

Любителям и фанатам игр серии **“Битвы Fantasy”**,
желающим узнать новые подробности и понять все сущности
Нашего Мира Волшебства, а также интересующимся новым
уровнем сложности **“БФ” - “status ИМПЕРИЯ”**
П О С В Я Щ А Е Т С Я...

П Р О Л О Г

Перед вами целый мир. Он называется Мир Волшебства. Это совсем другой мир, не тот, в котором живем мы с вами. Здесь тоже есть Старый Свет - большой материк, разделенный на десятки государств и королевств. Их население люди, как и мы с вами - живут, строят города и плотины, ведут войны и создают произведения искусства. Но, в отличие от нашего мира, здесь с давних пор, с самой зари цивилизации существует еще и магия. Местные жители называют ее Искусством.

Люди Старого Света владели Искусством, но совсем не так, как те колдуны и волшебники, о которых вы читали в сказках. Они нашли волшебству лучшее применение. Не пытаясь использовать могущества стихий Огня, Воды, Воздуха и Земли для того, чтобы творить грандиозные заклинания и накладывать могучие чары, они предпочитают маленькое, внешне почти незаметное волшебство - ну, скажем, металл переставал ржаветь, пеньковый тонкий канат не рвался, когда к нему привешивали огромный груз, разорвавший бы и стальной трос... Люди «встраивали» магию в творения рук и ума - как бы удивились наши инженеры и ученые, увидев, к примеру, аэростат или пароход, построенный в Мире Волшебства их методами! Но, тем не менее, люди совершали открытия, делали изобретения - так же, как и у нас, в этом мире, в свою очередь, появился порох, огнестрельное оружие, паровой двигатель. При том люди не отказались совершенно от использования Искусства: сплав ее и нарождающейся технологии приносил порой удивительные результаты...

Так что же, в Мире Волшебства совсем уж не было Волшебников? Оказывается, были. Они населяли большой остров, лежащий в океане на северо-западе этого мира. Очень большой остров, размером, примерно с Гренландию. Только, в отличие от Гренландии, этот остров (жители Старого света называли его просто Остров) лежал в теплых морях. На Острове были все условия для богатой, обильной жизни - живописные горы, медленные реки, плодородные долины и густые леса. Таким он был не так уж давно...

Сейчас этот остров принадлежит могучим Волшебникам. Надо сказать, что они не всегда жили здесь. Если вам повезет, и вы сумеете разыскать кого-то из Маленького Народца - коренных жителей Острова, - то он, за какую-нибудь мелочь - за складной нож или коробку спичек - расскажет вам, что раньше Остров жил счастливой жизнью, ведать не ведая ни о Старом Свете, ни о Волшебниках. Эти грозные пришельцы появились сравнительно недавно,

и, явившись, сразу же затеяли между собой разрушительную войну. Что послужило ее причиной, никто так и не выяснил, да и не особо старались. Недаром говорят - «в дела мудрецов не суй носа - голову потеряешь». Магические бури бушевали над Островом, стаи ужасных чудовищ из металла и живой плоти возникали, казалось, ниоткуда и сокрушали все. Их когтям и клыкам из хромоникелевой стали не могли противостоять ни камень, ни броня. Огненные шары и молнии, выпущенные Волшебниками, разносили в пыль чудовищ и все остальное. Земля трескалась, и расплавленная лава поглощала уцелевшее.

Да, это была страшная Битва. Но, как и все остальные войны, она закончилась. И когда развеялись тучи, выяснилось, что большая часть населения Острова и вместе с ними те немногие, кто уцелел из слуг и свиты Волшебников - люди и нелюди, гномы и эльфы, кобольды и гоблины бежали в страхе и попрятались по горным ущельям и чащам лесов. Кое-кто спустился даже в огромное Подземелье и надолго закрыл выходные тоннели. На Острове остались руины некогда гордых замков и таинственных лабораторий, в которых Волшебники творили свое колдовство.

Впрочем, не все они погибли. В огне магической Битвы уцелели трое Волшебников. Предвидя всеобщую гибель и разрушение, один из них изменил свое тело, сделав его частью удивительного механизма Впрочем, механизма ли? Ведь это устройство приводилось в действие магией, наподобие многих технических новинок Старого Света. Другой, может быть, не столько могучий сколько осторожный, отсиделся в своей чащобной твердыне и не принял участия в заключительной всепоглощающей схватке. Третий... третий был самым пугающим. Он принимал самое активное участие в магической Битве, развернувшейся на Острове. Говорили, что он даже смерть сумел заставить служить себе - его войска состояли из пугающих орд зомби, скелетов и мумий, говорили, что он и сам был давно мертв... Их имен не знает никто - хорошо известно, что Волшебники никогда не раскрывают своих истинных имен, так как тот, кто знает настоящее имя Волшебника, получает над ним некую магическую власть. Местные жители звали их Некромант, Колдун и Чародей.

Они были разные, очень разные. **Некромант** жил в урюмом замке у входа в горное ущелье. Замок называется Каэр-Морт, замок Смерти, и это поистине пугающее место. Некромант принимал участие во всех сражениях войны, и многие его слуги и солдаты выходили из самой страшной схватки - неудивительно, ведь они уже были мертвыми! Некромант, единственным из всех волшебников Острова, владел ужасными силами Некроса - волшебства смерти. Ему служили легионы зомби, мумий и оживших скелетов. Правда. Мало кто из них уцелел в этой войне.

Колдун, живущий в замке Каэр-Конан на острове посреди озера, был совсем другим. Еще до войны он вместе со своими подмастерьями, гномами-механиками потратил очень много времени на то, чтобы постичь не только магическое искусство, но и загадочную для остальных Волшебников технику Старого Света. Недаром именно он предпочел отказаться от своего человеческого тела, превратив его в подобие машины только кроме хитроумного механизма,

его приводило в действие еще и магия. Из мастерских Колдуна выходили порой удивительные творения! Он всегда предпочитал пользоваться не только созданиями магии, но и творениями умелых рук и пытливого ума. К сожалению, почти все его подмастерья - гномы-механики бежали, напуганные разрушительной войной, и скрылись в Подземелье. Но и в лабораториях Колдуна осталось еще много чего интересного...

Чародей, повелитель замка Каэр-Лир, всегда опирался на истинное, природное могущество этой земли, на магию, скрытую в природе, в силах стихий. И служили ему многие из Маленького народца - эльфы и гоблины, баньши и кобольды. Война не пощадилась большинство из них, но сам Чародей уцелел - и магия Стихий, магия природы Острова до сих пор верно служит ему. Недаром Каэр-Лир стоит в глухом древнем лесу, где до сих пор можно встретить дриаду или эльфов...

“Он предпочел отказаться от своего человеческого тела, превратив его в подобие машины.”



