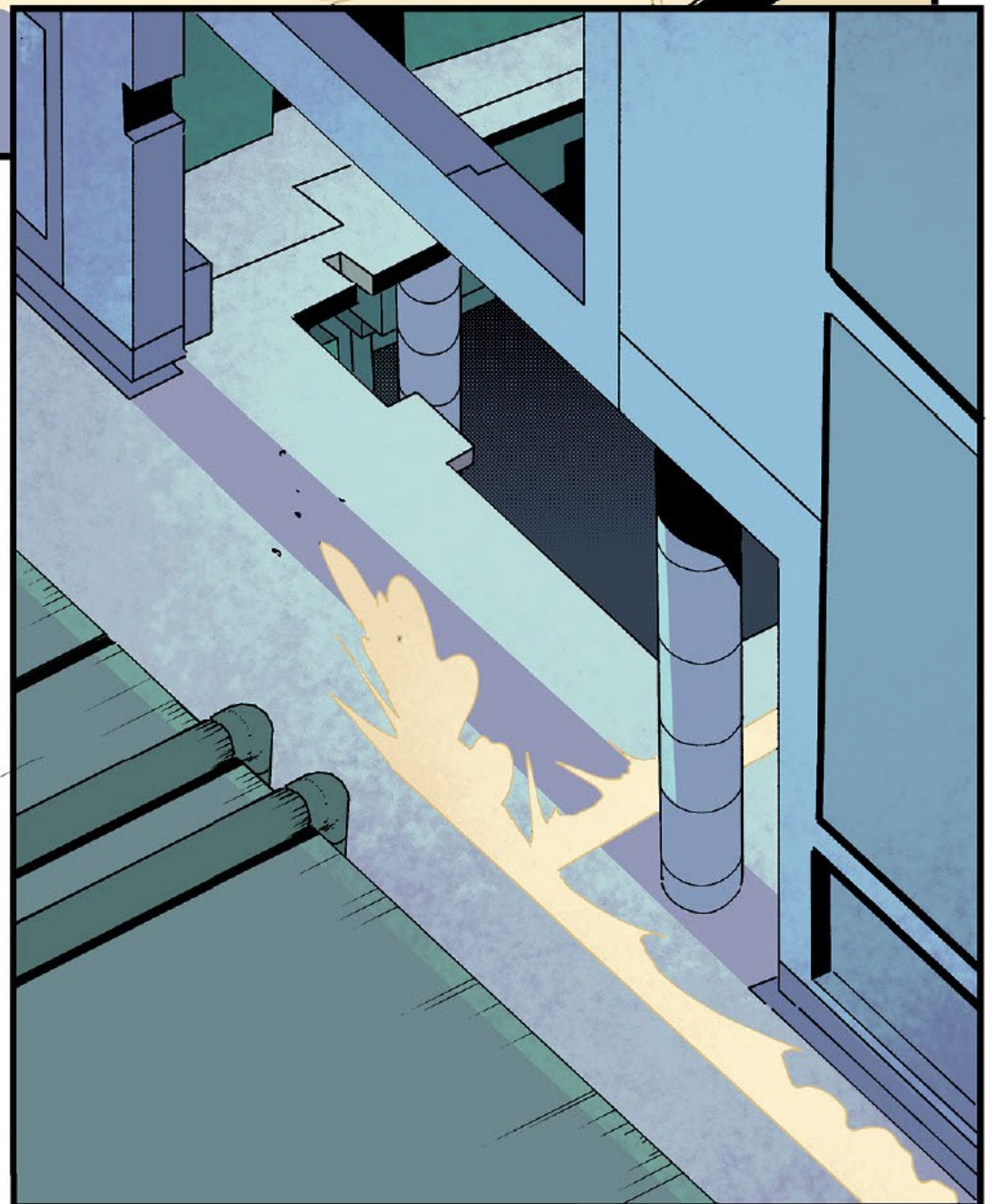


من فیلی  
آماده‌ام که این  
شب به سر برسه،  
سونیک!

گرفتمت!



شنیدمت، بل.  
بیا اونجا قایم بشیم!





اون فیلی  
آرومه... نلنه  
که اون...

اون فقط  
بیهوش شده.

به نظر  
می رسه فعلاً  
وضعیت آروم  
باشه...



...پس می تونیم پیام برای یه لحظه  
بفهمیم امشب چه خبر  
شده؟!

فکر کنم  
همش زیر سر  
دکتر استارلاین  
باشه.



با توجه  
به چیزایی که فهمیدم،  
اون به شهر همراه با  
دو دستیارش به اسم های  
سرج و کیتسونامی  
حمله کرد.

اون  
تمام بدنیک ها رو افسار  
کرد به اینجای تا توجهت رو  
جلب کنه و یه ارتش  
جمع کنه.

بعد  
اکمن حمله کرد  
و... فب...



به چشم  
خودم دیدم.  
دکتر استارلاین...  
دیگه نیست.

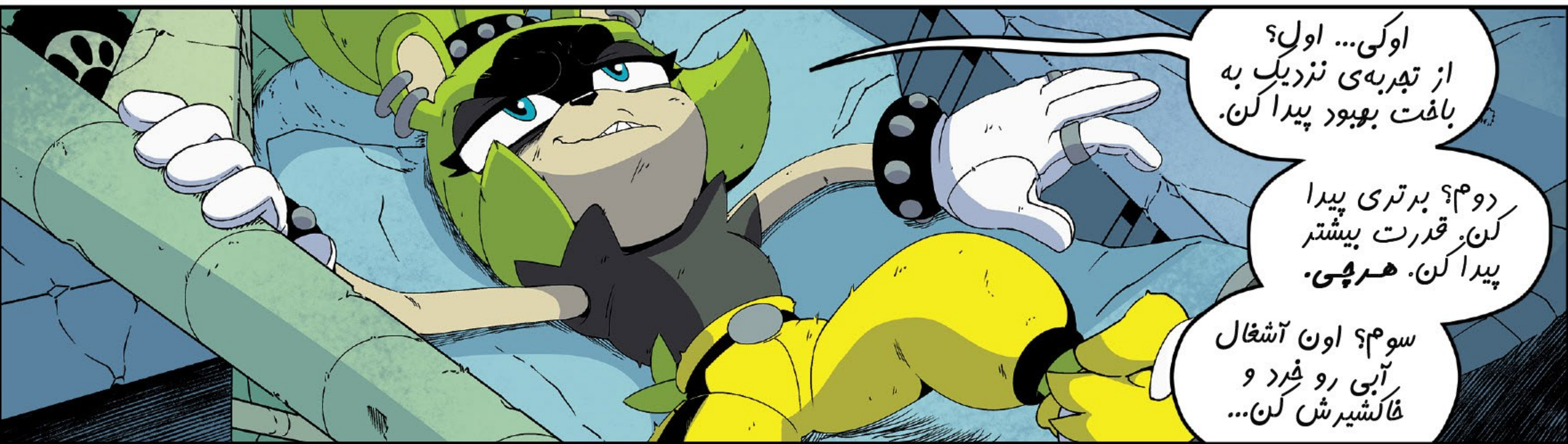
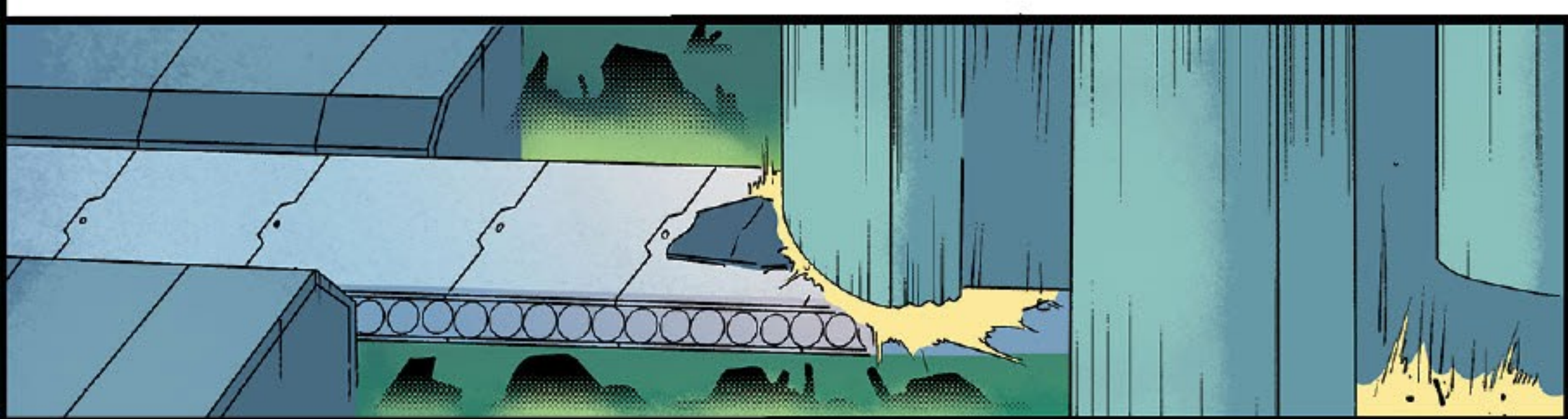
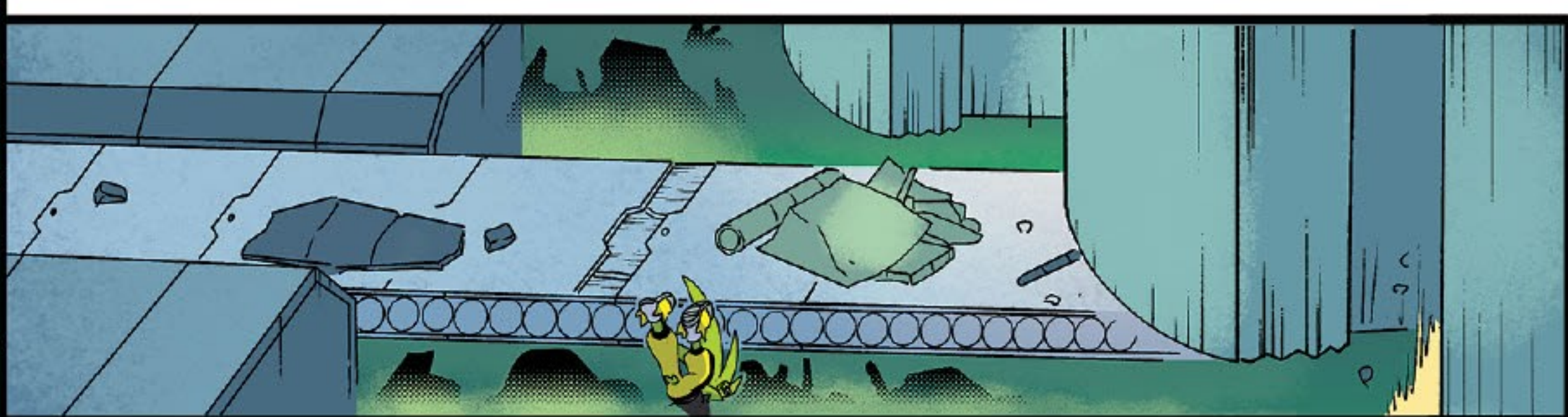
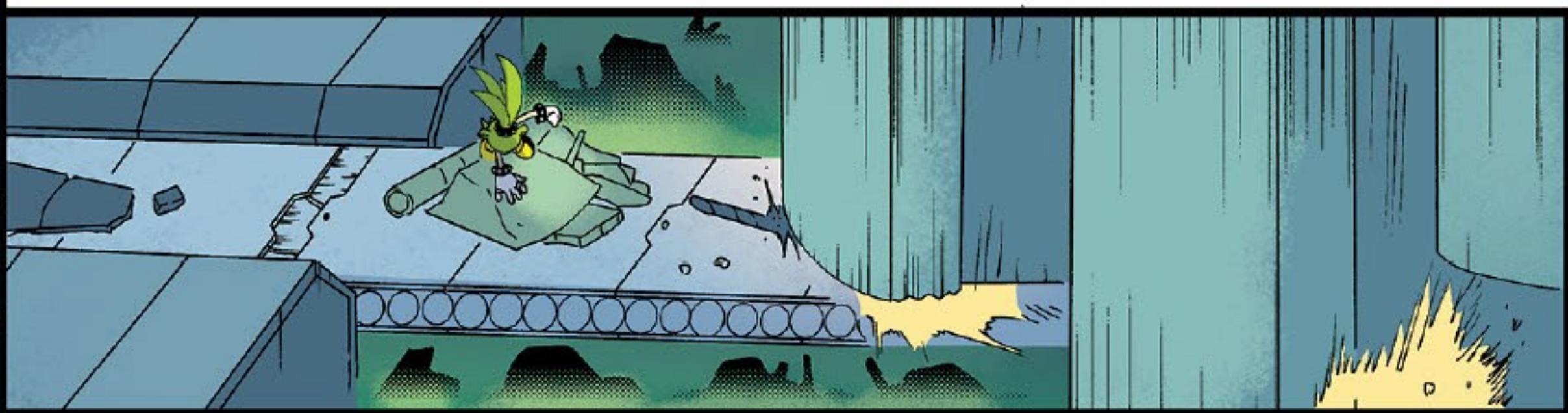
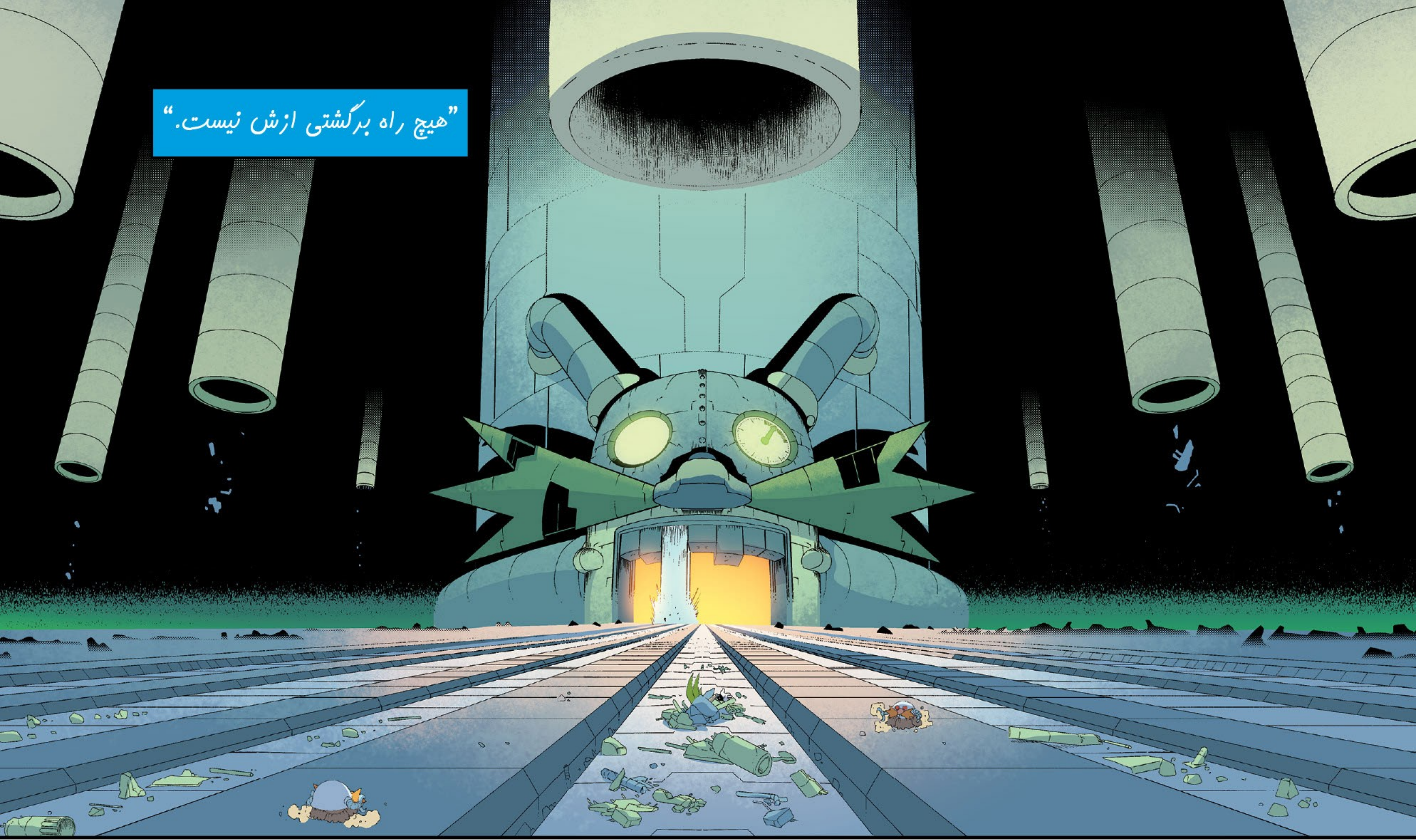
شرش  
کم.



سرج هم همینطور. بوم پرید،  
باهم جنگیدیم، و بعد دیدم که  
زیر کلی آوار کتلت شد.

کیت از پشت بوم حمله  
کرد. وقتی کوله پشتیش  
رو غیرفعال کردم  
بیهوش شد.  
هرکاری که استارلاین  
باهش کرده، بدچور  
آسیب روشی بهش  
زده.

“هیچ راه برگشتی ازش نیست.”





با جواب‌های  
مفتصر و مفید حال می‌کنم،  
ولی تمام اینا رو از  
کجا می‌دونستی؟

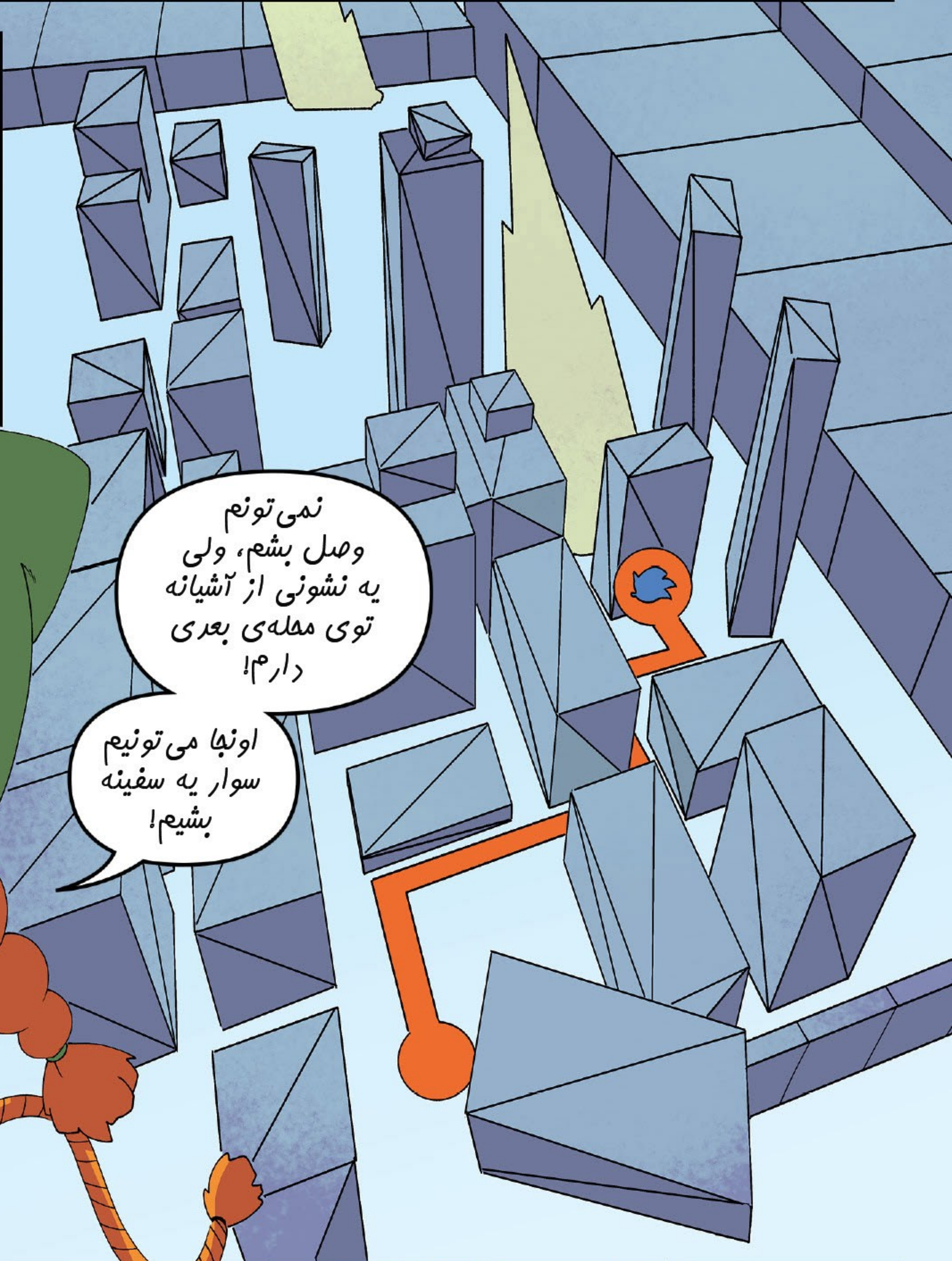
اوه! میپور  
شدم به مقدار داده دانلود  
کنم وقتی به متال سونیک  
وصل شدم.\*

\*جلد #۵۰--مترجم.



آه بهوش وصل شدی، فکر می‌کنی بتونی به  
آگنت دسترسی پیدا کنی و پرامون به  
نقشه شهری چیزی پیدا کنی؟

آمم... سعیمو  
می‌کنم...



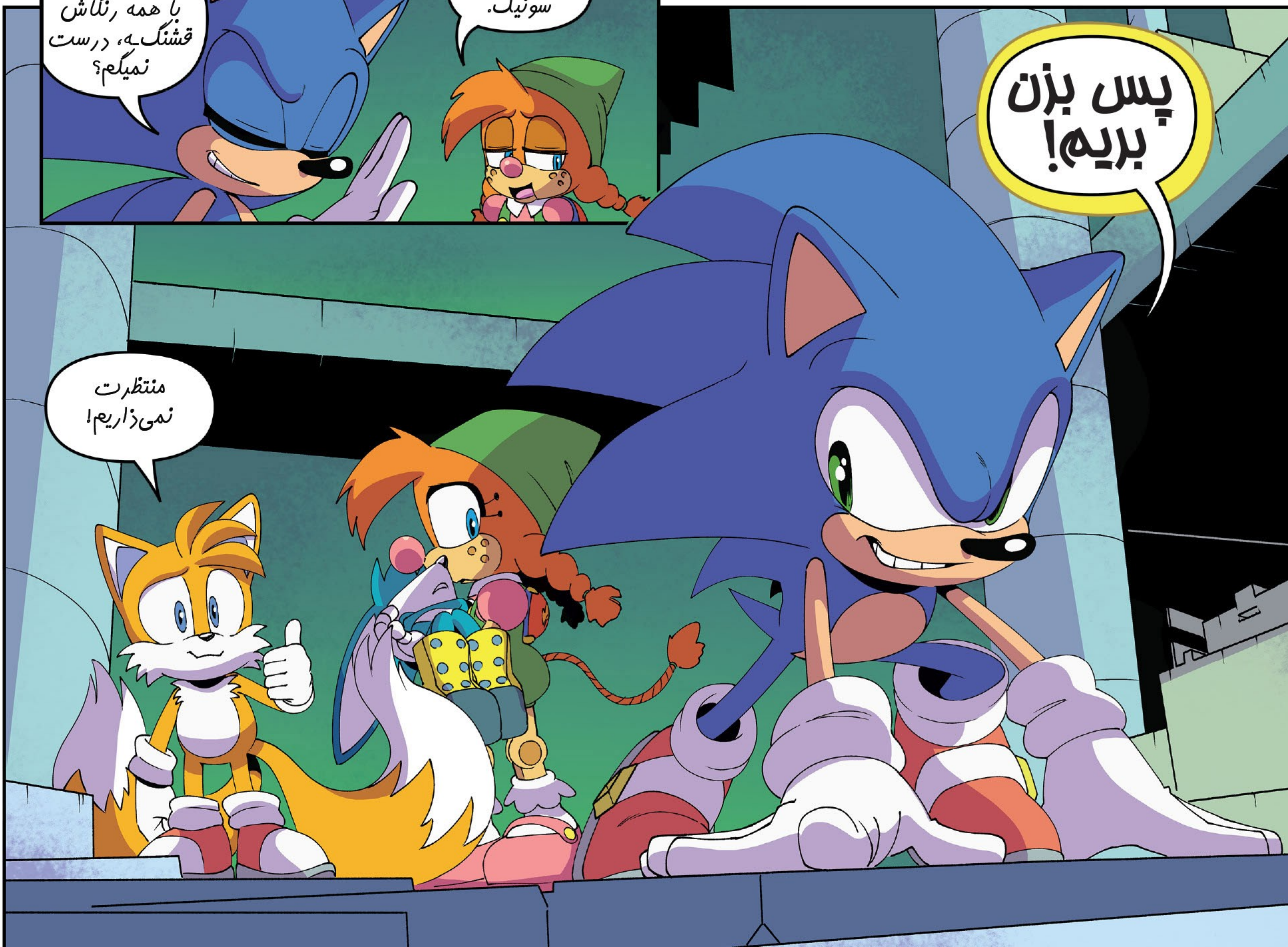
نمی‌تونم  
وصل بشم، ولی  
یه نشونی از آشیانه  
توی مملهی بعدی  
دارم!

اونجا می‌تونیم  
سوار یه سفینه  
باشیم!



نمی‌دونم... بدون کلید می‌تونم  
روشنش کنم و راش بندازم، اینو  
مطمئنم. ولی از اینجا به اونجا رفتن  
با این همه بدتیک...

لاری نداره، تیلز! تا  
وقتی شما سه تا فلنگ رو پندید من  
هواسشون رو پرت می‌کنم. فقط یه سر  
پیا و سر راه منو هم سوار کن.





هی، آگمن!  
شیش میلیون بد نیک و  
هتی یکیشون هم نمی تونه  
به پام برسه؟

**خسته کن دست!**

پس منو  
داره تفریک  
می کنه...

تیم تناسایی  
سونیک رو در محله ی  
آبی پیدا کردن، رییس.

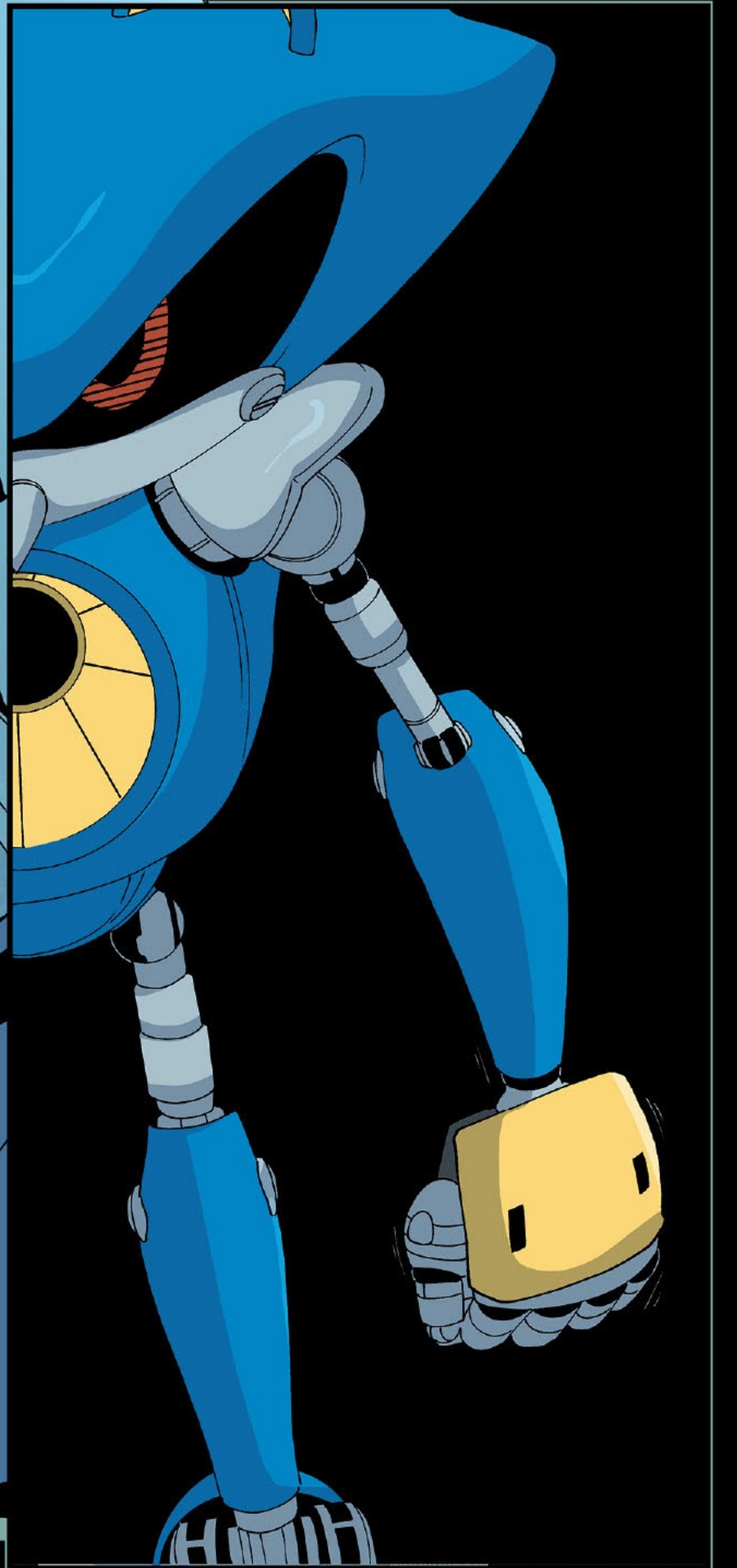
می دونم.  
تا همینجا صد اش  
رو می شنوم.

هیچ نشانه ای  
از نیلر، بل یا اون  
مهاجم ها از قبل  
نیست.





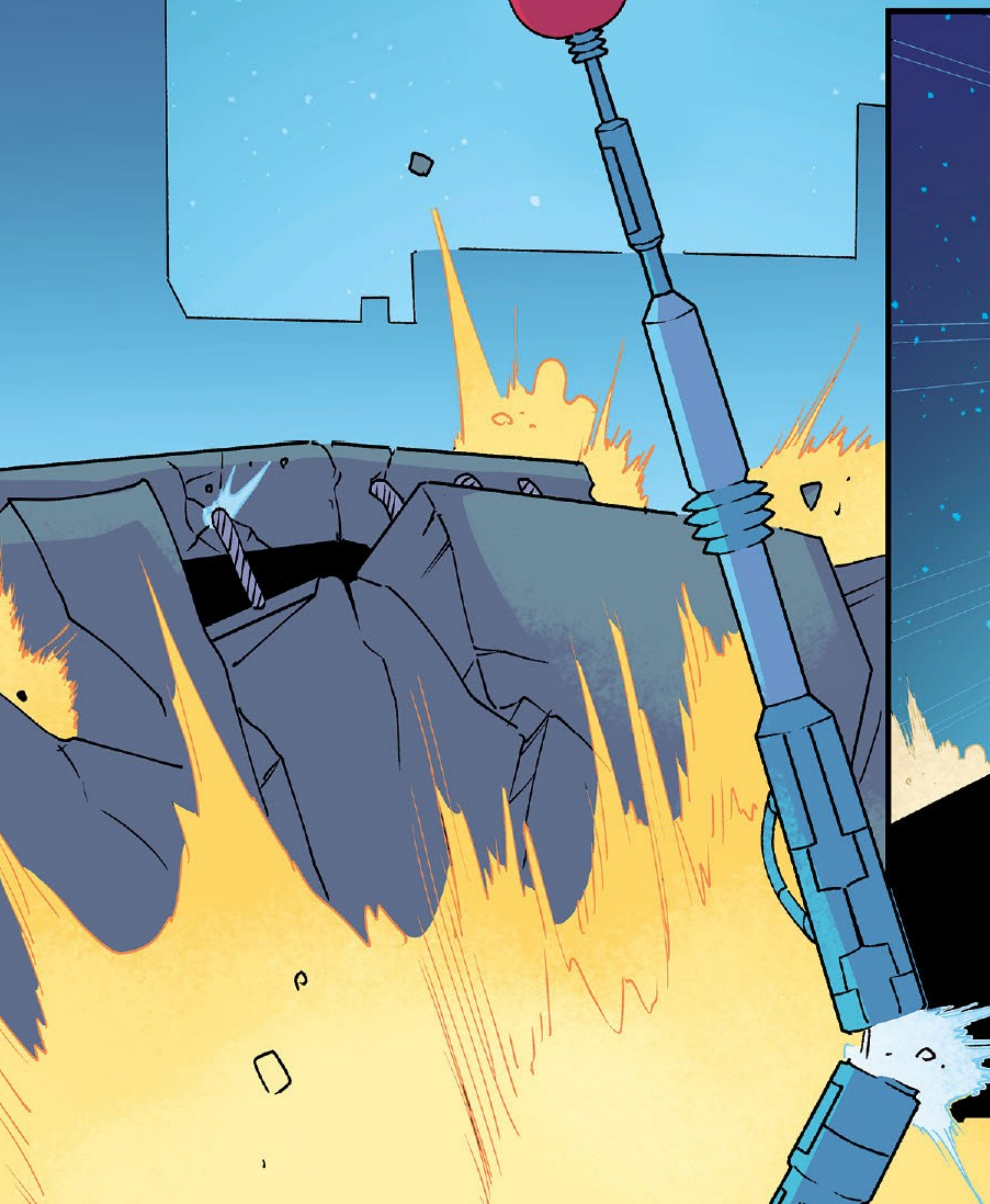
صبر کن،  
متال سوئیک!  
بسپارش به کله‌ی  
بدنیک‌ها.