Да, разными были Волшебники. Объединяла их разве что ненависть - ненависть, которую они испытывали друг к другу и к людям Старого Света. Нам, может быть, предстоит узнать еще многое о причинах этой ненависти, но пока они для нас - тайны за семью печатями. Некоторые из тех существ, кто раньше, до войны, служили Волшебникам и сумели уцелеть в магической мясорубке может, и поведают нам, что когда-то люди изгнали Волшебников из Старого Света. С тех самых пор, наверное, Волшебники и затаили на людей злобу - злобу и недоверие. Но, истребив легионы волшебных существ в междоусобной Битве, Волшебники остались почти вовсе без слуг! А людям - людям Старого Света, людям своего мира они не могли доверять ни при каких условиях. И тогда, на этом месте ваш собеседник умолкнет, боязливо зажмет рот мохнатой лапкой и шустро шмыгнет куда-нибудь в щель между огромных валунов. На вопросы о том, из-за чего же Волшебники, объединенные ненавистью к общему врагу - людям Старого Света - перессорились и схлестнулись в Битве эти существа отвечать ни за что не будут.

Мы не знаем, сколько тут правды. Точно известно только одно - все три Волшебника, какими бы различными не были их магические способности, обладают одним и тем же удивительным умением - они в состоянии призывать к себе на службу воинов из другого мира. И это не многорукие чудовища, не ледяные великаны, не пышущие огнем саламандры, Это люди - солдаты и авантюристы, разбойники и искатели приключений. Волшебники каким-то образом вызывают, а, может быть, похищают их из самых разных времен нашего с вами мира. Мы пока не знаем, а бывшие слуги волшебников ни за что не расскажут, что за великое колдовство сотворил давний союз Волшебников и из-за чего он распался, приведя к ужасной войне. Известно лишь одно - уже давно, задолго до войны, на каменные плиты древних колдовских обиталищ сходили, лязгая шпорами (или скрипя шнурованными высокими ботинками, или клацая титановыми сочленениями) лучшие воины земной истории. И всегда среди них имелся один, владевший могуществом - Артефактом из этого мира, Мира Волшебников. Когда-то давно, за многие поколения от каждого из них эти запретные знания или таинственные вещи попали к их предкам, или совсем к другим людям. Они переходили из рук в руки, ради них совершались подвиги, лились реки крови, о них слагались саги... и вот посланцы чужого мира явились за теми, кто рискнул взять Артефакты в руки, объявить их своими.

Это происходило всегда одинаково. Когда такой вот владелец Артефакта и его товарищи (обычно, всего несколько человек - от трех до пяти) попадали в какую-нибудь по настоящему губительную переделку (либо их окружали орды киммерийских варваров, либо кончался последний анкерок с водой на шлюпке. посреди Индийского океана, или сдавал и взрывался реактор каперского космолета где-нибудь за орбитой Плутона... да мало ли!), ниоткуда, вдруг, выныривал над их головой серебристый диск диаметром в пять-семь метров. Время замирало, и люди теряли сознание. А когда приходили в себя - они уже были совсем в другом месте и в другом мире...

Те отряды, которые попали в руки к Волшебникам, становились их гвардией, их самыми могучими бойцами. Прошедшие через огонь бесчисленных войн - от схваток на палубах пиратских бригав где-то у Наветренных Островов до атомной бойни в поясе астероидов 24-го века нашей истории они не имели себе равных. Правда, таких отрядов было сравнительно немного. Видимо, магические силы Волшебников были, все же, ограничены. Почти все отряды получали от своих Повелителей схожие задания. Они старательно обыскивали руины разрушенных войной замков погибших волшебников. Отбиваясь от Стальных Гадов - чудовищ, уцелевших в войне - они собирали рукописи и манускрипты, магические предметы и инструменты - все, что осталось от былого могущества Волшебников. И, собрав, они несли добычу в замок к своему владыке. Трое Волшебников старательно копили могущество, старались постичь секреты мастерства других Волшебников - тех, кто погибли в междоусобной Битве. И во время этих тяжелейших и опасных походов предводителям земных отрядов помогали Артефакты.

Они приходили сюда, увешанные своим испытанным оружием - от бронзовых топоров до плазменных метателей 25-го века. Но всегда случалось так, что таинственные серебряные

диски захварывали этих воинов-авантюристов вдруг, внезапно, безо всякой подготовки. Ну и... патроны быстро кончались, истощались компактные батареи к лазерным карабинам, а последнюю, заветную обойму каждый хранил на самый распоследний случай, для главного, спасительного выстрела в упор. Так и вышло, что преимущество получили те из пришельцев-рекрутов, кто был вооружен примитивным оружием - сложная, навороченная техника быстро выходила из строя, лишённая запасных частей и элементов питания. И единственное, что они могли раздобыть здесь, на Острове - дымный порох, архаичные пушки и метательные машины, бывшие когда-то в ходу у воинов Старого Света. Там-то это добро было в избытке и даже применялось войсками Волшебников их междоусобной войне. А вот Артефакты у воинов остались: без них их песенка на Острове была бы спета

Как попали на землю эти Артефакты? Очевидно, что создали их сами Волшебники - как своего рода приманку, наживку, сыр в таинственную мышеловку.. В чем же заключался их коварный план? Как они забирали эти отряды сюда, на Остров? Мы пока не знаем. Отряды, пришедшие из бездны веков земной истории верно служили трем Волшебникам. Впрочем, так случалось отнюдь не всегда. Некоторые из них через какое-то время бросали службу, подаваясь в бега, кое-кто оседал на жительство неподалеку от какого-нибудь поселка гоблинов или эльфов, кое-кто выходил на большую дорогу. А многие, не в силах пройти мимо могущества, которое обещали тайны, скрытые в руинах заброшенных замков и лабораторий продолжали поиски - уже для себя самих.

Подземелье. *Об обитателях подземелий ходит немало чудовищных слухов. Туда, в гигантские карстовые пустоты под Островом бежали во время Междоусобицы Волшебников многие их слуги. И большинство из них составляли гномы и кобольды, слуги Колдуна - те, кто больше других освоили магическое мастерство, применяемое Волшебниками при создании различных колдовских предметов. Но, издавна служа Колдуну и зная кое-что о технике и науке Старого Света, жители Подземелий, единственные из всех, неплохо изучили инженерное искусство. Но только если люди пошли по пути «срачивания» магии и техники, то жители Подземелья добавили к этому сплаву третий, ужасный компонент - живую плоть. Говорят, это именно они (в уплату за магическое могущество) помогли Колдуну перестроить его тело, превратив в нечто среднее между человеческим существом и магической машиной. Их достижения были пугающие - в Подземелье (как они сами называли свой глубинный мир) рождались ужасные существа, бывшие в одинаковой степени порождениями магии, живыми существами и пышущими паром механизмами...*

Единственное, что до сих пор удерживает жителей Подземелий в глубине - это всепоглощающий страх, который бывшие слуги испытывают по отношению к своим бывшим хозяевам - Волшебникам. Но и пришельцев они не терпят: всякого, попытавшегося приподнять завесу тайны над миром Подземелий, ждет незавидная судьба...

На поверхности давно подозревают, что не все гладко под сводами Подземелий - там де идет жестокая подземная война. Если это так, то жителям Острова остается только молиться,

чтобы обитатели Подземелий и дальше воевали друг с другом - слишком велико их тайное, глубинное могущество...