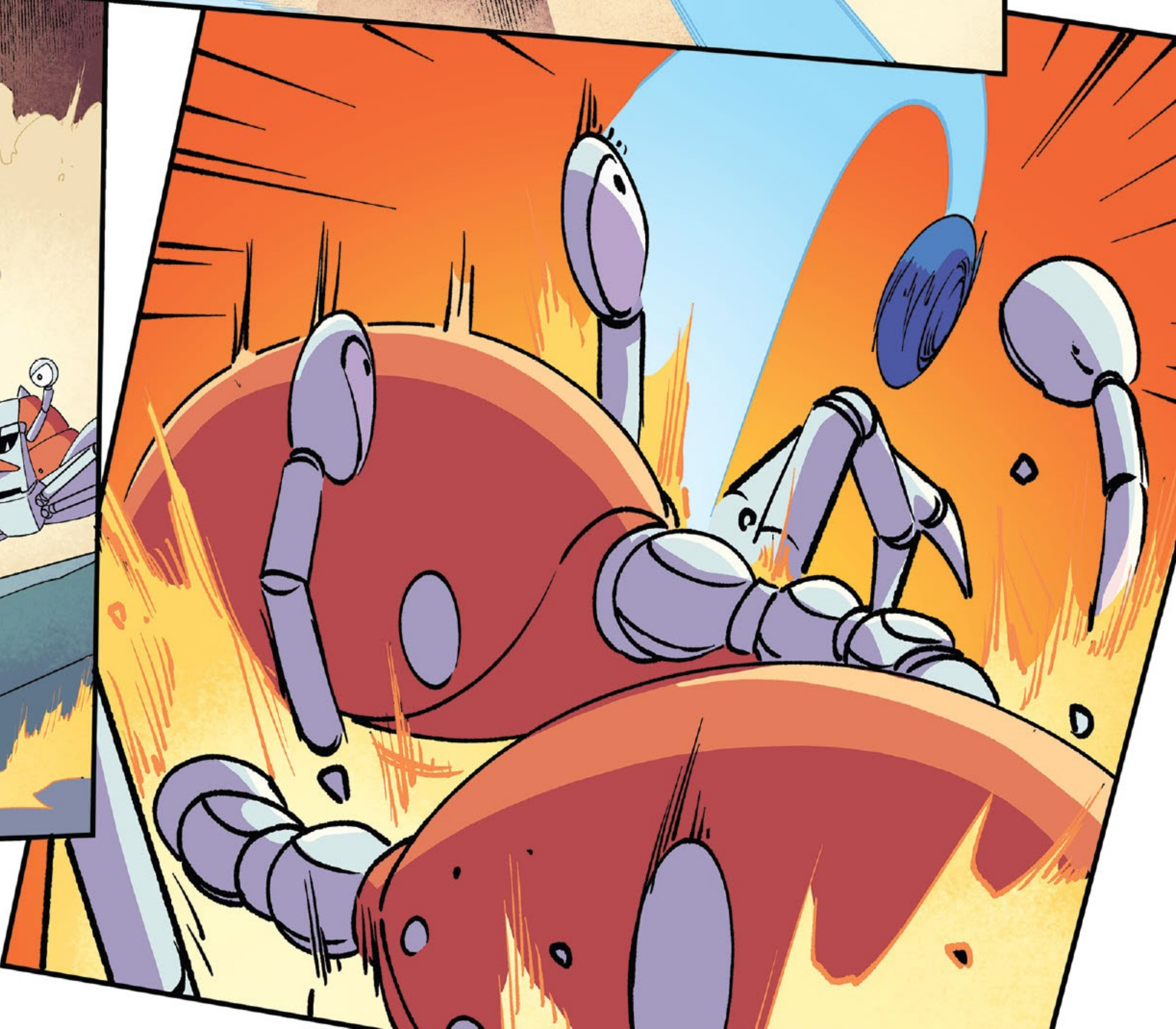
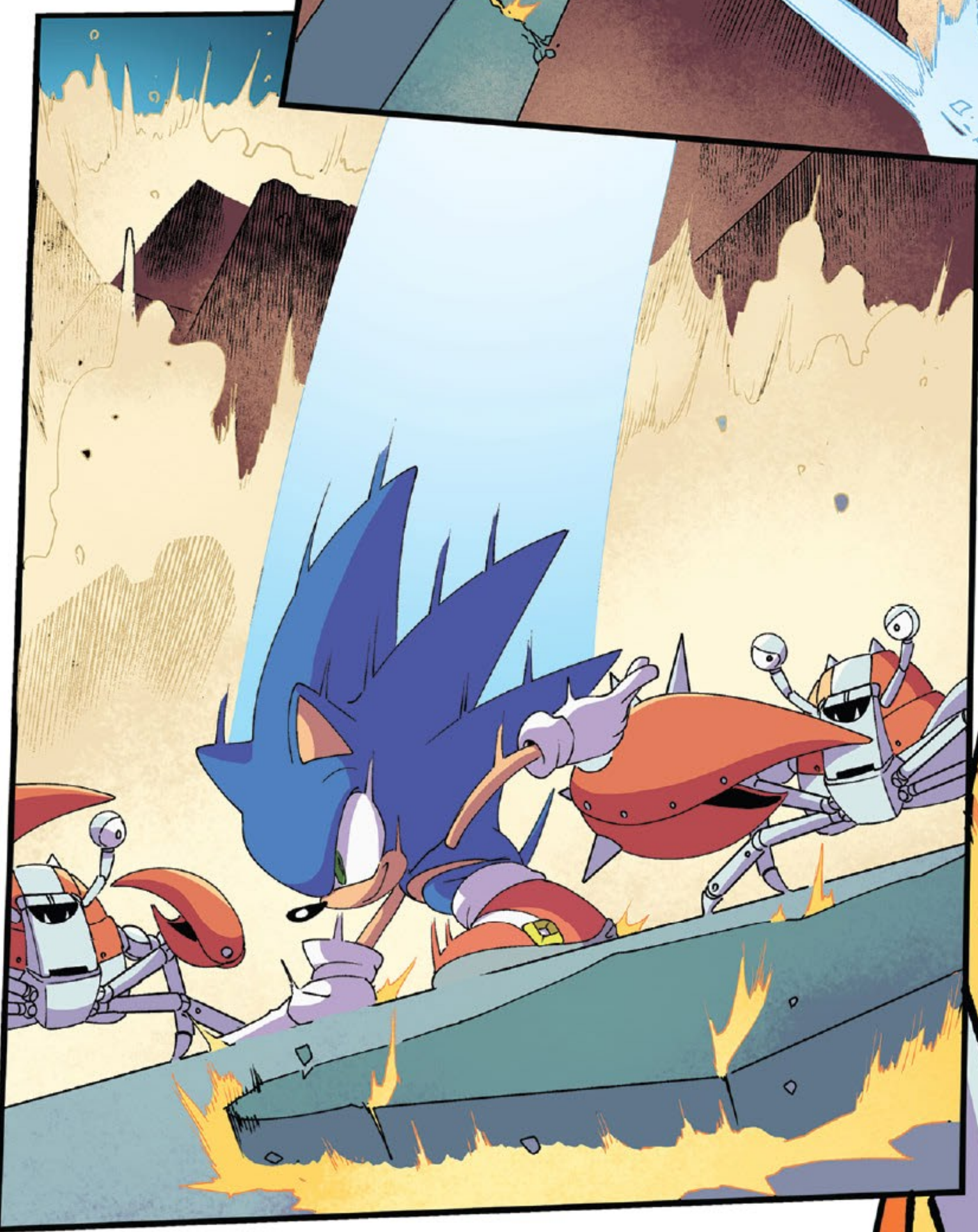
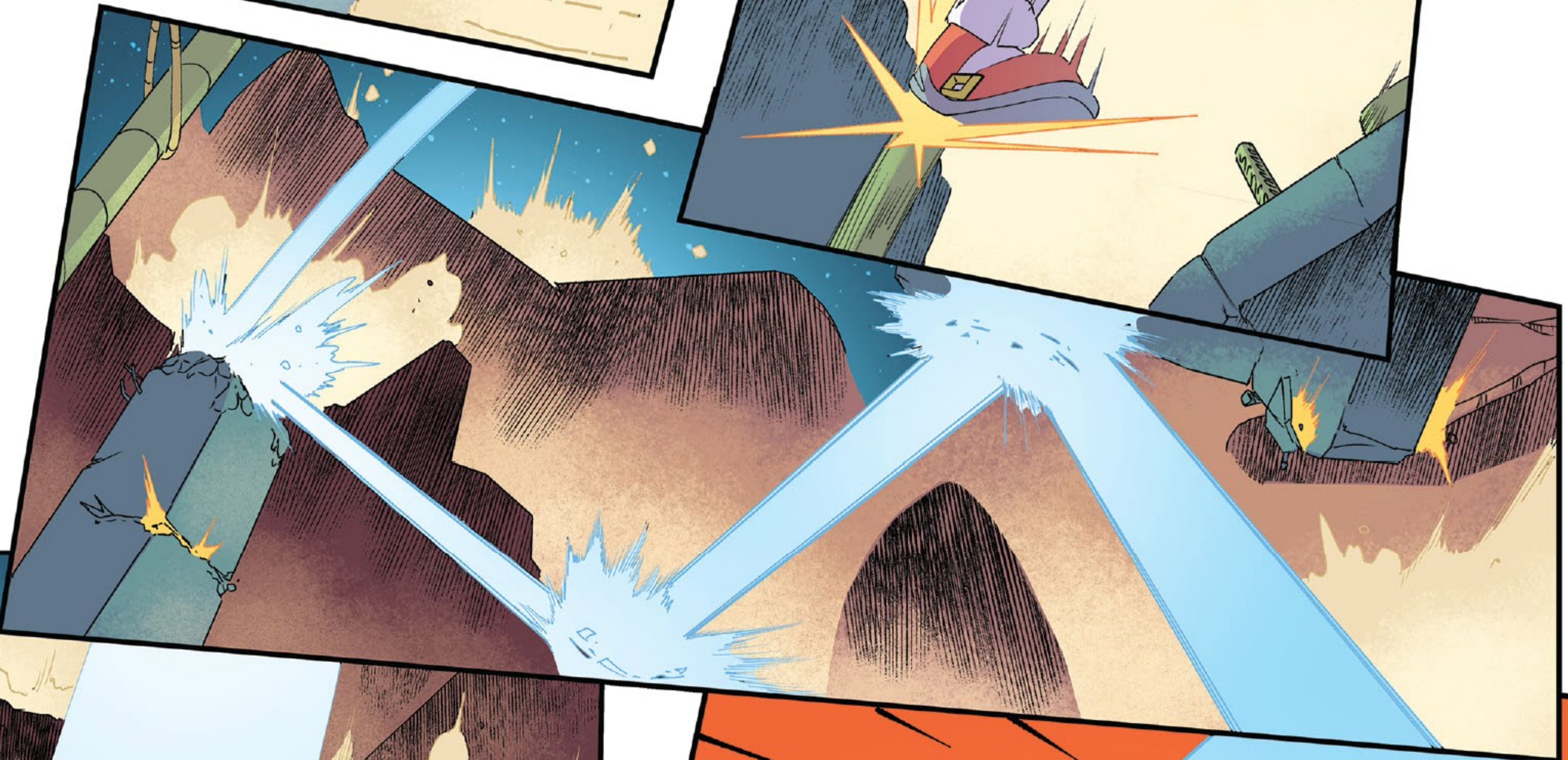
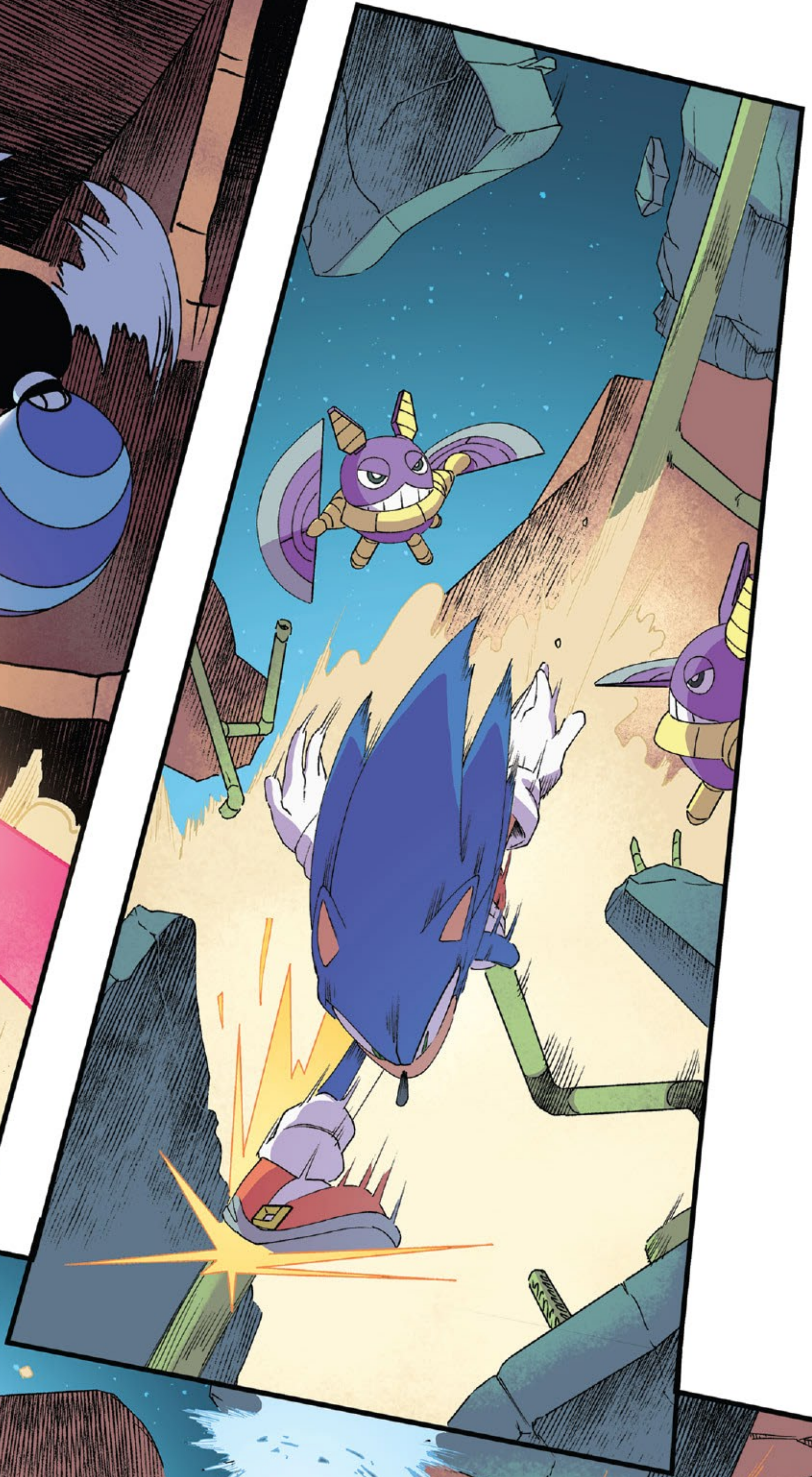


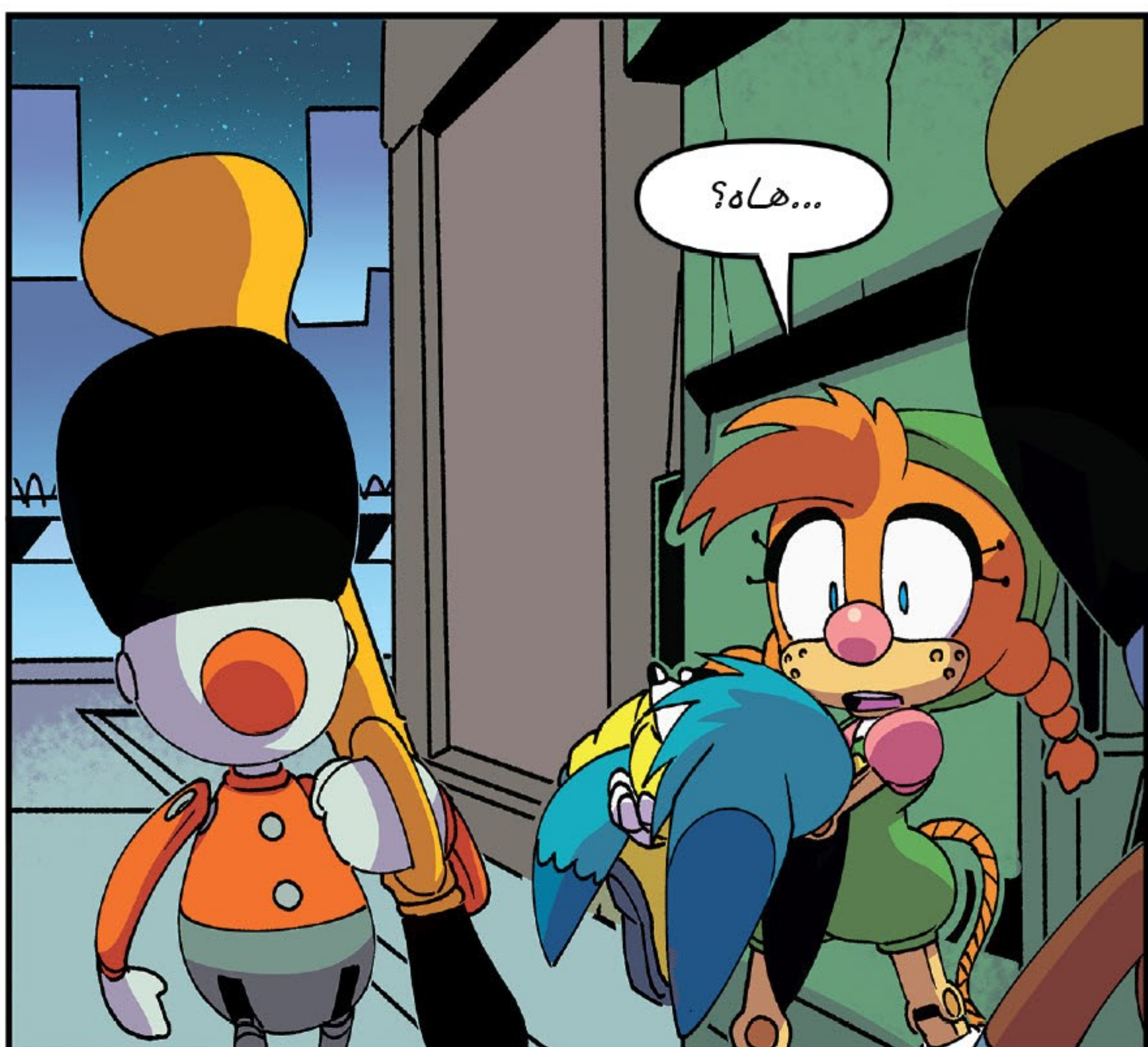
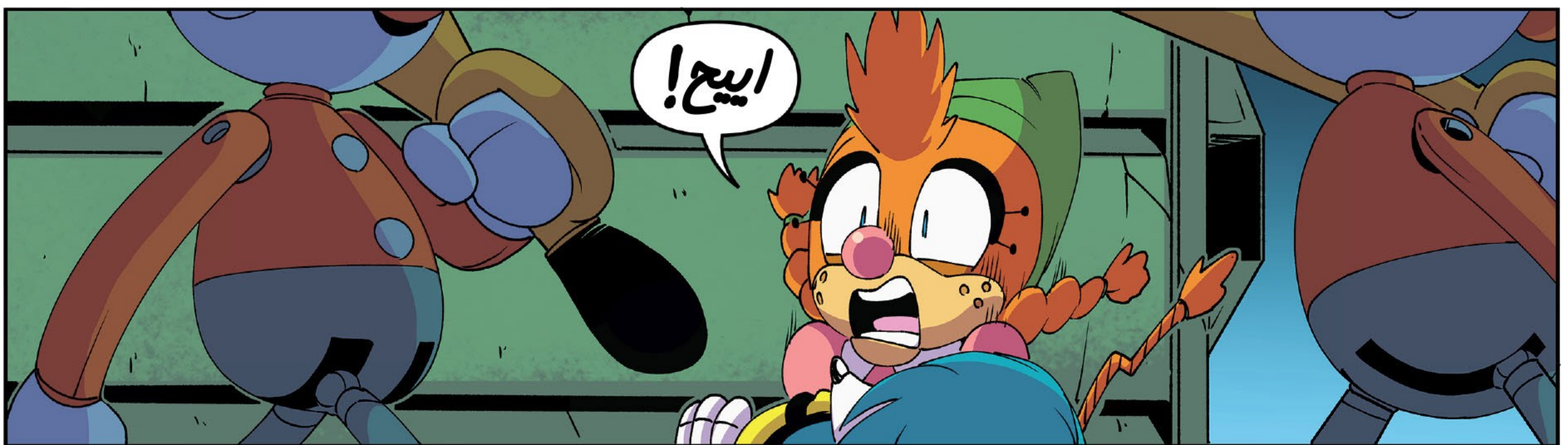
اون نقشه داره که یه فرار  
دلیرانه کنه، پس تو قداره  
روزش رو فراب کنی.  
بقیه رو پیدا کن و  
در صورت نیاز  
جلوشون رو بگیر.

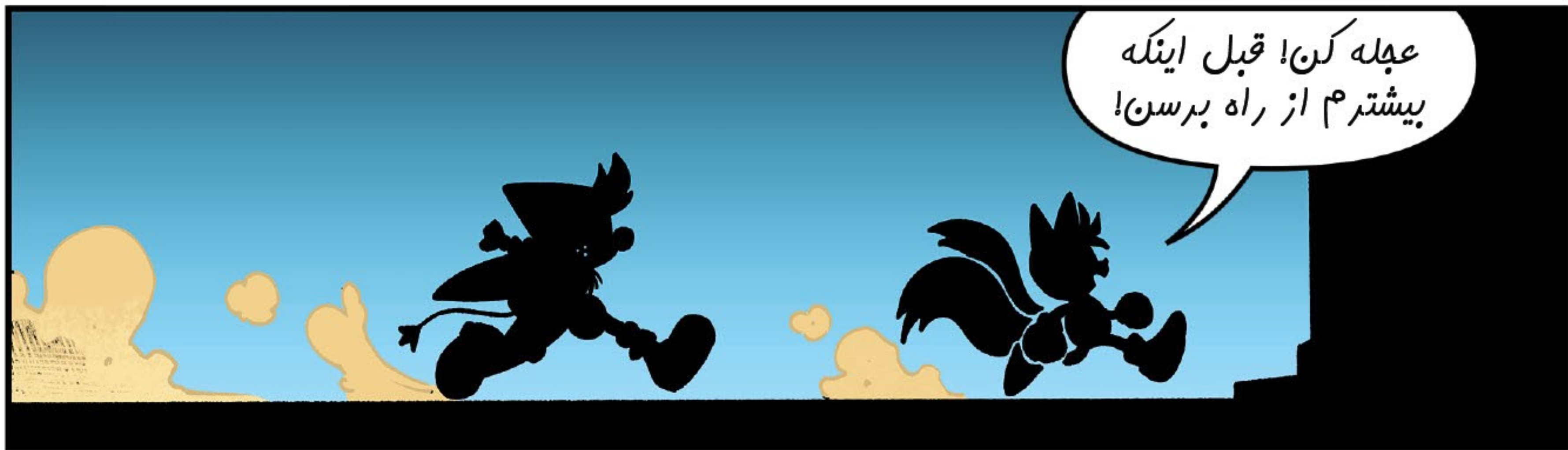
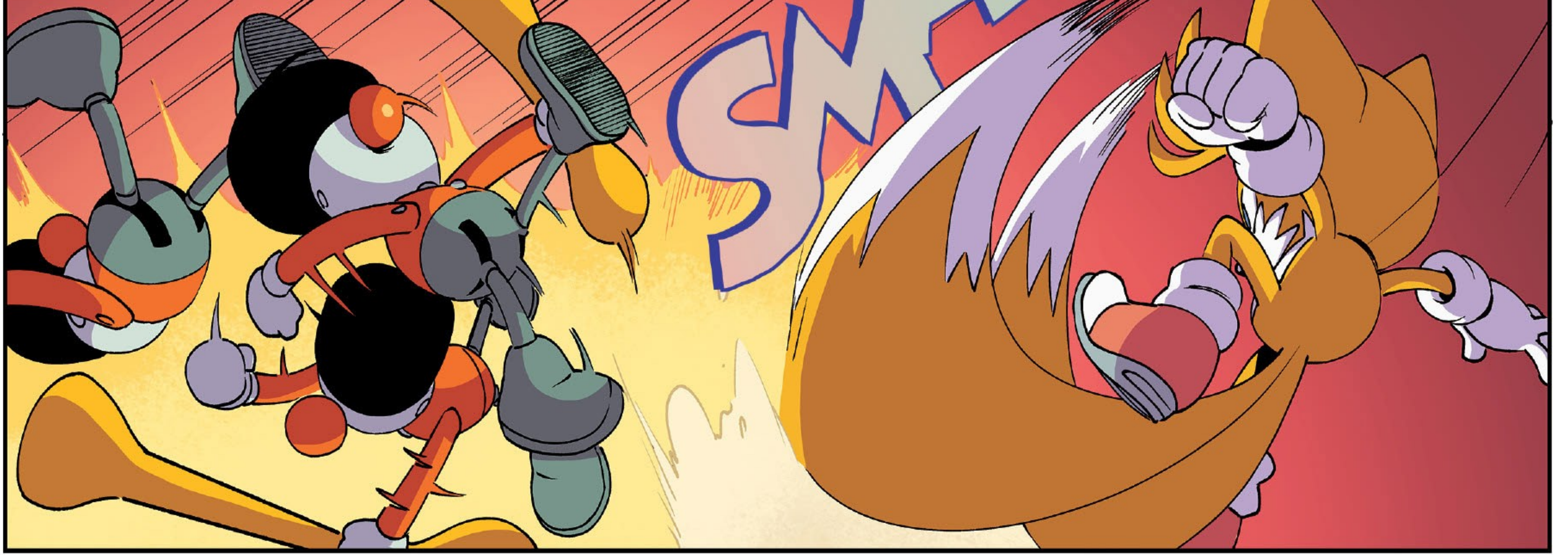
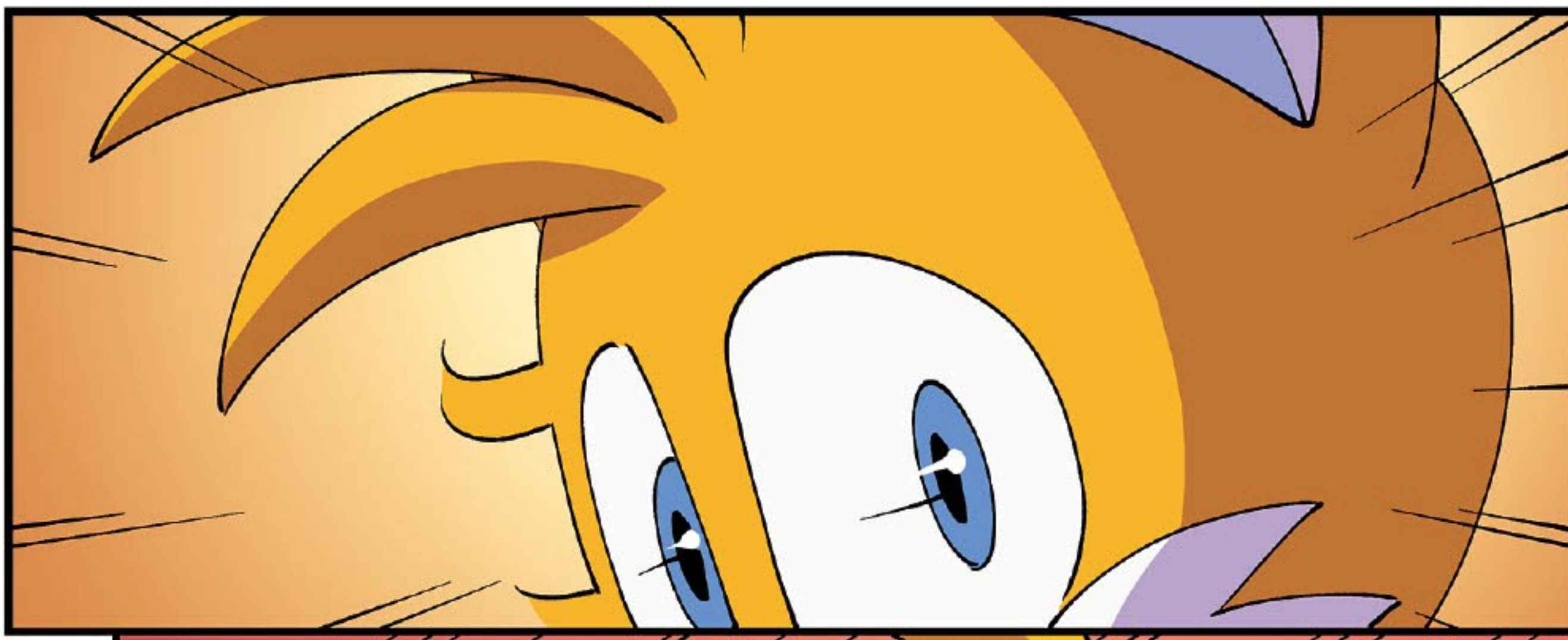


و سعی کن بل  
رو سالم نگه داری  
آله می تونی، ممم؟  
شاید اون به کارم  
اومد در طولانی  
مدت!

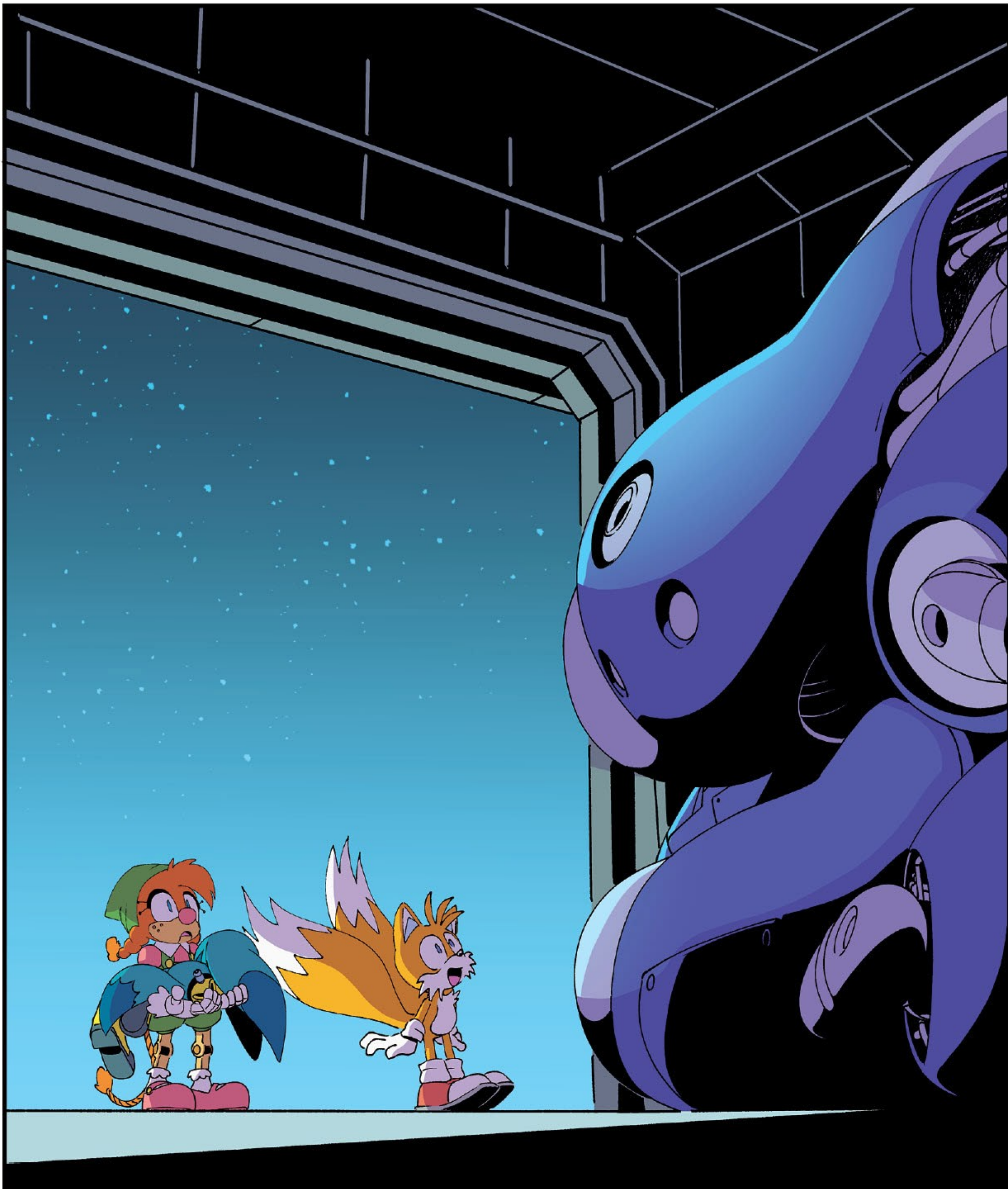






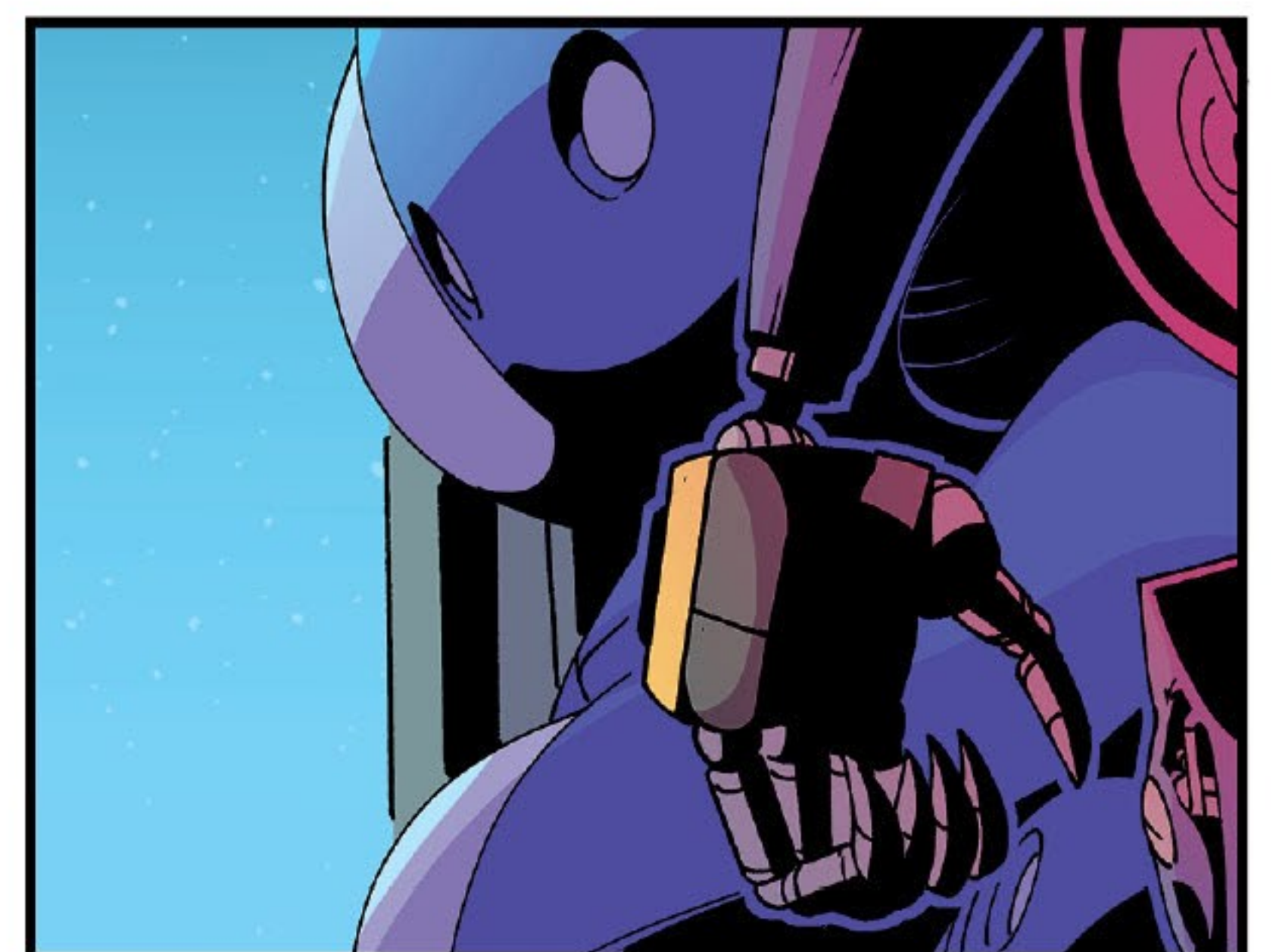


عجله کن! قبل اینکه  
بیشترم از راه برسن!