Зона Свободного Огня. Конечно, разбойников хватает везде. Но здесь, в Зоне Свободного Огня именно они представляют власть. Дело было так. Эта территория - наиболее благодатная, равнинная часть Острова. Медленные реки, густые леса, богатые пастбища... и полное отсутствие серьезных (с точки зрения пришельцев с Земли) укреплений. Поэтому именно Зеленые Равнины (так назывались эти места в благословенные былые годы) и стали полем боя наемных отрядов, дружин Волшебников и разбойников всех мастей. Победили, как ни странно разбойники - видимо, в силу способности вовремя оставить поле боя для того, чтобы более упертые противники до конца выясняли там свои отношения. И именно в Зоне Свободного Огня обосновалась Гильдия «Диких Гусей» - те из отрядов пришельцев, кто решил зарабатывать на жизнь, подавшись в наемники. Так что сейчас Зона Свободного Огня - самое тихое и благодатное место на всем Острове. Что разбойники (давно уже объединившиеся во что-то вроде армии батьки Махно, и совершенно не «практикующие» в ЗСО), что «Дикие Гуси», предпочитающие иметь в своем распоряжении комфортную и тихую «домашнюю» территорию, совершенно не заинтересованы в какой-либо смуте на бывших Зеленых Равнинах. Впрочем, почему «бывших»? Сюда постепенно стекается население, согнанное войнами с насиженных мест, все эти безобидные исконные жители Острова. Они все так же выращивают пшеницу, хмель и асфодели под надежной и необременительной защитой вольных стрелков - так называют себя эти хозяева Зоны Свободного Огня, что разбойники, что наемники. Сейчас это предводители отрядов «Шервуд» и «Шерифы» - заправили Гильдии, и небезызвестный Портупей Синяя Борода - давний и бессменный «пахан» разбойничков. Так что грозное название Зоны Свободного Огня призвано, скорее, отпугнуть всякого, кто посмеет нарушить ее границы. Настоящий бич Зоны Свободного Огня - бродячие маги. Это бывшие ученики Волшебников, а то и просто нахальные самоучки, случайно овладевшие какими-то волшебными предметами и теперь мечтающие о карьере «волшебника». Одно время к ним относились добродушно и даже покровительственно, признавая их несомненную пользу. Они и прижились, а кое-кто из них даже начал сколачивать свои небольшие отряды, скупая (а то и приворовывая по случаю) всякую мелочь из находок в древних руинах.. Нет, для обитателей ЗСО бродячие маги не представляли никакой опасности. Просто каждый из них мечтал ни много ни мало, как об овладении Старым Светом... или о покорении Подземелий... или о троне одного из Замков. Так уж получалось, что стоило такому «магу» набрать или навербовать небольшой отряд, так он тут же отправлялся воплощать в жизнь свои мечты. По пятам тех немногих, кто ухитрялся уйти оттуда живыми, гнались либо карательные отряды Подземелий, либо телохранители одного из Великих Волшебников, либо просто разъяренные гоблины, халфлинги, эльфы - местные жители с дреколем. Один такой прибежал, волоча на хвосте пару донельзя сердитых Стальных Гадов. Но, несмотря на все эти неудобства, Вольные стрелки все же мирились с существованием бродячих магов. Они, как ни как, были хорошим подспорьем, ведь только

они умели обходиться с найденными магическими диковинками, которые водились что у «Диких гусей», что у батьки Португеля. Кое-кто встречал в зеленых лесах и полях ЗСО и «живые машины» из подземелья. Наемнички и разбойнички относились к этому легко - такой же парень как все, даром что механический (или волшебный - кто их там разберет?) - был бы человек хороший! Именно от этих дезертиров из Подземелий «власти» ЗСО, элита ЗСО и узнали то, о чем Великие Маги только догадывались - Подземелье и вправду раздирал на части жесточайший конфликт, и только это удерживало их от массивного вторжения на поверхность

А в прибрежные воды Острова нет-нет, да заходили паровые фрегаты и броненосцы Старого Света. Они приближались к берегу, и бдительная оптика прицелов и дальномеров старательно обшаривала прибрежные холмы. Но никогда ни одна шлюпка не была спущена с борта корабля, а огромные стволы главного калибра все время смотрели в сторону берега. Потом корабли уходили за горизонт... и снова появлялись. Старый Свет наблюдал за Островом. Нет, не по доброму относились они к владыкам Острова, что-то, похоже, уже омрачило отношения между людьми и Волшебниками. Впрочем, мы и этого не знаем. Пока не знаем...

БАШНЯ - ЧЁРНОГО - МАГА

(«Гуруны» и «Ятаган» против «Скелетоны» и «Цунами»)

Это был неудачный день. У Колдуна и без того все валилось из рук, а тут еще такое вот известие! Лаборатория в Известковых скалах «Башня Чёрного Мага» - очень важная и крайне опасная находка - опять не давалась ему в руки. Недавно найденная, она представляла огромный интерес для всякого, кто был в состоянии оценить всю важность такой находки. Дело в том, что Волшебник-хозяин Лаборатории, которого все называли Чёрный Маг, продержавшийся почти до самого конца Войны, сумел скрыть ее от глаз своих врагов. В результате Лаборатория осталась почти нетронутой. И кто знает, какие сюрпризы таили ее подвалы! Уж точно, не склады фуража или сырого железа для кузниц - ТАК прячут только нечто чрезвычайно важное. А если еще и вспомнить, что погибший Волшебник до самого последнего момента не переставал удивлять противника новыми, могущественными заклинаниями... Словом, у Колдуна были все основания стремиться к тому, чтобы завладеть Лабораторией раньше своих конкурентов. Но... вот уже третий по счету отряд, посланный Колдуном для того, чтобы обследовать хорошенько это тайное место, не вернулся! Вообще-то неудивительно. Там, в известковых скалах разыгрался один из последних актов трагической битвы - среди желтых утесов схлестнулись две стаи Стальных Гадов, принадлежащие разным Волшебникам. Их громадные туши до сих пор ржавеют там, а в окрестностях, говорят, до сих пор бродят и уцелевшие... Да, наверняка бродят - если судить по тому, что три отряда, прекрасно вооруженные и оснащенные могучими Артефактами, один за другим сгинули где-то на руинах Лаборатории. Но все же игра стоила пока свеч. В Лаборатории хранились важнейшие Манускрипты - Колдун

просто представить себе не мог, чтобы кто-то завладел ими раньше него. Следовало поторопиться...