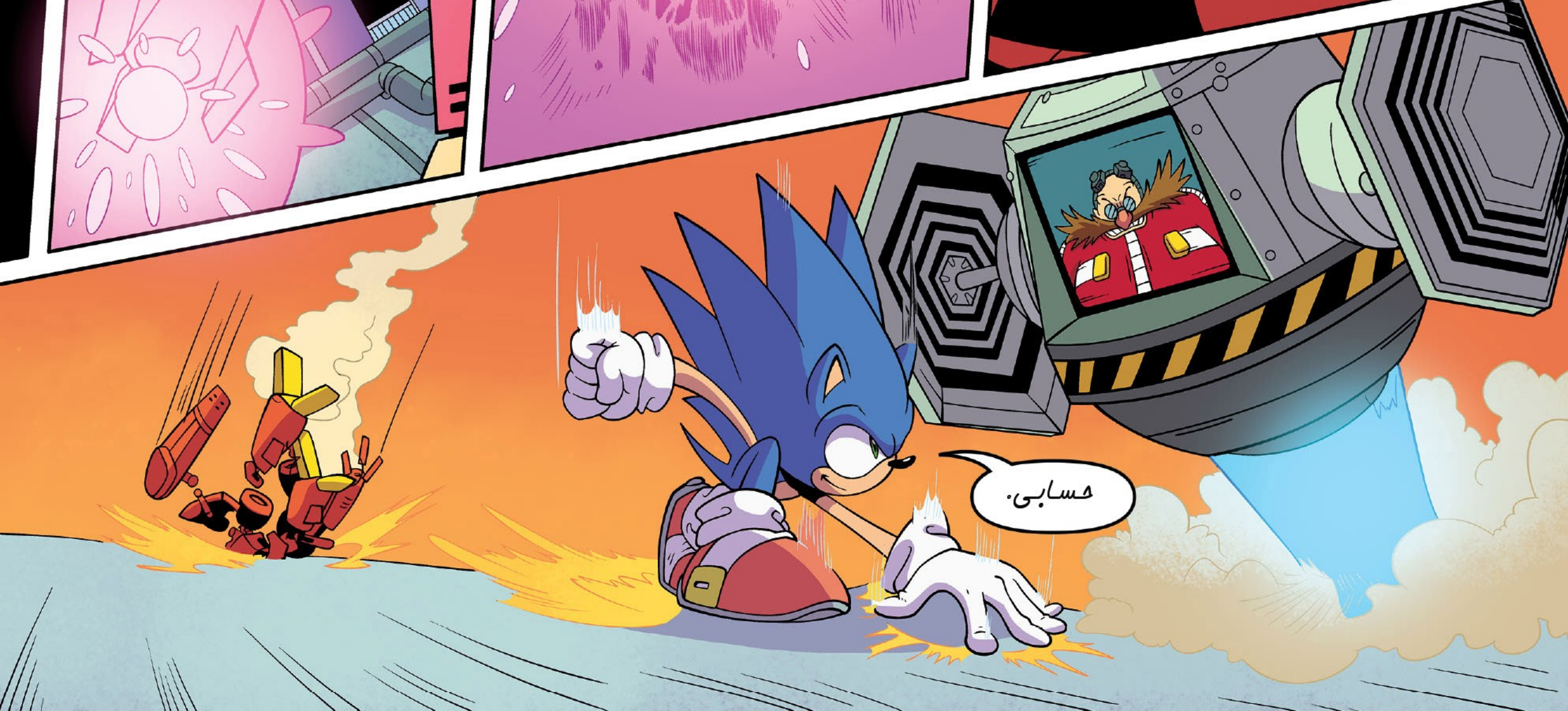
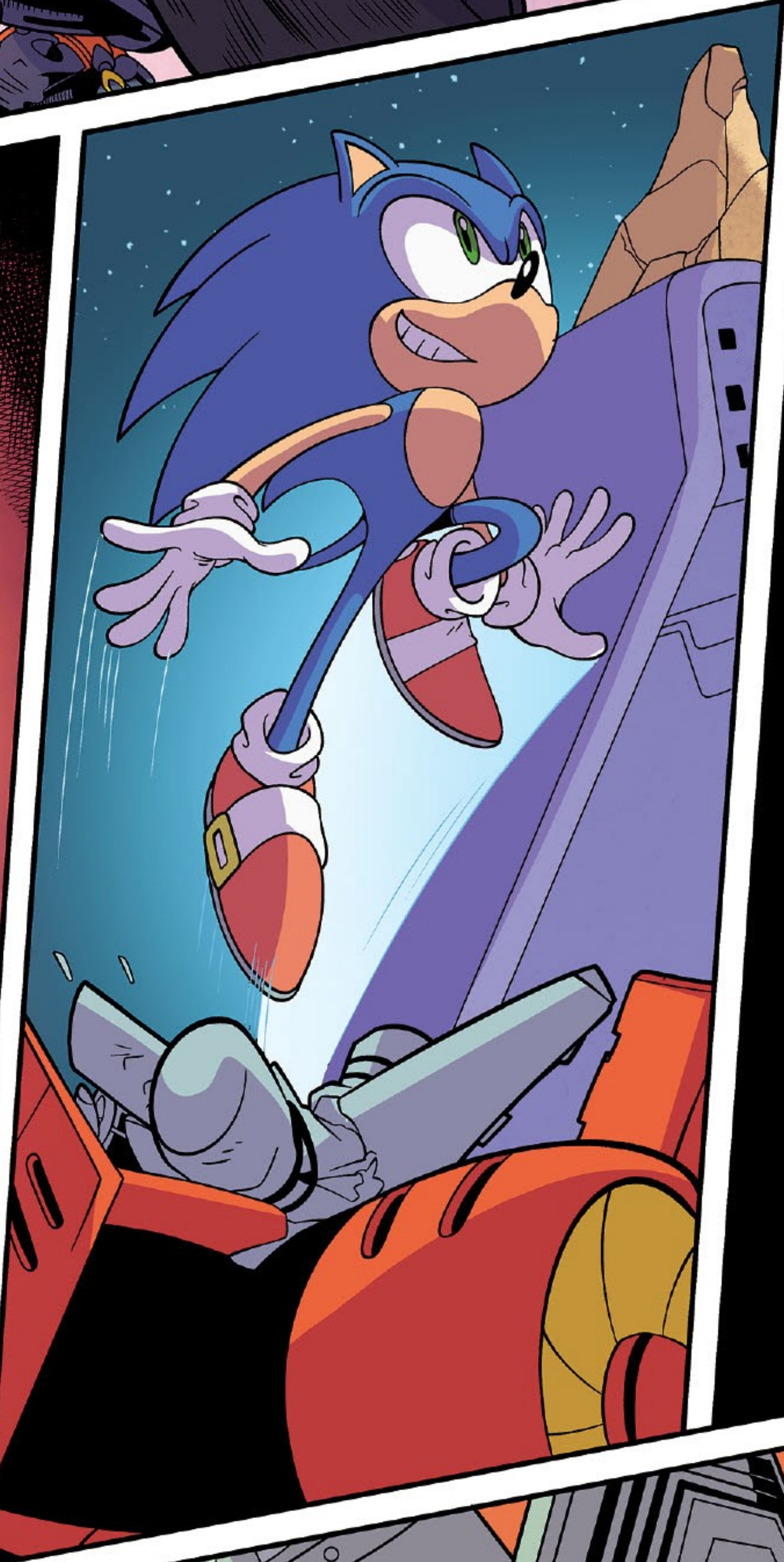
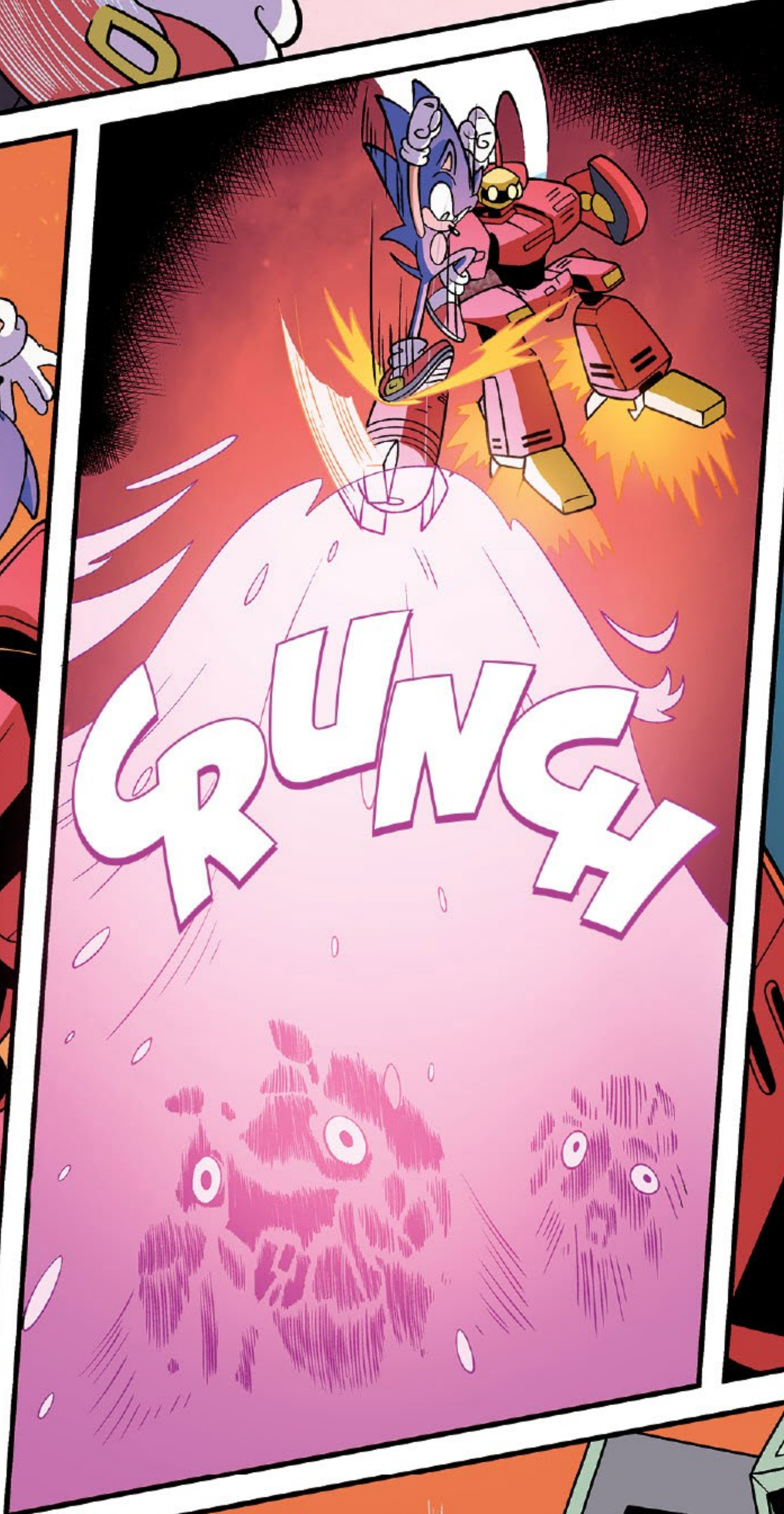
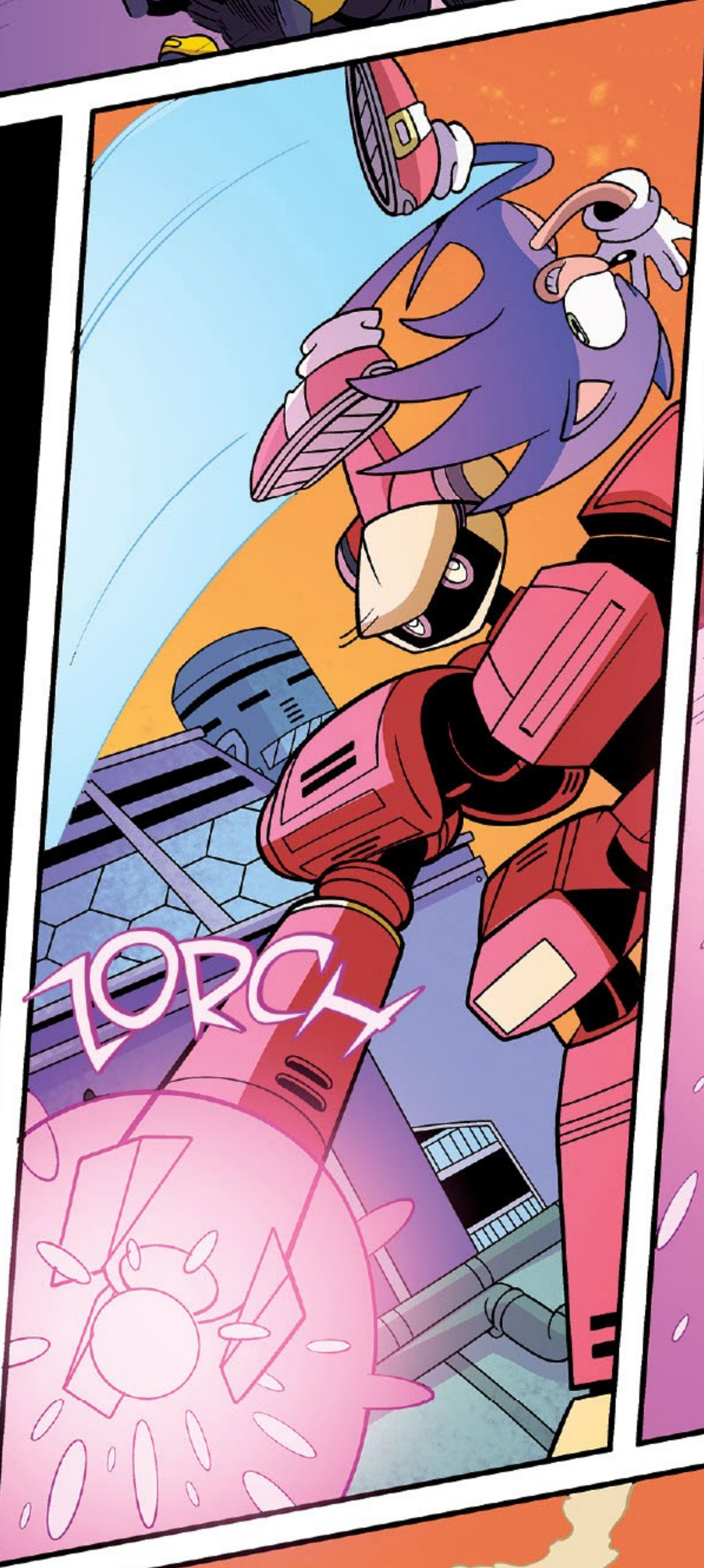


می تونی  
راش  
بندازی؟

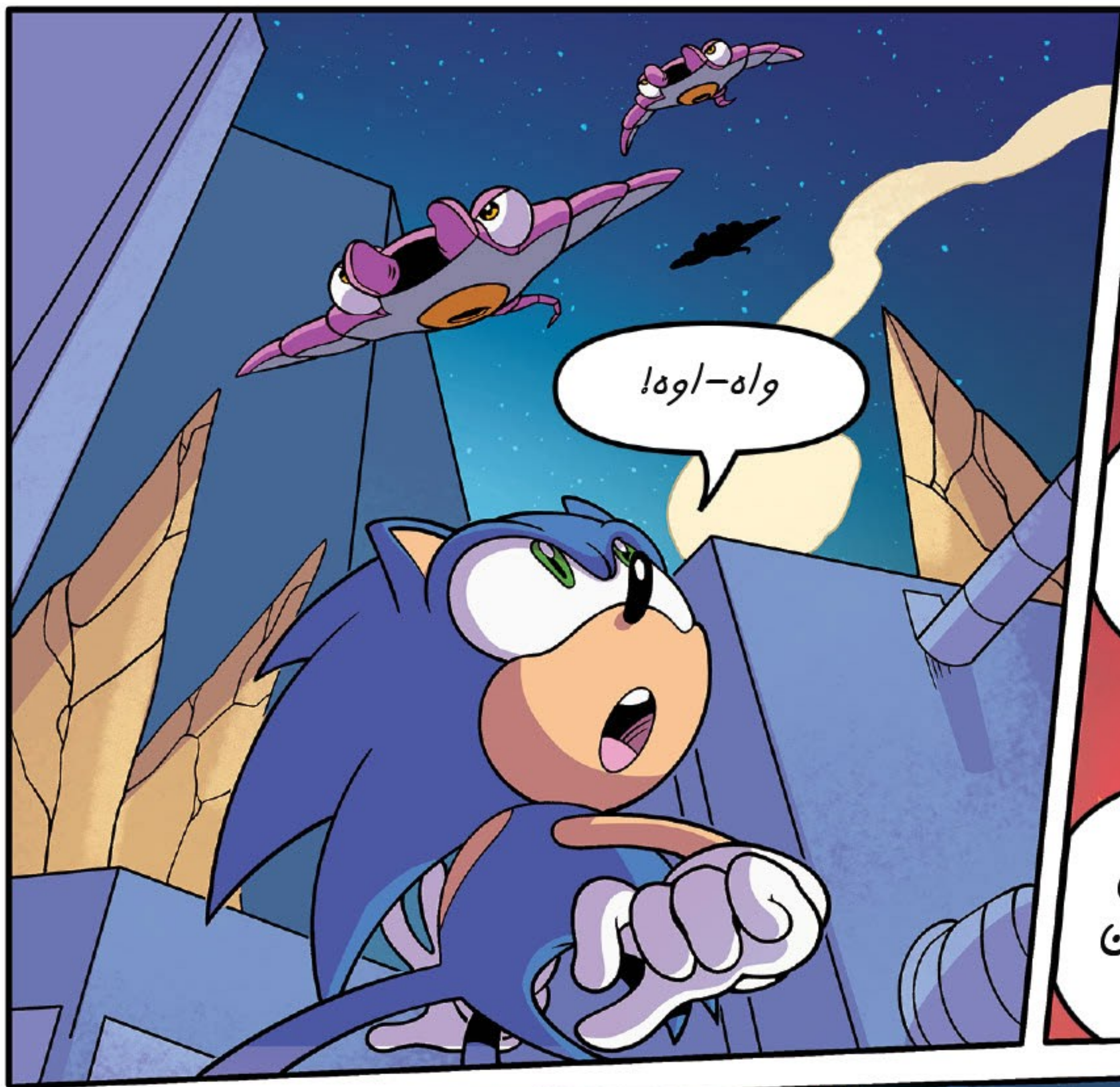
آره بابا!  
تا چند دقیقه دیگه  
عین آب خوردن  
راه میفتیم!



هنوز داره  
بهدت فوش  
می‌گذره؟ وا-ها-  
ها-ها



مسایبی.



واه-اوه!



تهدید  
فاطره‌ی فوی  
بود، فیلی فوش  
گذشت.

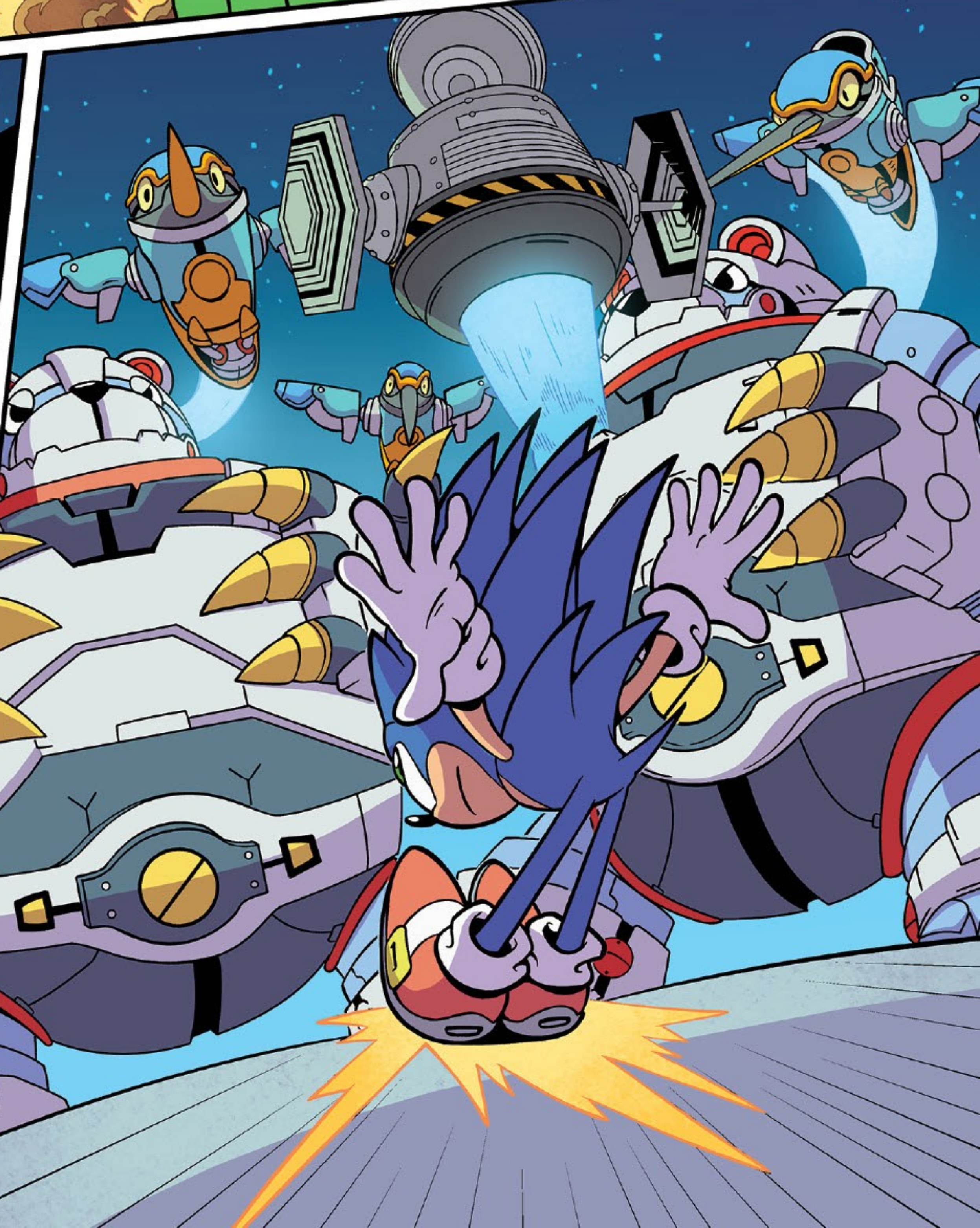
فیلی وقته  
که پندتا از این  
مدل‌ها رو داغون  
نگردم!

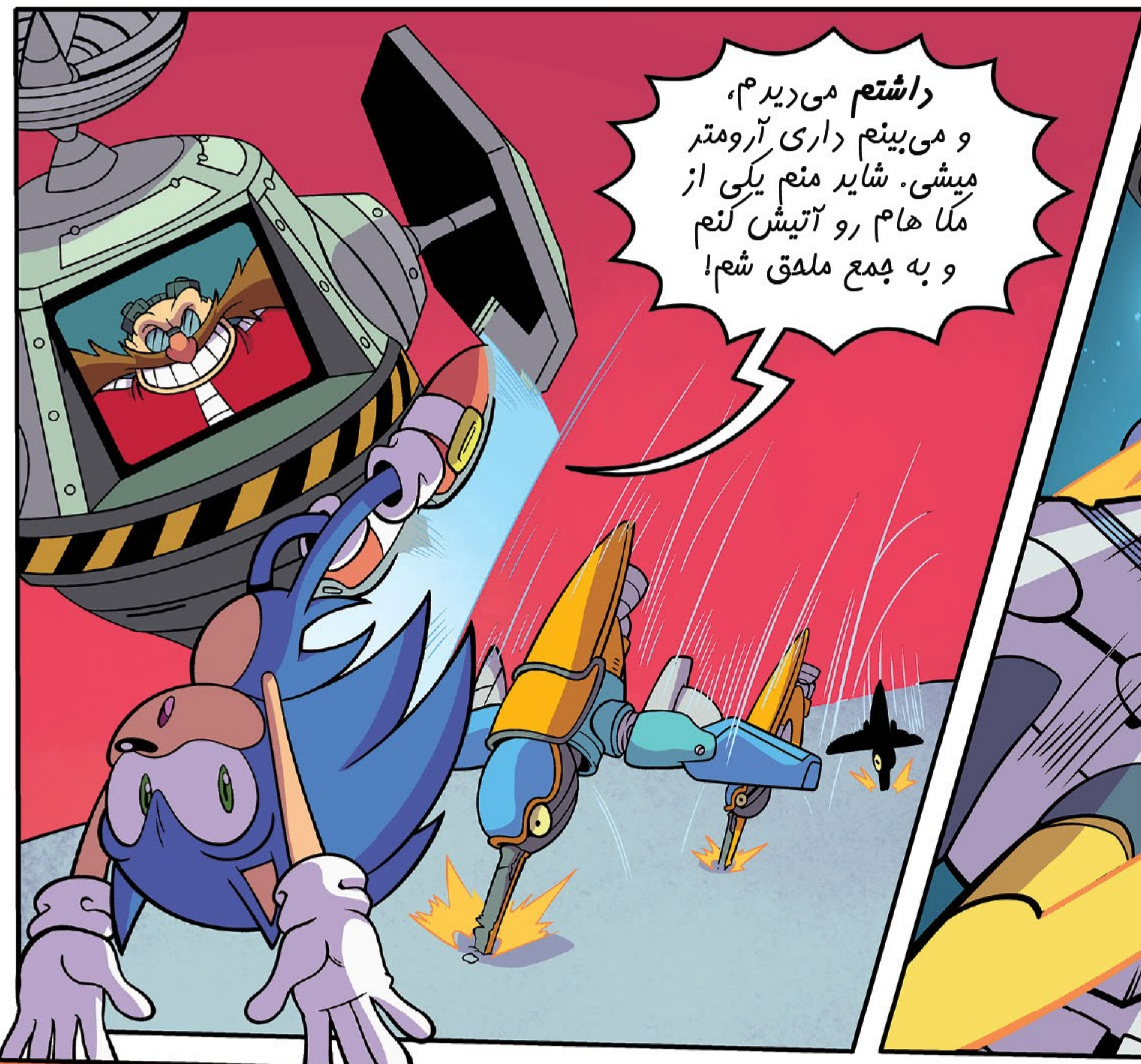


راستش انقدر  
ازشون نابود کردم،  
سفته که همشون رو  
به فاطر پیارم.

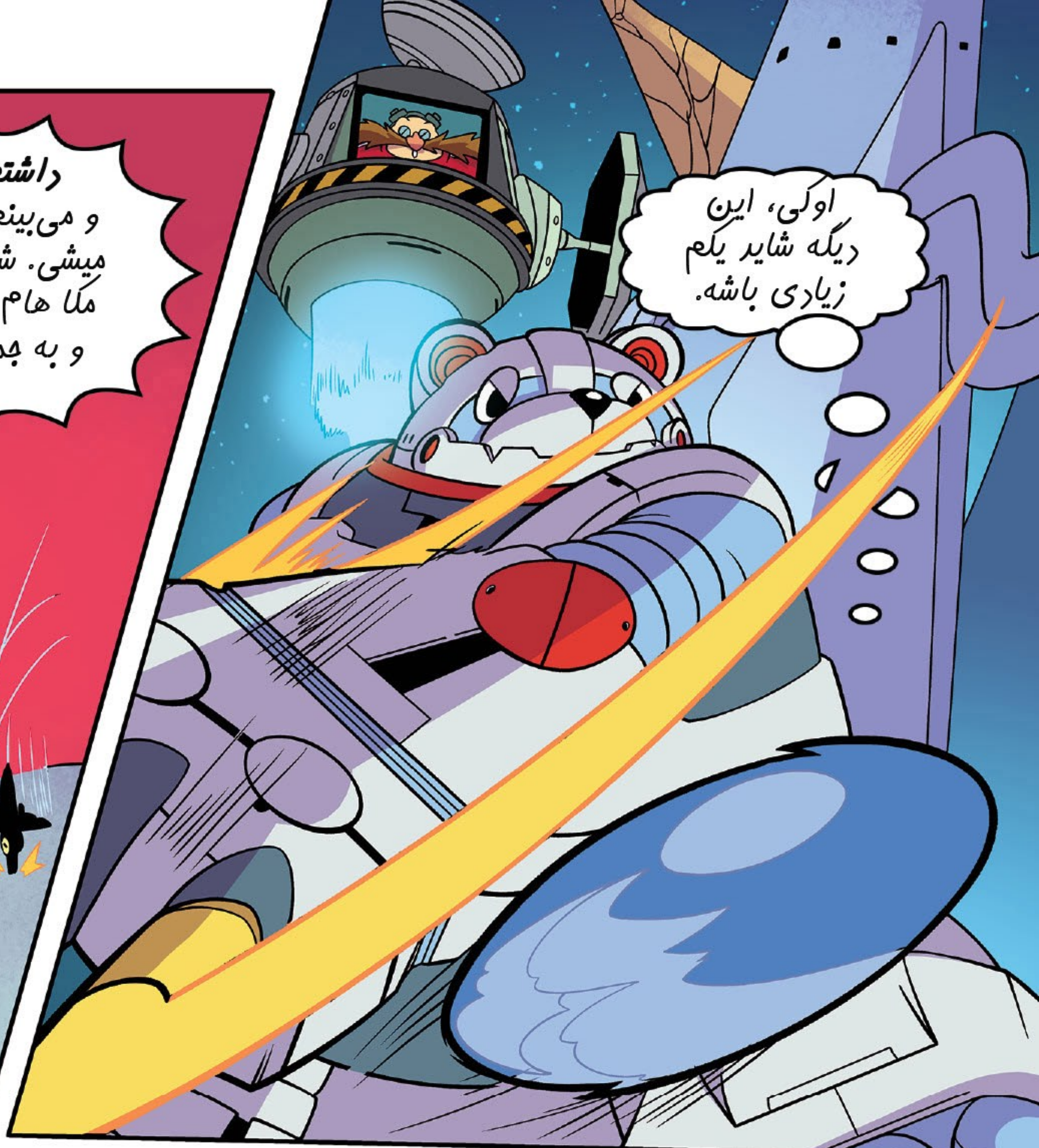
تا ابد  
نمی‌تونم  
شانس پیاری!

منو  
بین!

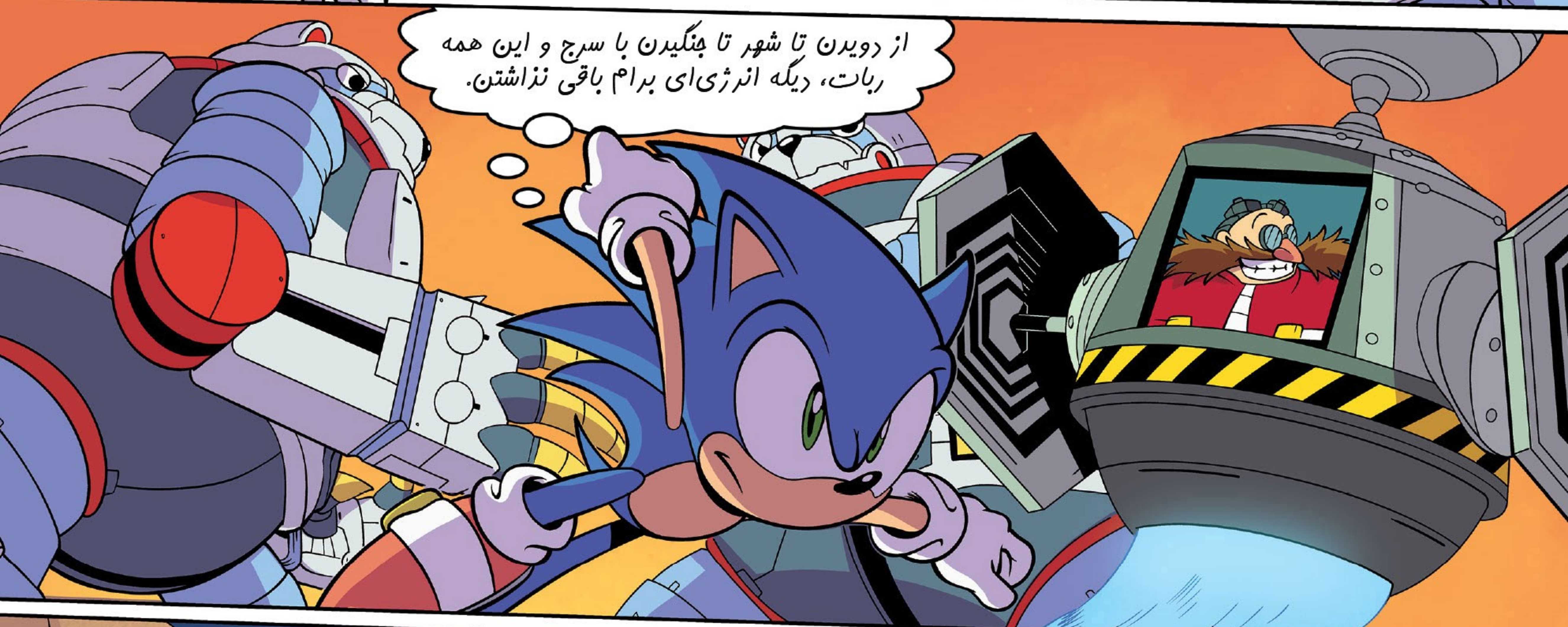




داشتم می دیدم،  
و می بینم داری آرومتر  
میشی. شاید منم یکی از  
مکا هام رو آتیش کنم  
و به جمع ملحق شم!



اولی، این  
دیکه شاید یکم  
زیادی باشه.



از دویدن تا شوره تا جنگیدن با سرچ و این همه  
ربات، دیکه انرژی ای برام باقی نداشتن.

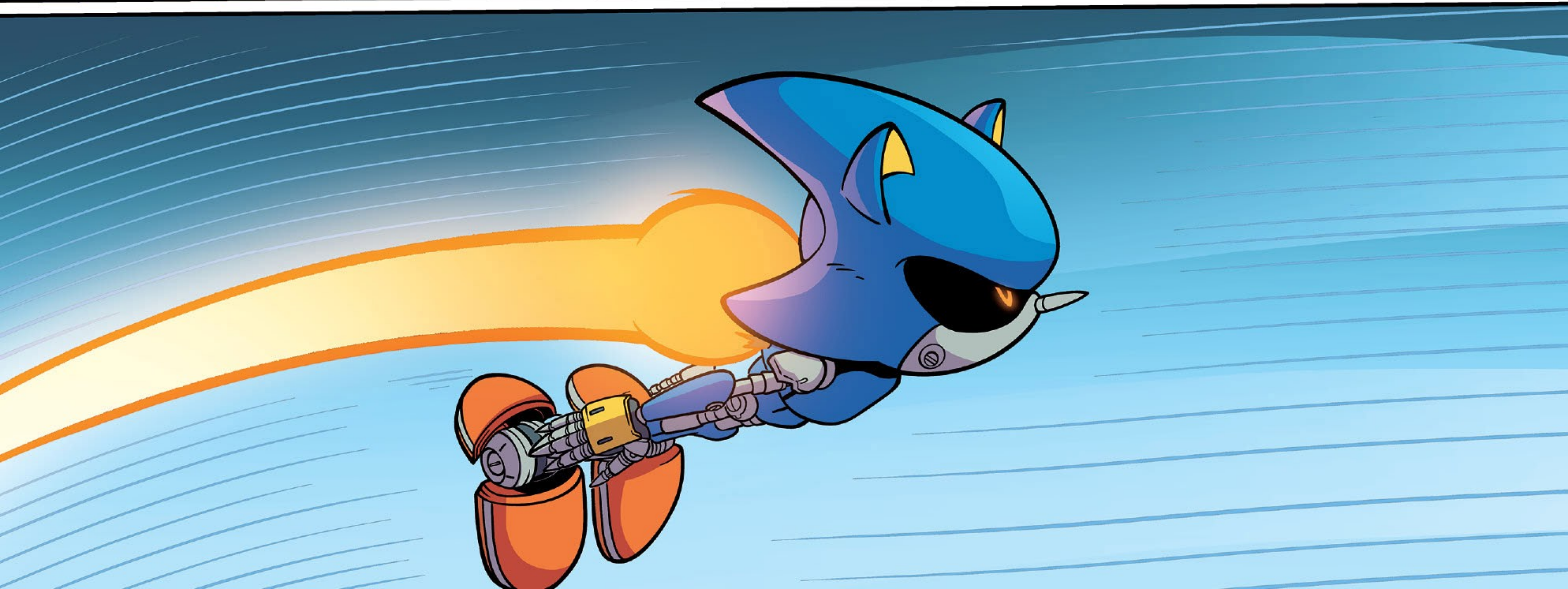
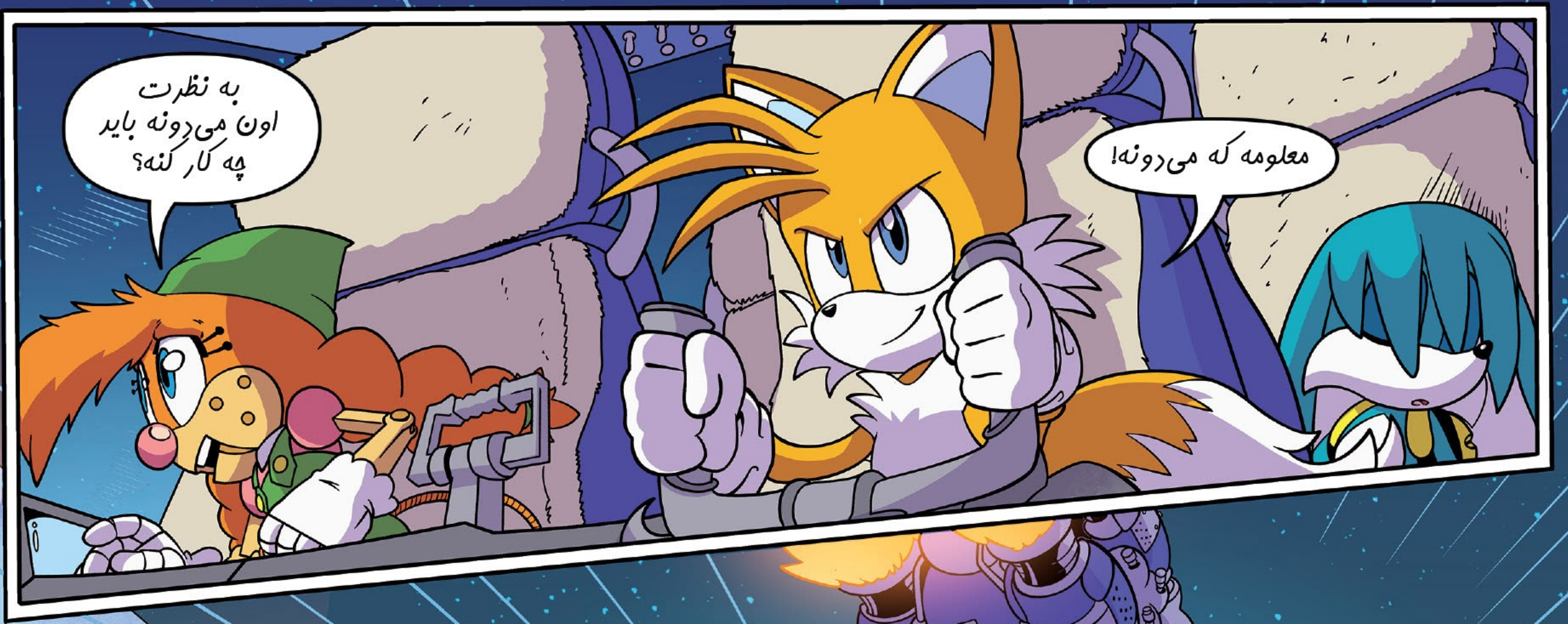