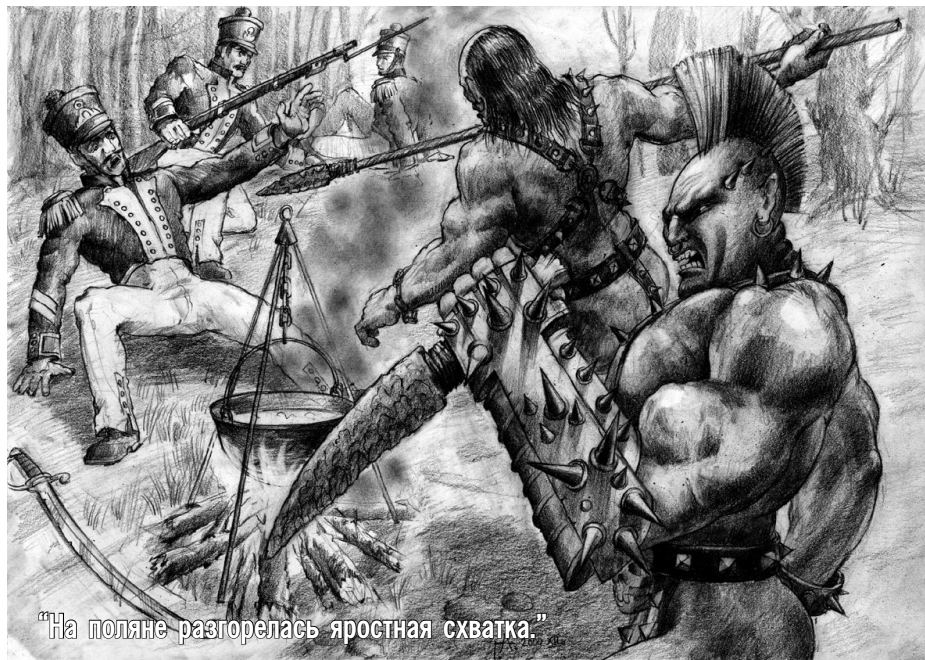
На примете у Колдуна был один отряд - дикие воины из дремучих лесов Нового Света Земли. И на этот раз Колдун приготовил всем своим конкурентам неприятный сюрприз - он, конечно, приведет этот отряд, но, в отличие от многих других, он над ним поработает - так же, как поработал в свое время над собственным телом, так же, как изменяют живых существ в тайных мастерских Подземелья - встраивая в них могучие механические и магические приспособления. Колдун не знало том, что в нашем мире таких вот «синтетических» существ - полу людей - полу машин - называли бы киборгами. Впрочем, Колдуна это не особенно интересовало...

Четверо ирокезов из племени Гуронов бесшумно скользили по ночному лесу, легкий дождь помогал им, смывая те легкие следы, которые оставляли их мокасины. Воины шли по тропе войны. Для их соплеменников - все четверо давно были все равно, что мертвы. Их имена было запрещено вспоминать у костров стойбищ, их родовые вампумы были сожжены в позорных кострах, с соблюдением всех необходимых ритуалов изгнания. Четверо были изгоями - людьми без племени, без имени, без будущего. Они мчались по ночному лесу, и волки почтительно уступали им дорогу, а громадный медведь - гризли почтительно косился вслед. Для зверей четверо были своими...

Изгои шли по следу французского пехотного взвода. Большой белый вождь из Города Пушек обещал им много пороха и свинца. А так же новые ружья из славной английской стали, но четверым все это уже не было нужно. Французы, несколько дней назад разгромившие стоянку их соплеменников, возвращались теперь домой - они не должны были вернуться... Четверо шли мстить. К вечеру изгои нашли французский лагерь. Дым костра и громкие голоса егерей далеко разносились в сыром тумане. Четверо мрачно усмехнулись - эти бледнолицые шумели так, что их можно было услышать и за Онтарио! Ну, тем лучше... Четверо сели в круг. Они подновили на лице и груди боевую раскраску и теперь аккуратно отложили в сторону томагавки, ружья и английские ножи - все, что было изготовлено из железа. - Затем каждый из гуронов вынул из заплечного мешка кожаный сверток - там были старинные, много лет не использовавшиеся ножи и наконечники копий из кремня. Гуроны-изгои тщательно и не торопясь примотали эти древние лезвия к древкам своего оружия. Теперь они были готовы.

Один из четверых - шаман - поднялся и, раскачиваясь, вошел в боевой транс - транс, который всегда предшествует последней, смертельной битве воина - гурона. В священном трансе, шаман вложил в рану, нанесенную костяным ритуальным ножом, древнее сокровище Гуронов - колдовской талисман, сотни лет, передаваемый из рук в руки шаманами племени. Рана на груди шамана затянулась, оставив уродливый бугор... Там, под плотью шамана ожидал своего часа «священный Хаос» - так называл он этот талисман. Остальные трое не

знали, почему талисман носил это название, да им было и неинтересно. Шаман, похитивший талисман из главного капища племени, навлек на них позор и проклятие родичей. Но и пообещал, что теперь они смогут отомстить бледнолицым. Только это и волновало теперь изгоев.



“На поляне разгорелась яростная схватка.”

Туман над стоянкой французского взвода сгустился и постепенно начал накрапывать дождь. Он шел все сильнее... постойте, это был не простой дождь! Он разъедал стволы ружей, медные и бронзовые пряжки портупей. Стальные штыки и тесаки французских солдат расплзались, как будто слепленные из кленового канадского сахара. Солдаты и лейтенант, командовавший взводом, пытались понять, что происходит, как вдруг из-за пелены дождя появились молчаливые демоны...

Первое потрясение быстро прошло, и на поляне разгорелась яростная схватка. Но, казалось, гуроны не чувствовали ран. Раз за разом, сбитые с ног молодецким ударом ложа французского ружья, они вставали и кидались на врага со своими кремневыми лезвиями... Через несколько минут все закончилось. Красноватый туман поднялся над мертвой стоянкой. Четверо победителей бесцельно бродили среди трупов - колдовство прекращало действовать, и с каждой секундой жизнь уходила из их истерзанных тел. Но их это уже не интересовало...

Хронодиск, управляемый учеником Колдуна - появился вовремя, оставив после себя четыре мертвых дубля и легкое, мимолетное марево в воздухе.

Ночь... Спит великий город Бхачипал, зорко несут стражу воины великого раджи. Чужому не проникнуть в город - на стенах бессонные лучники, и канониры-сипаи бодрствуют у английских пушек. Тихо в Бхачипале...



“Возник грозный огненный вихрь, смутно напоминающий гигантскую танцующую ящерицу.”

Но что это за фигурки на дороге, ведущей к яшмовым воротам города. Какие-то оборванцы... Командир стражи ворот вгляделся повнимательней - нет, ничего опасного - у бродяг нет ни луков, ни английских ружей - так пусть спят себе у ворот! Не будет же он из-за каких-то нищих открывать тяжелые створки!

Если бы начальник стражи знал, что эти четверо, подошедшие в столь поздний час к яшмовым воротам Бхачипала, то он не пожалел бы, верно, полновесного картечного залпа! Эти бродяги были родными братьями Махараджи, которого раджа Бхачипала убил полгода назад - после двух недель жестоких пыток. Братья Махараджи, победившие в свое время страшного демона по

имени «Повелитель огня» и всюду таскавшие с собой его магический череп. заранее решили отомстить убийце их семей любой ценой. Братьям, правда, было невдомек, что «Повелитель Огня» - редкостная огненная саламандра, не просто так проникла в их мир и совсем не случайно подвернулась им на руинах древнего города. Её магическая мощь до сих пор, верно, служила братьям, но те и не догадывались, что это было кем-то тщательно спланировано...

Четверо бродяг подошли к воротам и затянули какую-то заунывную песнь. Стража не обращала на них никакого внимания, пока не стало уже слишком поздно. Возможно, меткая стрела или пуля, пущенная со стены, и сумела бы разорвать живую магическую цепь, в которую обратились теперь братья, но не нашлось такого стрелка! В центре круга из четырех фигур возник грозный огненный вихрь, смутно напоминающий гигантскую танцующую ящерицу. Он смертельно опалил всех четверых и вырвался на волю. Пылающий демон несся по улицам Бхачипала к дворцу раджи, и город занимался пожарами на его пути.

Раджа Бхачипала еще корчился в предсмертных муках, когда черный как обсидиан,

Хронодиск - посланец великого Некроманта подменил умирающих от беспощадной магии братьев Махараджи, на мёртвые дубли и вернулся назад в древнюю твердыню.

Спустя месяц после захвата четверки Гуронов, в лабораторию Колдуна было доставлено кое-что из инструментов и материалов, изготовленных и добытых в Подземелье. Они обошлись Колдуну в целое состояние, но зато он теперь мог уверенно приступить к «постройке» своих новых «суперкиборгов» (если, конечно, можно так назвать это пугающее сочетание индейских воинов, могучей магии и тайных технологий Подземелья). Собственно, внешне Гуроны почти не изменились. Тот же цвет кожи, тот же разрез глаз, орлиный нос, знакомый всякому читателю романов Фенимора Купера. Но вот чудовищные бугры мускулов, которые были бы впору не поджарым, легконогим воинам Великих Озер, а атлетам куда более поздних времен, и главное - рост... Любой из Гуронов теперь на несколько голов возвышался среди самых высоких людей.

Испытательные учения отряда суперкиборгов «Гуроны» были столь удачны, что Колдун тут же принялся разрабатывать план операции по проникновению в недоступные Известковые скалы. И главная ставка делалась именно на «Гуронов», на их всесокрушающую, нечеловеческую мощь. И то сказать - краснокожие гиганты, бугрившиеся чудовищными мускулами, были намного выше и вчетверо тяжелее любого нормального человека, и как с игрушками, обходились с грозными шипастыми шарами, боевыми цепями и многопудовыми дубинами. Это грозное оружие в их руках прошибало кирпичную кладку, в щебень крошило замшелые гранитные валуны. Колдун, посмотрев на то, как один из Гуронов простой дубовой табуреткой превратил в груды мятой жести полный рыцарский доспех, удовлетворенно хмыкнул. Дело было сделано на совесть - заново созданные слуги-Гуроны ужасны в рукопашном бою и беспредельно преданы новому Владыке.

Братья Махараджи были доставлены в святая святых твердыни Некроманта - в его Лабораторию Мертвых, вырубленную глубоко в скале, на которой стоял замок. Выгнав вон всех слуг и помощников, Некромант развел огонь в горне. Предстояла очень деликатная работа - он не впервые создавал себе мертвых слуг, но тут было важно, чтобы его новые творения, превратившись в живых мертвецов, остались все же людьми - ведь иначе они потеряют и разум, превратившись в очередных грозных, но тупых боевых монстров... Итак, Некроманту предстояло решить *интереснейшую* проблему...

Месяц спустя, один из мажордомов Некроманта стал жертвой злой шутки своего хозяина - Некромант, находясь в веселом расположении духа, опробовал на мажордоме новый зубной протез - оружие созданного им отряда «Скелетоны», предназначенного для ближнего рукопашного боя. После проведенной в спешном порядке реанимации, Некромант заинтересовался о ходе дел по подготовке снаряжения для нового отряда. Мажордом (несмотря на свою мирную должность) слыл специалистом по грязным и сомнительным

делаем - сейчас через него шла многоходовая операция по закупке у жителей Подземелий (в обмен на мелкие Магические кристаллы) кое-какого оборудования, предназначенного для «Скелетонов».

Мажордом порадовал шефа - новое оборудование в только что было доставлено - сделка шла через посредничество Португея, некоронованного короля Зоны Свободного Огня, разбойника, промышлявшего и не такими гешефтами. Потом он рассказал, что когда при «Скелетонах» случайно произнесли слово «раджа», то те начали кусать воздух столь яростно, что разорвали при этом двух слуг...

Новые некровины удались на славу. Несколько медлительные, они были малоуязвимы для обычных видов оружия - для того, чтобы уничтожить (слово «убить» как-то не подходило к этим, давно уже мертвым воинам) Скелетона, его надо было буквально разорвать на части - что было совсем не так легко сделать - в их «телах» кость соседствовала со сталью.

Еще через три дня некровины отряда «Скелетон» были введены в операцию на окраине Известковых скал. Некромант решил отточить свое новое оружие на самом серьезном оселке. Так уж получилось, что именно к этой точке, к затерянной в горах старинной Лаборатории направлялся и отряд «Гуроны» - новобранцы Колдуну...

Может быть, это и было совпадением, но оба отряда «киборгов» подошли к цели своей экспедиции почти одновременно.



Гуранов сопровождал еще один отряд землян - рекрутов. Отряд этот назывался «Ятаган». Взятые в Мир Волшебства задолго до появления «Гуранов», парни из «Ятагана» были пиратами с берберского побережья Африки - поэтому-то их и приставили к грозным «киборгам», чтобы обслуживать орудия. Дело Гуранов - рукопашная, тут они неподражаемы, но вот научить их удовлетворительно брать прицел и упреждение - задача, оказавшаяся не по силам даже Колдуну. А берберы «Ятагана» весьма ловко обходились, что с многоствольными пушками - «органами», что с тяжелым станковым арбалетом - это искусство было знакомо им еще со старых, развеселых времен, когда их шебека

«...парни из «Ятагана» были пиратами...»

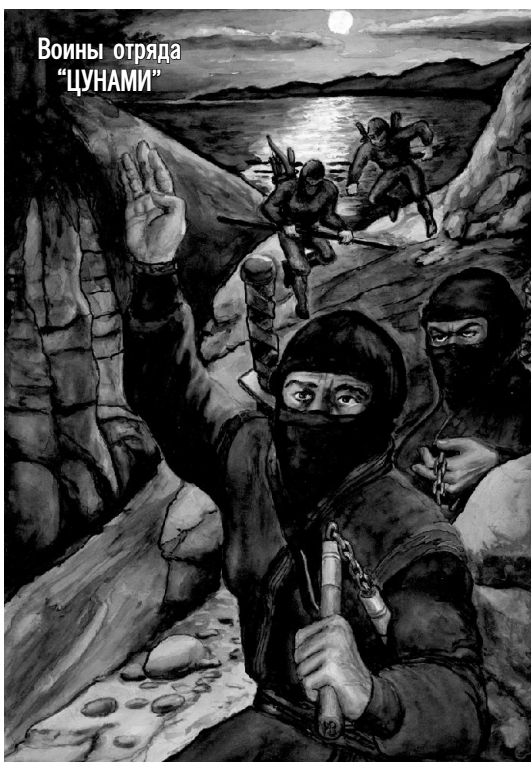
под коричневым парусом бороздила воды Средиземного моря, неся гибель венецианским купцам и боевым галерам мальтийских рыцарей.