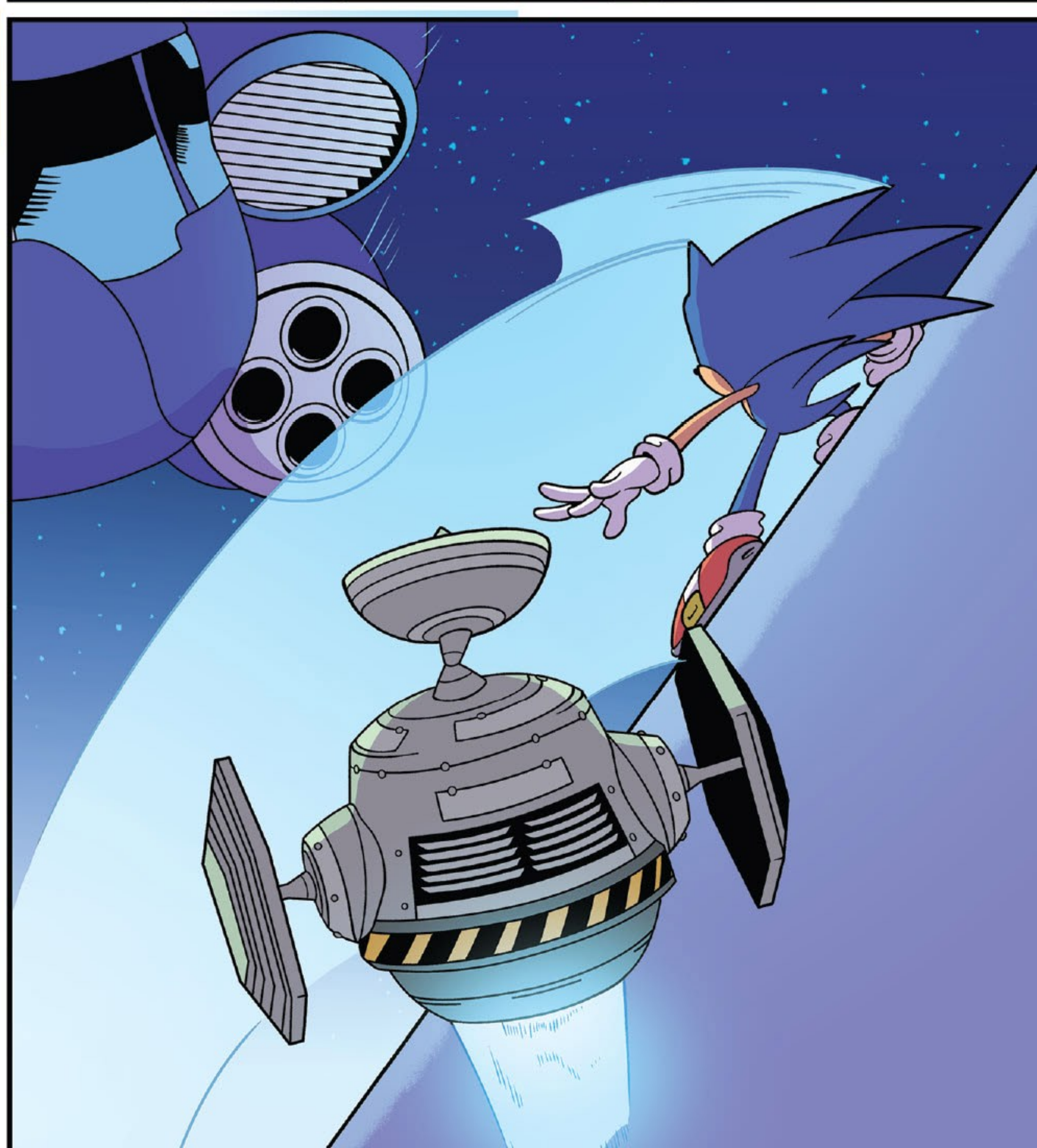
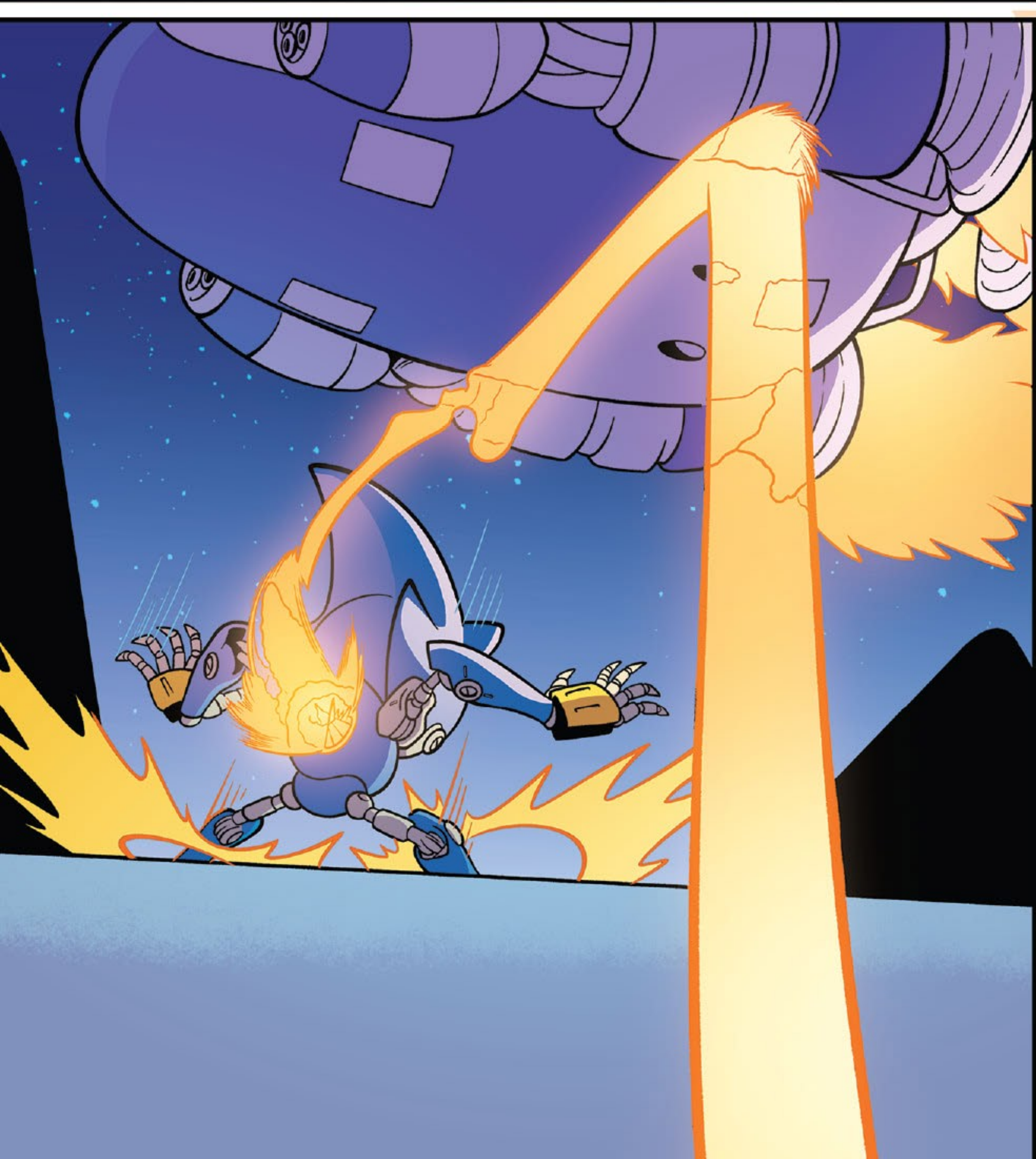
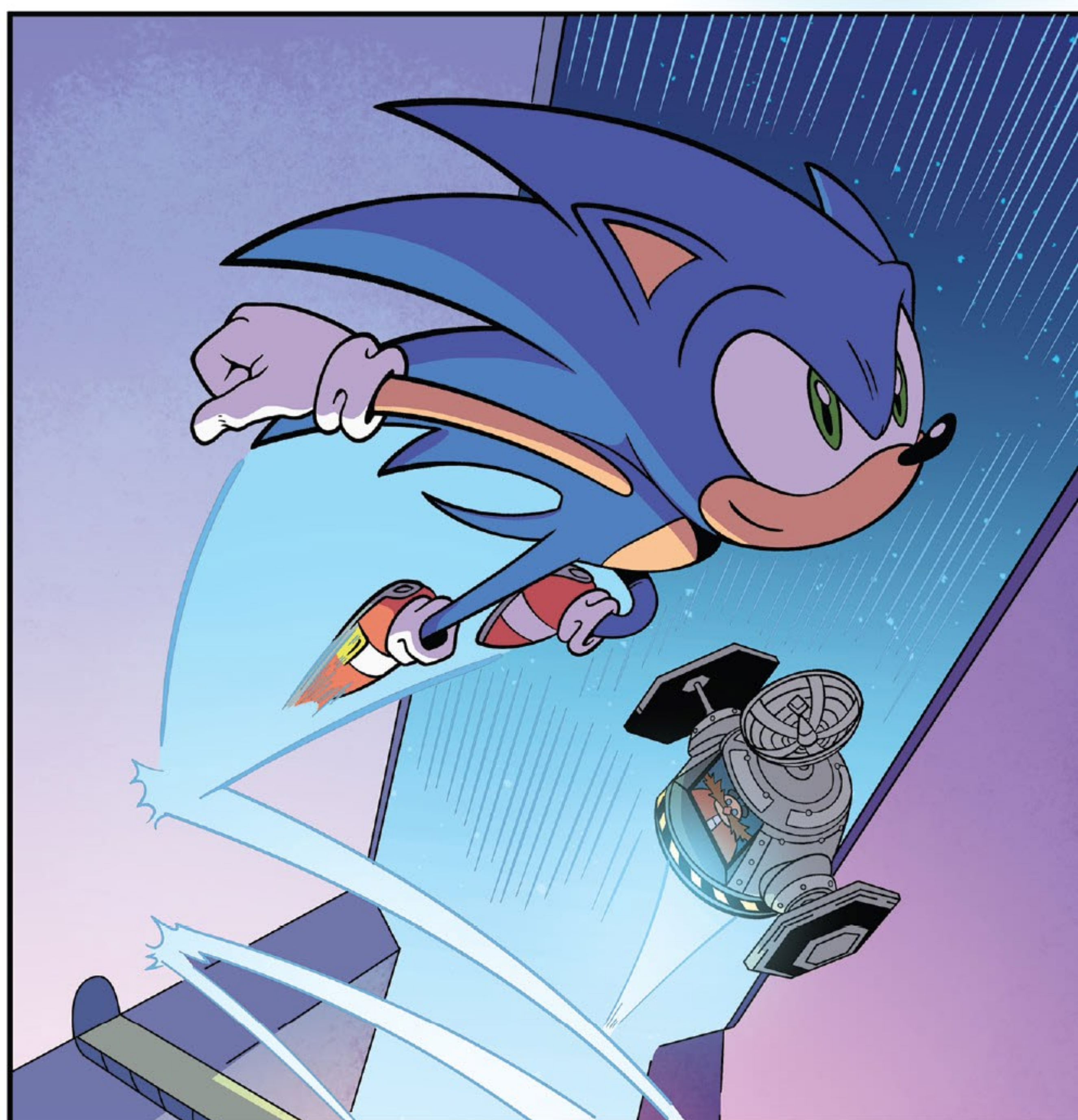
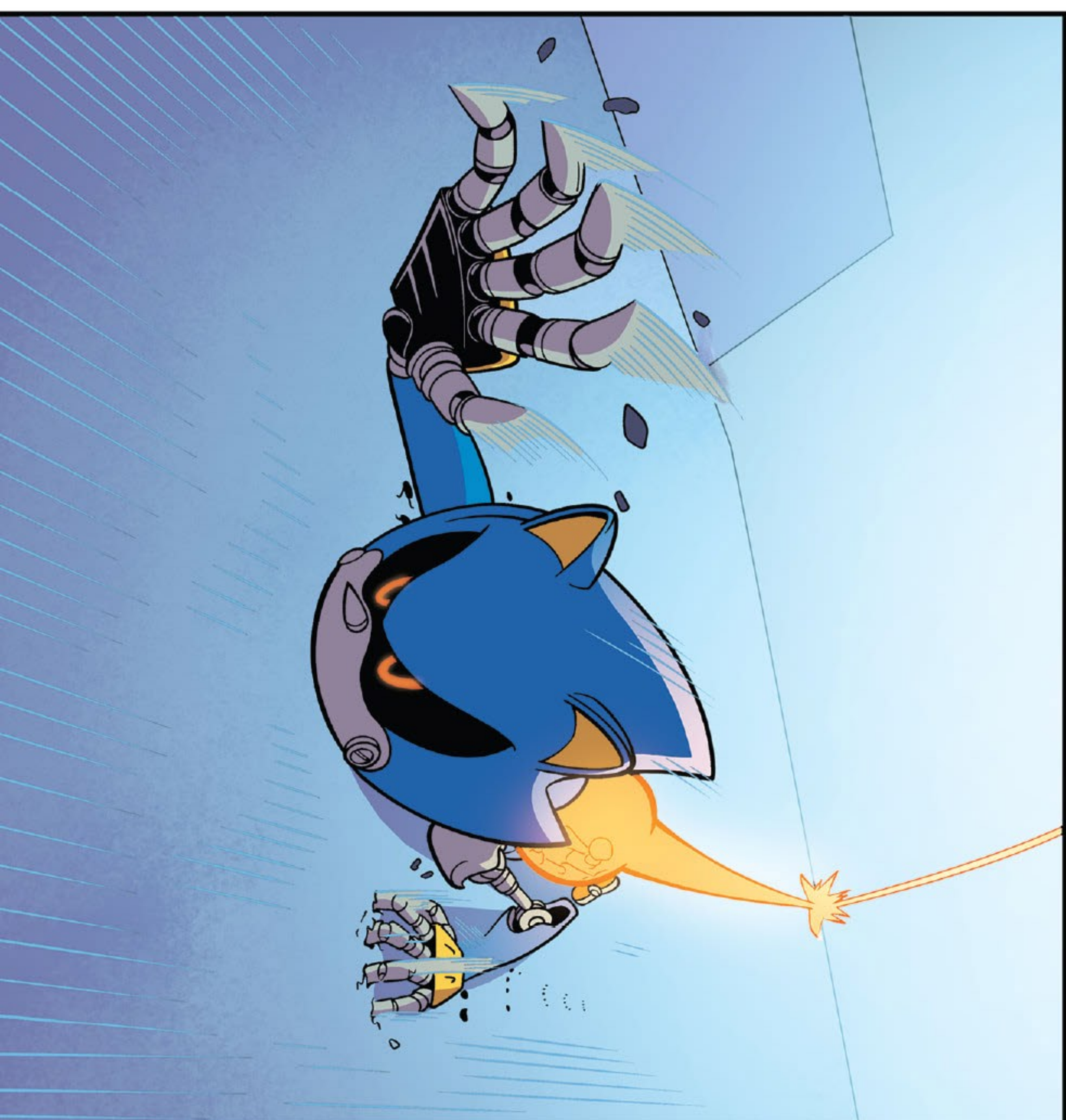
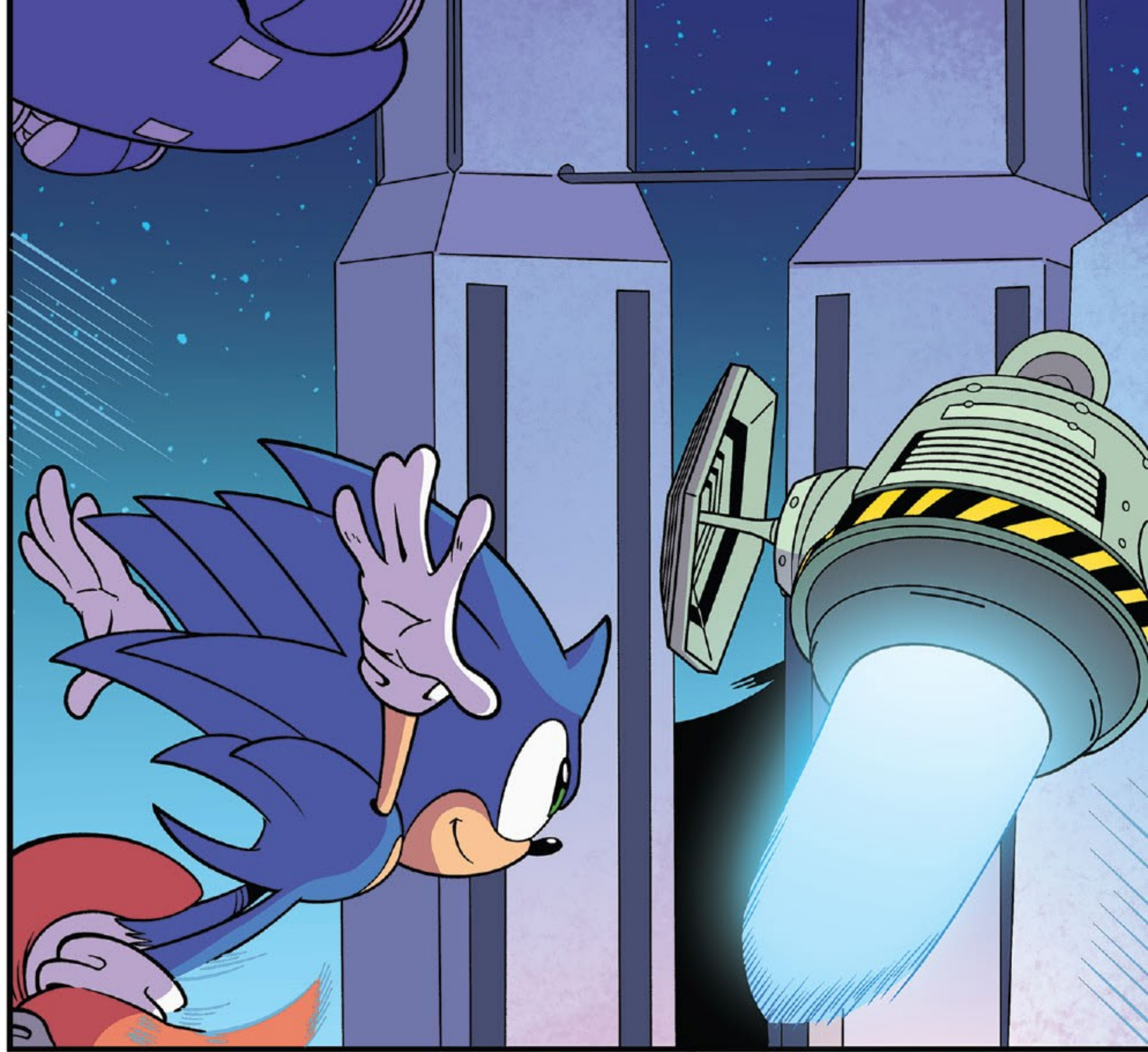
WHOSH