У самых руин лаборатории перед Скелетонами, как бы ниоткуда, возник невысокий воин, с головы до ног замотанный черной тканью. Рукоять короткого прямого клинка виднелась над плечом, на поясе висели странные инструменты. Еще несколько таких же призраков появились на краю большой поляны...

Предводитель странного отряда склонился в коротком ритуальном поклоне и протянул вожаку Скелетонов грамоту. В ней, скрепленной личной печатью

Некроманта, предписывалось включить в состав штурмовой группы этих странных воинов - отряд «Цунами». Наемные убийцы - ниндзя из средневековой Японии, слабые в открытом бою, но зато страшные вот так, на расстоянии, своими метательными звездами и духовыми трубками, стреляющими отравленной колючкой, воины «Цунами» должны были подержать могучих, но несколько медлительных Скелетонов. Собственно «Цунами» был отрядом профессиональных убийц и разведчиков.

Голос Старшего напоминал шелест сухих листьев:



- Вы здес-с-сь. - Все правильно. Теперь идите и с-с-сделайте то, что прикас-с-с-зано. Пос-с-смотрите, кто с-с-скрывается в этой крепос-с-сти...

Остальные Скелетоны молчали. Они всегда молчали - говорил только Старший. И раньше, в гуще индийских джунглей, и теперь, на этом

“...берберы, подгоняемые Гуроными, уже разворачивали свои пушки...”



удивительном и полном пугающих чудес острове. Только поскрипывали ремни, удерживающие тяжелое снаряжение.

Воины-ниндзя тоже не издали ни звука. Они снова коротко склонились перед гигантами и растворились в темноте - но красные, как бы светящиеся изнутри глаза Скелетонов

проводили незримые тени долгим, немигающим взглядом. Некромант, живущий в вечном полумраке своих лабораторий, позаботился о том, чтобы лучшие его воины видели в темноте не хуже кошек.

Громада Лаборатории высилась на голом плоскогорье среди желтых скал. С одной стороны к ней подходили компактной группой Скелетоны, и бесшумные черные тени скользили, прикрывая фланги отряда некрокиборгов. Один из отряда ниндзя уже бесшумно взбирался по каменной кладке крепостной стены - передовой дозор. Но на противоположной стороне древних руин берберы, подгоняемые Гуроными, уже разворачивали свои пушки...

Герои Крестового Похода и Княжеская Дружина. Кто сильнее?

Отряд «Сокол» уже давно был в пути. Дружинникам-новгородцам, закаленным в бесчисленных битвах с ливонскими рыцарями, было не привыкать - переходы по 15 верст в день были для них обычным занятием. Правда, непрерывные дожди, что лили уже которую неделю, размыли дорогу, и теперь то и дело приходилось вытаскивать из грязи магические повозки с боевыми машинами отряда. Безобидная магия легко позволяла катиться заколдованным телегам с боезапасом, и пушечным лафетам, но дождь и другая проточная вода рек и ручейков полностью нейтрализовывала волшебство их хозяина. Тут уж приходилось самим катить тяжеленный обоз. Дружинники закидывали на телеги свои массивные, добротнo сработанные из дубовых досок щиты (усиленные доброй толикой магии, как впрочем, и другие доспехи и оружие). Все понимали - именно боевая машина и есть главный козырь отряда, его неубиенная и вовремя припрятанная в рукаве карта при стычке с любым противником. Недаром воевода Тур, водивший «Сокол» еще в набеги на



“...воевода Тур да четверо дружинников
успели схватиться за мечи...”

ливонские замки, носил под рубахой древний колдовской оберег - маленькое каменное ядро на бронзовой цепочке. Дружинники знали - пока оберег у Тура, их выстрелы поразят любую цель. Это очень хорошо знали стражники на стенах Копорья, Пскова, и многих немецких крепостей-форпостов. Впрочем, теперь «Сокол» служил не новгородскому князю Александру Ярославичу, а совсем другому господину...

Историю, что с ними приключилась, иначе как глупой и нелепой назвать нельзя. Во время набега на форпост рыцарей-ливонцев, передовой дозор «Сокола» - тогда в дружине было не менее 60 человек - захватил орденский обоз. И надо же было случиться, что кроме связок шкурок, пучков ясеневых древков для стрел, громоздких тюков сена и прочего добра нашлись пара бочонков с редкостным и крепким заморским напитком - коньяком. Почти никому из дружинников не доводилось его пробовать. Один монах в придорожном трактире рассказывал, что напиток этот придумал 300 лет назад король Вильгельм перед тем, как отправиться завоевывать Британию. Так оно было или нет, а только диковинный напиток обладал редкостным вкусом и ошеломляющей крепостью - не прошло и полчаса, как дружинники «сокола», привыкшие к меду да браге, храпели на телегах, сраженные наповал коварным французским пойлом.

На лагерь «Сокола» наткнулся отряд чуди - исконных жителей этих земель, которые молились

деревянными идолами и воевали, закутавшись с ног до головы в волчьи шкуры. Чудь белобрысая, чухна - эти полудикие обитатели лесов да болот с одинаковой яростью воевали что с ливонцами, что с воинами новгородского князя, что с татарами, которых частенько нанимали на службу русские князья. Только сам воевода Тур да четверо дружинников успели схватиться за мечи. Новгородской работы сталь собрала обильную кровавую жатву среди удалцов чуди, но, в конце концов, дружинников взяли в кольцо и совсем было утыкали стрелами, как вдруг.

Дальнейшее представлялось Туру и его старому боевому товарищу Путяте дурным сном. Неизвестно откуда из пустого, морозного воздуха возник сверкающий серебряный диск, а на нем не иначе, как Волхв - мудрый чародей из бабкиных сказок! Закутанный в черный плащ отливающий металлом, он, как от надоедливого комара отмахнулся от роя чухонских стрел и властно протянул руку к дружинникам. Последнее, что помнил Тур - панический вой разбегавшейся по лесу чухны...

Пришли в себя они не скоро. Головы раскалывались - то ли от французского зелья, то ли от страшноватых чудес, приключившихся с отрядом. Осталось их пятеро - сам Тур, Путята и еще трое дружинников. Опомнились, пришли в себя, погоревали о погибших товарищах... Известие, о том, что они теперь совсем в другом мире, под другими небесами, дружинники «Сокола» приняли спокойно. Ну что ж, если незнакомому волшебнику захотелось спасти их от чухонских стрел - новгородцы добро помнят. К тому же, их новый господин оказался и вправду могучим князем и великим чародеем, его так и звали - Чародей. На службе у него воины «Сокола» такого повидали и с людьми приходилось скрещивать оружие, и с тварями, которых иначе как нечистью богопротивной и не назовешь, и с увешанными сталью скелетами. На этот раз противник был понятный - можно сказать, Тур даже обрадовался, когда узнал, с кем «Соколу» предстоит, скрестит мечи. Рыцари... ну и что, что не ливонцы? Тур их всяких навиделся: на службе у Ордена состояли воины и из итальянских земель, и из далекой горной страны Шотландии. Ну что ж, узнаем, каковы в бою эти тамплиеры, кажется? О таких ни Тур, ни остальные дружинники еще не слышали, но давно уже привыкли пробовать



крепость своего оружия на кованых рыцарских доспехах. Тамплиеры... пусть их, пускай будут тамплиеры! Не они первые, не они последние.

- Босеан! - Яростный клич рыцарей-тамплиеров гремел уже у ворот - древних, истерзанных тараном ворот Аккры. Сотни крестоносцев отдали жизни за то, чтобы

“... Босеан! - Яростный клич рыцарей-тамплиеров гремел уже у ворот...”

открыть эти ворота - и вот теперь рыцари Храма врываются в них, сминая подобно приливной волне тех немногих воинов Пророка, кто еще пытается отстоять город.

- Мессир Хуго! - Страшен вид командора. Рогатый шлем-беок помят ударом сарацинской булавы. Кольчуга порвана во многих местах. Орденский крест на щите истыкан стрелами и копьями - командор, как и подобает истинному вождю-тамплиеру, первым вошел в ворота Аккры, проложив путь остальным своей чудовищной секирой.

- Мессир Хуго, велите своим оруженосцам закрыть ворота! - Живей!!!

Хуго подумал, что ослышался.

- Но как же так? Только четыре копыя Ордена успели войти в Аккру... сейчас подойдут фламандцы и полк из Арля... вон, в ста ярдах их знамена! Они помогут нам, и Аккра падет!

Конь крутился на месте и в ярости грыз поводья. Командор приподнялся на стременах:

- Не спорьте со мной, брат Хуго! Или вы забыли, что первейшая доблесть рыцаря-тамплиера - повиновение? А может вам напомнить, как вчера, в ночь перед штурмом мы все, рыцари Храма, дали обет, что лишь нашими мечами будет взята Аккра? Закрыть ворота и прищемить нос этому фламандскому отродью!!

Хуго согласно кивнул. В конце концов, кто он такой, чтобы спорить с командором? Только недавно сам Хуго, младший сын бедного провансальского дворянина, получил шпоры и плащ тамплиера. Стал частью самой могущественной в христианском мире силы. И ведь обет действительно был! Сам Хуго приносил его, клялся на длинном дедовском мече - мече, помнившем еще первый крестовый поход...

- Да будет так! Босеан!!!

Створки ворот медленно затворились. Фламандцы застыли в недоумении - что такое? Ведь авангард крестоносцев только что вошли в Аккру... или это предательство? А изнутри, из-за тысячелетних стен, гремело, заглушая лязг, стали - "Босеан!!! Храм!" - боевой клич рыцарей-тамплиеров.

Герцог Мо, фламандский рыцарь, снял шлем и передал его оруженосцу.

- Подождем, мессирсы. Эти тамплиеры - безумцы, они не откроют ворот даже под угрозой геенны огненной. Им взбрело в голову, что вся слава взятия этого проклятого города должна принадлежать только ордену Храма это не лечится! Узнаю командора - он ни с кем не захочет делиться победой, чего бы это ему не стоило.

Молодой рыцарь - один из свиты герцога - удивленно переспросил:

- Мессир, это совсем как в "Песне о Роланде", неужели рыцари Храма могут быть такими безумцами? Мы же союзники, у нас одно, святое дело - освобождение Гроба Господня! И потом, в ворота вошли только четыре орденских копыя, а это никак не больше полусотни воинов! На что же они надеются? Да сарацины перережут их, словно баранов!

Герцог тяжело вздохнул.

- И, тем не менее, мой юный друг, все именно так и обстоит. Рыцари ордена тамплиеров славятся своей заносчивостью, я слышал, они поклялись взять Аккру любой ценой! Такое вот у них представление о долге крестоносца. А нам остается только ждать! Когда этих безумцев уничтожат, снова попробуем взломать ворота... В прошлый раз это нам увы, дорого

обошлось!

- Но, монсеньер,... не лучше ли ударить прямо сейчас, пока сарацины развлекаются там с тамплиерами? Их-то они перебьют, но хоть нам полегче будет... ворота-то ломать! Негоже позволить христианской крови пролиться понапрасну! Герцог намотал на кулак поводья.

- Вы так наивны, молодой человек, а теперь представьте, что случится, если мы проломим-таки ворота и войдем в Аккру до того, как сарацины их прикончат? Да тамплиеры - все, кто еще уцелеет к этому моменту - повернут коней, забудут о сарацинах и набросятся на нас... как же, такое оскорбление! Кто-то посмел претендовать на ИХ добычу! Нет, в такие игры мы не играем.

Слова герцога Мо повергли юного крестоносца в тяжкое изумление. Он, конечно, слышал о неумной гордыне рыцарей Храма и на себе испытал их высокомерие, но чтоб такое! Подобные выходки к лицу не монахам-рыцарям, красе и гордости крестоносного воинства, а диким горцам-кельтам, с которыми до сих пор сражаются английские рыцари где-то на севере своего острова...

А там, за кольцом городских стен, четыре копыта тамплиеров погибали. Они огрызались, как кабаны, на которых насели мастифы, они, словно от дождевых струй, отмахивались от метких сарацинских стрел... Синяя гарпия, выпущенная на кирасе рыцаря Хуго, внезапно засветилась. Казалось, диковинный геральдический зверь ожил и рвется теперь на свободу из теснин помятой, искореженной стали...

- Босеан!! - Как сухой тростник перед буйволом, рассыпались сарацинские воины от яростного натиска Рыцаря Хуго. Или они бежали от безжалостного света, излучаемого крыльями гарпии на его доспехе? Герцог Мо ошибался: не все тамплиеры были такими же кончеными безумцами, как их командор. Отойдя от первого яростного, кровавого порыва, Хуго и несколько его оруженосцев рвались обратно к воротам, чтобы успеть исправить ошибку командора - отодвинуть бронзовый многопудовый засов и открыть дорогу медлительным, но несокрушимым фламандцам герцога Мо и знаменам рыцарей Арля.

Хуго не поспел самую малость. Когда его конь уже залезгал подковами о камни превратной площади, сражающихся и погибающих в отчаянной схватке воинов накрыла серебристая тень...

- Смотри, Путята! Вот они за руинами. Обедают!

Дружинник Тур поправил тетиву своего лука. Купленный на новгородском торжище за большие деньги у ордынского купца, этот лук был сделан не из дерева, а искусно выгнут из рогов горного барана. Он обладал ужасающей мощью - пущенная из него стрела пронизывала кольчугу вместе с поддетой под нее стеганкой, как льняную сорочку. Сколько же времени прошло с того зимнего боя, а лук еще цел. Их новый господин - великий мудрец и волхв, который разбудил дружинников в этом новом, незнакомом и удивительном мире, рассказывал что-то про оберег - небольшой шарик размером с ядро лесного ореха - спас

Тура и его соратников. «Сокол» уже третью неделю шел по следу другого военного отряда. Их враги и враги их господина называли себя «Кентавр», и были, похоже, достойными соперниками. Это не вонючие степняки с их вечным кумысом, и не уродливые зеленые гоблины, на которых дружинники «Сокола» уже насмотрелись в этом мире. Высокие, суровые воины, облаченные в тяжелые латы, вооруженные арбалетами и прямыми мечами - вот такой противник был им по душе! Дружинников «Сокола» ждало привычное, хотя и нелегкое дело... тяжелы мечи европейских воинов. Ну да ладно...