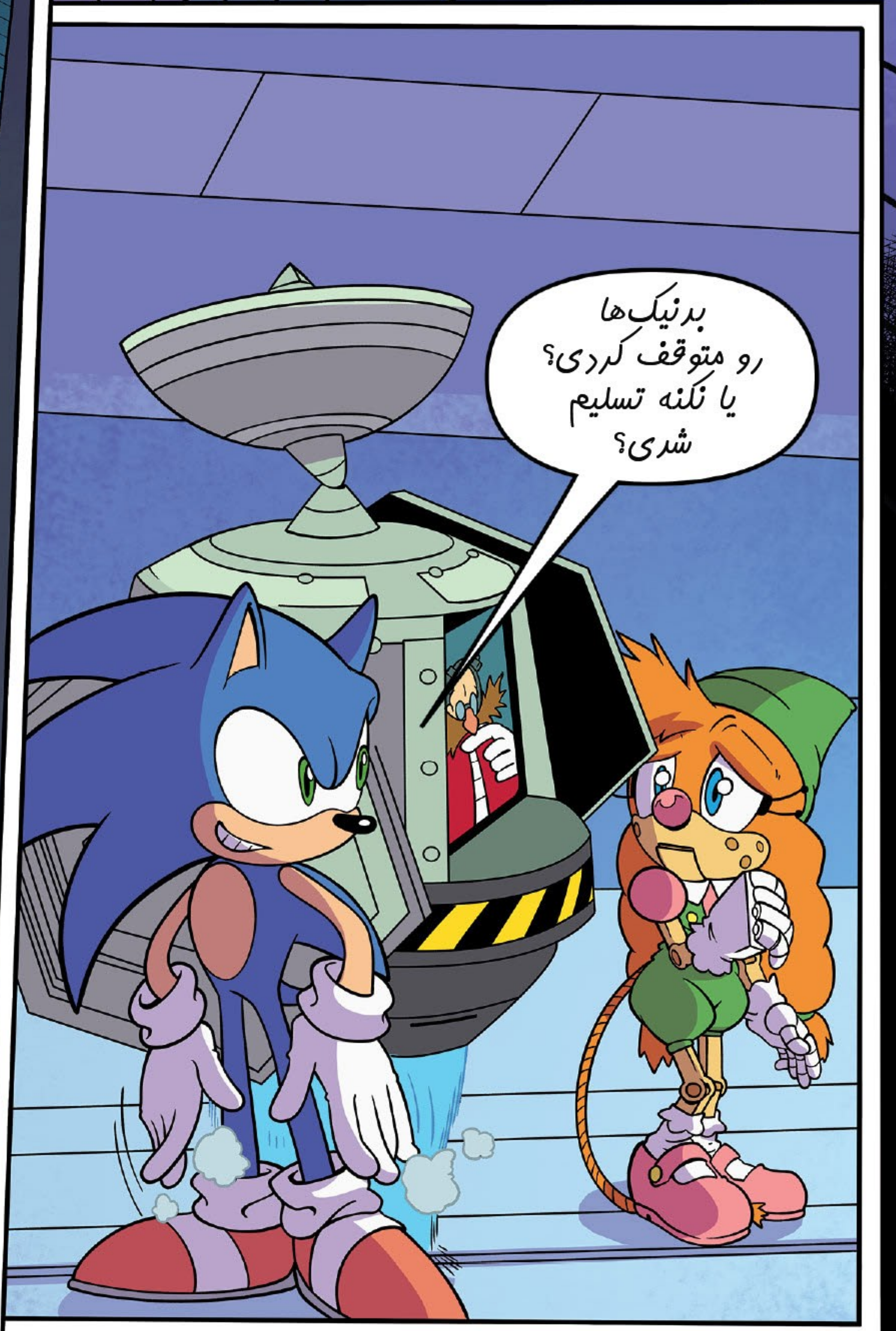
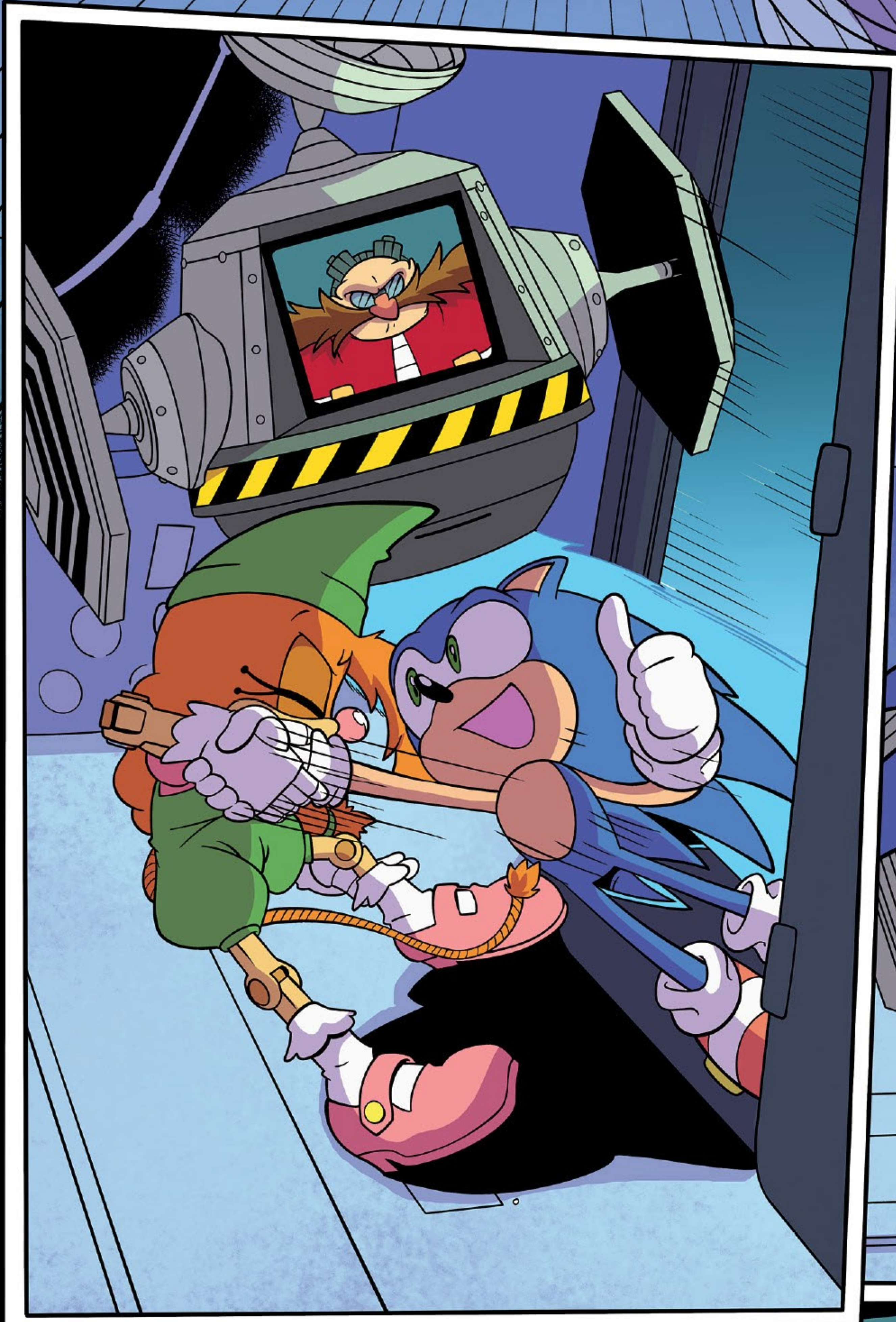
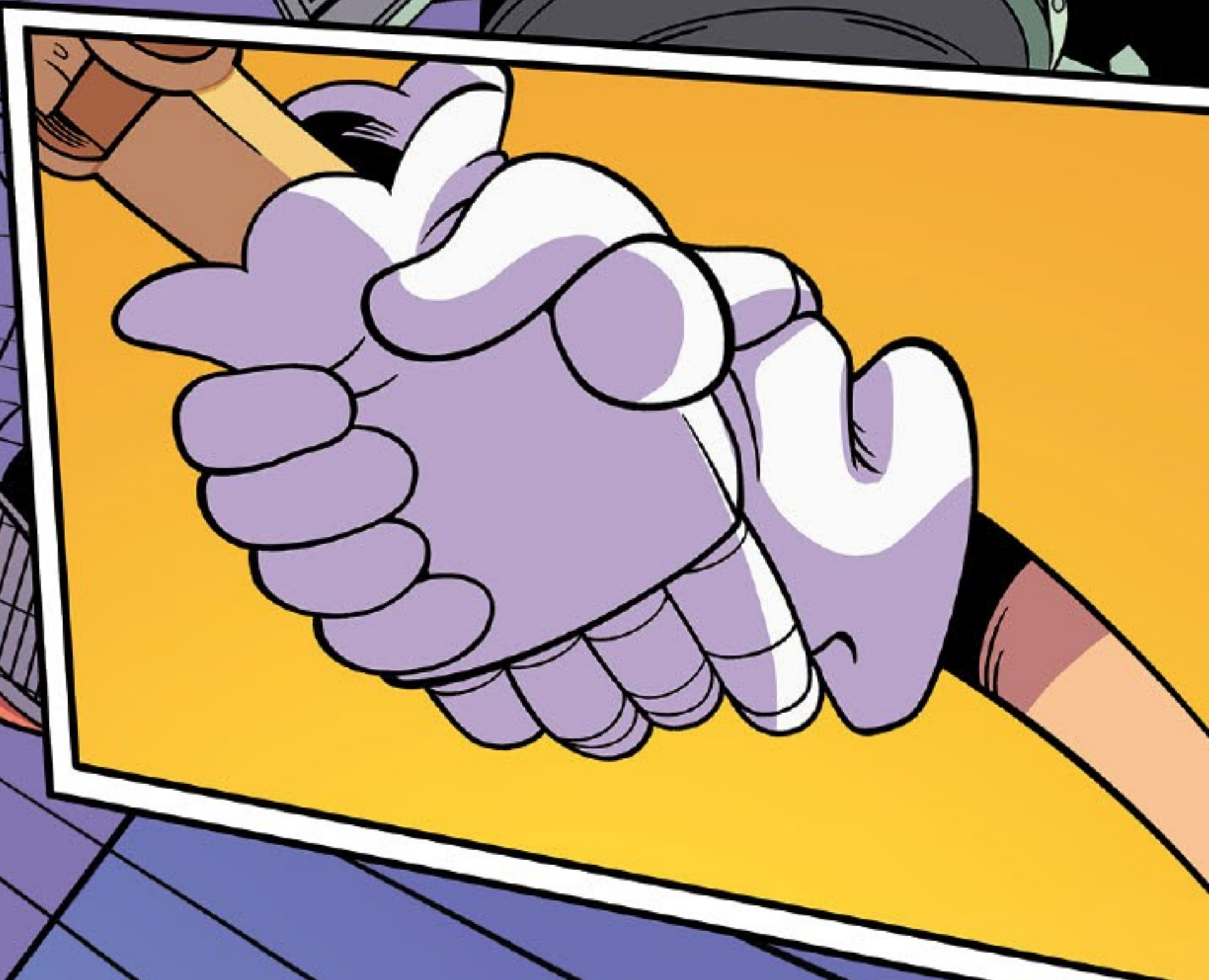
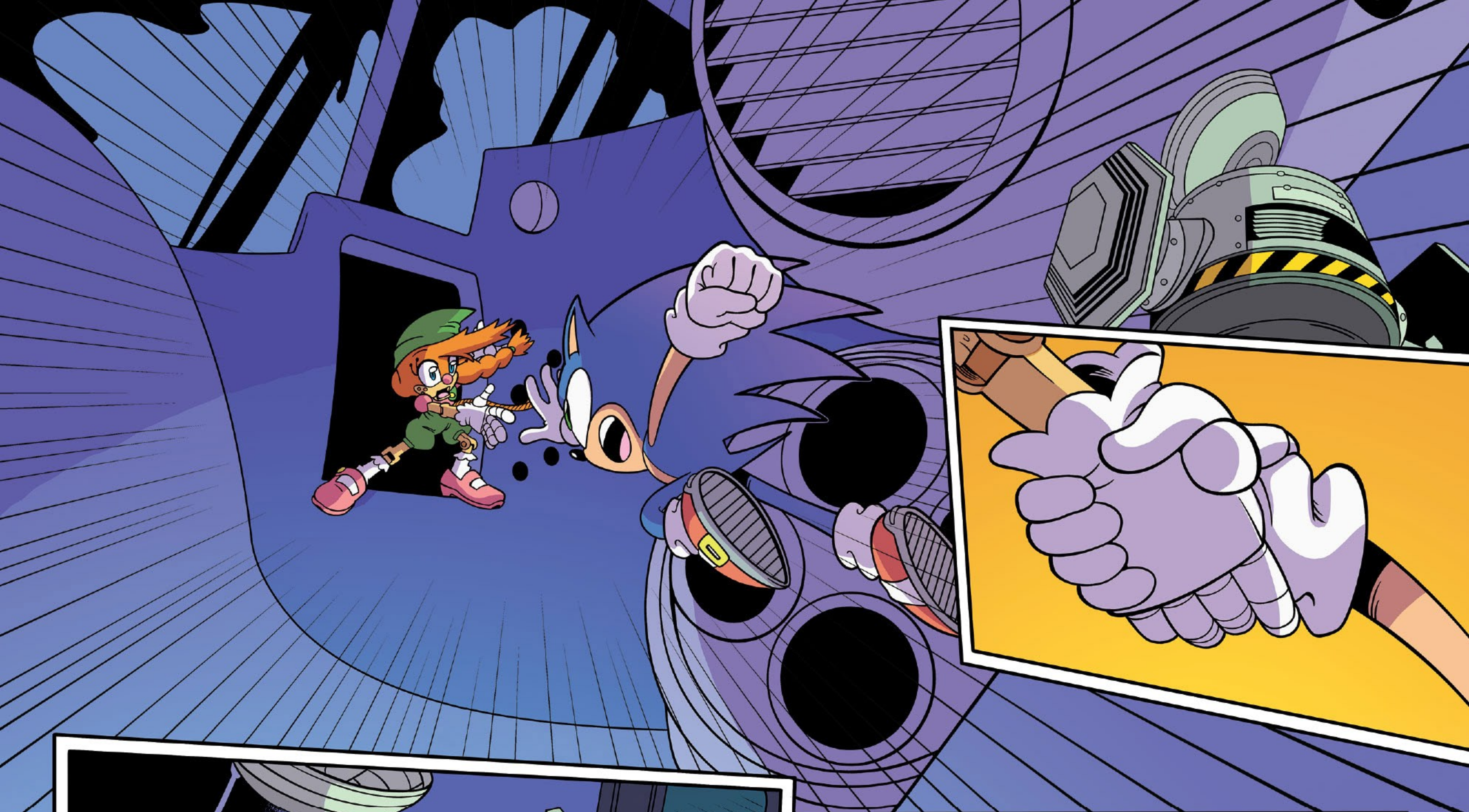


اینم از  
راه خردارم!

نابود کردن چیزام  
یه حرفی، ولی دیکه دزدیدنشون  
نمک به زخم پاشیدن!



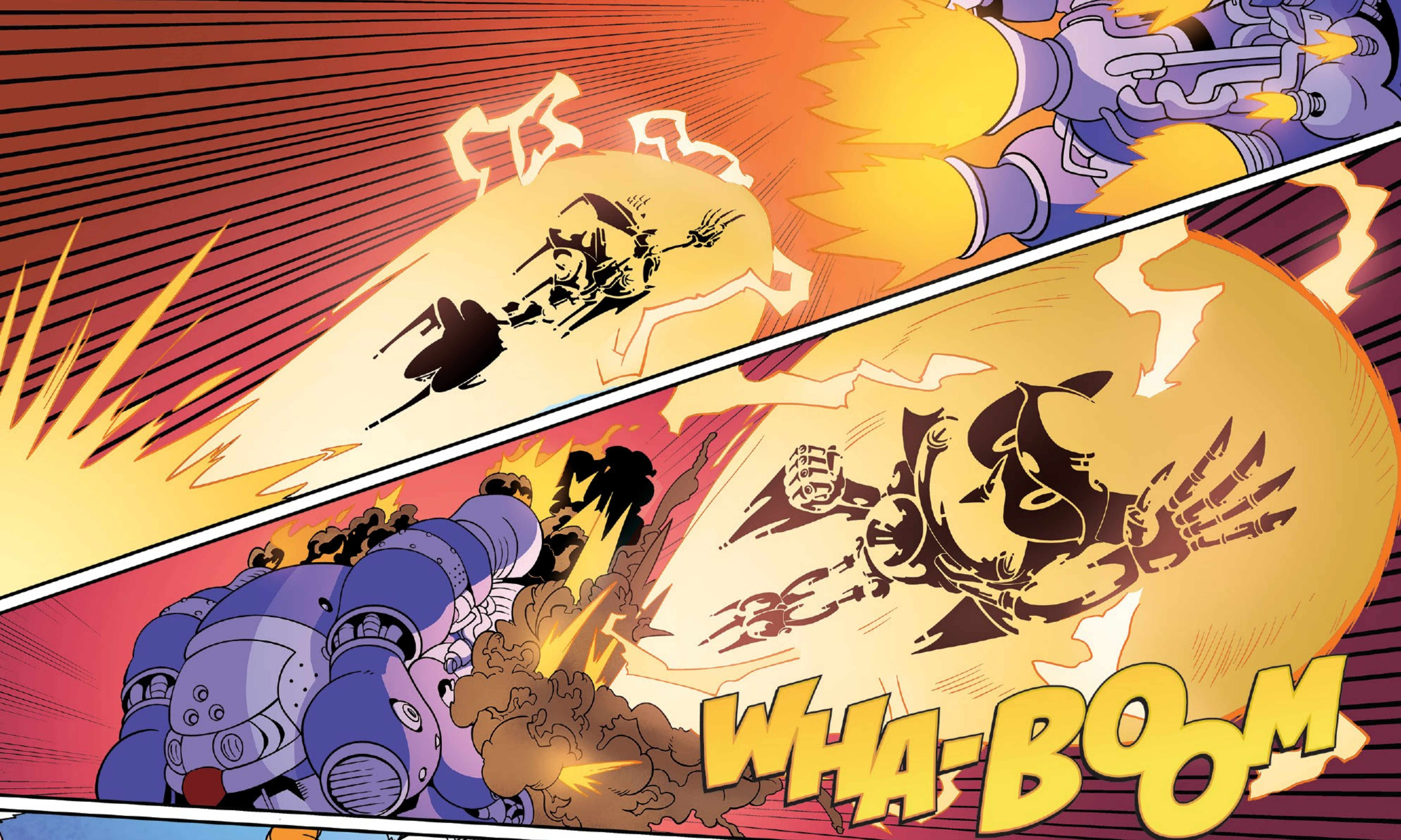




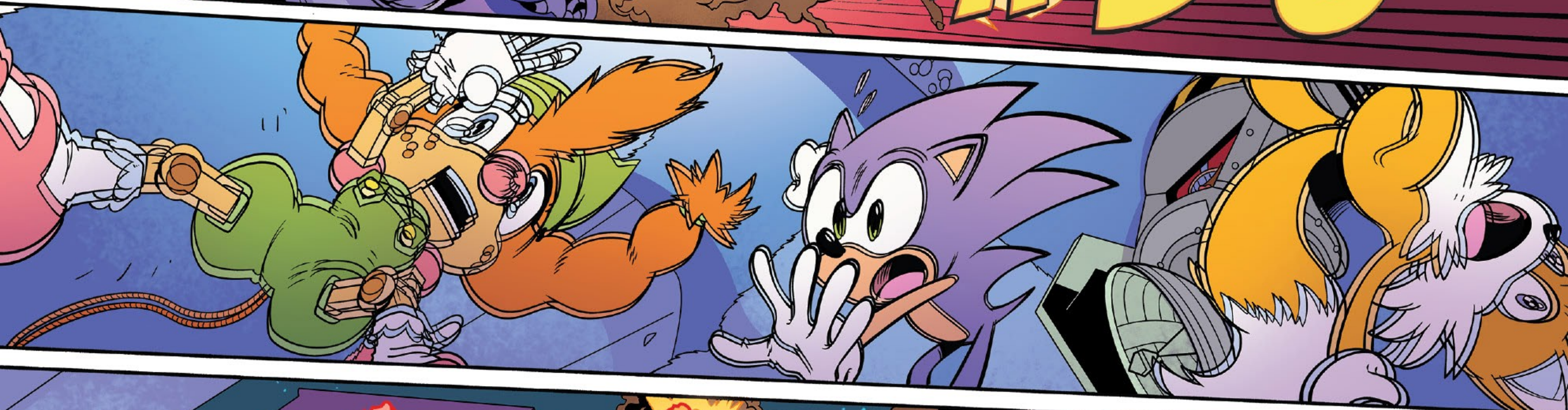
بد نیک‌ها  
رو متوقف کردی؟  
یا نلنه تسلیم  
شدی؟



نخواستم  
ماتل سونیک رو  
از لفظش مبروم  
کنم.



**WHA-BOOM**



**BOOM!**

هه هه  
هه هه  
هه هه  
هه هه

تیلز؟ بل؟  
شما خوبین؟

حالا یه راهی  
میریم. با تاکید روی  
"راه". بقدر دیکه  
مونده تا برسیم؟

ما...  
نتونستیم نصف  
ممروده‌ی شهر  
رو برسیم.

من خوبم.  
هه هه هه  
ولی تو نیستی!

من...  
عمودیم...

آه. فب...  
این مشکل‌ه.

**قسمت بعد:**  
**گیر افتاده در**  
**قلمروی دشمن!**



طراحی آرون همراسترام



مراجہ اریک لایڈ



طراحی ناتالی فوردرین