- Ну что, старший, ударим пока не опомнились? - Путята подбросил в правой руке тяжеленную шипастую палицу. - Или как?

Тур вздохнул. - Нет, брате, негоже нам, как степнякам-то... труби в рог!

Низкий рев рога поплыл над лесом. Рыцарь Хуго и остальные воины отряда «Кентавр» спешно вскочили и схватились за оружие - где-то рядом был враг, и этот враг вызывал их на бой. Хуго усмехнулся, надевая тяжелый рогатый шлем - такая война была ему по душе. - Босеан!!!! Тамплиеры встали плечом к плечу, заскрипела вертушка арбалета, наматывая толстый шнур из бычьих жил. Поползла тетива и, сухо щелкнув, встала на орех - массивный ролик из кости. Когда палец воина нажмет на спусковую скобу, ролик провернется и тетива швырнет во врага короткую стрелу-болт весом в целый фунт, оканчивающийся широким острием в форме листа. Лязгали доспехи, и воины в последний раз проверяли, легко ли выходят из ножен граненые кинжалы - мизерикордии. Ими так удобно добивать поверженного врага - сквозь звенья кольчуги, в щели между броневыми пластинами доспехов...

Противник показался на опушке леса. Хуго, ожидавший любой гадости - за последние полгода воины «Кентавра» всякого насмотрелись на Острове Магов - облегченно вздохнул. Ни чудищ с медвежьими челюстями, ни ручных многоствольных орудий, изрыгающих потоки свинца такие же, как они - закованные в доспехи, вооруженные прямыми мечами.

Остроконечные шлемы были незнакомы Хуго и слегка напоминали сарацинские, но лица под кольчужными сетками были европейские... ну, почти.

Командир враждебного отряда выступил вперед и вскинул руку. Ладонью вверх - значит, не собирается нападать сразу. Что ж, Хуго был не прочь поговорить. Сначала...

- Слушай, воевода! Дороги



наши пересеклись, и мы служим разным господам. Но стоит ли губить людей? Давай решим, кому достанется победа вдвоем, как подобает воинам? В поединке!

- А что будет с побежденными? - Хуго не собирался сводить предстоящее сражение к рыцарскому поединку - он-то уже давно жил на Острове и знал, чем оборачиваются пустые проявления благородства или красивые жесты. согласишься на поединок, а противник в решающий момент вытащит из-за пазухи, какую ни будь самопальную штуковину, а то и похуже - магический Артефакт. Вот и войой против него с мечом, как последний осел... Нет, Хуго прожил достаточно долго, и не намерен был останавливаться - во всяком случае, не сейчас. Но прощупать незнакомца надо. Брат Эрваль, что стоит в десяти шагах за спиной Хуго стреляет из арбалета навскидку, без промаха! В нужный момент он не подкачает.

“Ты собираешься предложить поединок мне?” - в голосе Хуго звенел металл вперемешку с пафосом. - Мне, рыцарю-тамплиеру, покорителю Аккры, сокрушителю полчищ неверных? Да кто ты такой, чтобы мечтать о подобной чести?

Хуго намеренно нес высокопарную чушь - вообще-то жизнь на Острове Магов приучила его говорить кратко и по существу, а сам нащупывал рукоять метательного кинжала в складках своего плаща. И когда воин в высоком остроконечном шлеме собрался достойно ответить, Хуго метнулся вправо, уходя с линии прицела брата Эрваля, и одновременно резко выбросил вперед правую руку - тяжелый клинок полетел в грудь предводителя чужаков. Закон Острова Магов - всегда, в первую очередь убей предводителя вражеского отряда! Только он распоряжается Артефактом! Убьешь его - пол дела сделано. За спиной хлопнула тетива арбалета, но и чужак оказался не прост - уходя от брошенного ножа, он опрокинулся на спину, и стрела Эрваля пропала зря...

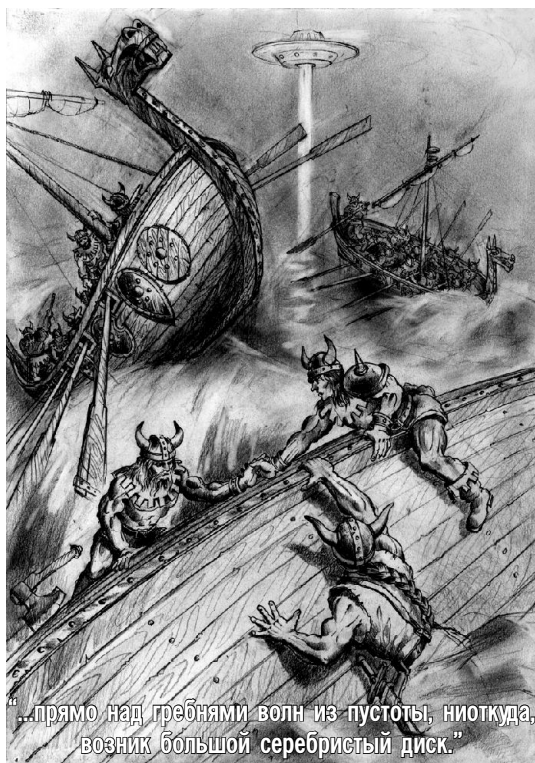
- Тур! - крик Путаты сорвался в волчий рык. - Поберегись! Поможем!! Возникла небольшая пауза, пока вожаки присоединялись к своим людям, и затем два отряда, десять закованных в сталь и кожу воинов, сшиблись в смертельной схватке...

Битва за Маяк

...Ярл Хельги, вождь отряда викингов «Норман», стоял на верхней площадке древнего маяка и мрачно смотрел на закатное солнце. Скоро, совсем скоро, через несколько минут, он покинет это место, чтобы завтра вновь вернуться сюда. Если понадобится, то с боем - тут уж как повезёт.

...Местные старожилы - эльфы и гномы утверждают, что этот маяк стоял здесь испокон веков - ещё до того как сюда пришли волшебники. И ещё до них, очень редко, кто отваживался оставаться здесь ночью. Этих редких смельчаков находили в башне совершенно седыми и безумными от пережитого ужаса. Только однажды троица отчаянных аборигенов - эльф, гном и хоббит, решились на ночёвку в **Башне Страха**. На этот подвиг их толкнула, невероятная скука, царившая во время золотого века этого острова. Потенциальным героям мирного времени некуда было деть свою энергию и, тщательно подготовившись, они поднялись на скалу, где стоял маяк - пресловутая **Башня Страха**. Они уходили в конце дня,

освещаемые лучами заходящего солнца. Замершие обыватели с комфортом расположились у руин древнего храма, что находился на безопасном расстоянии от маяка, и терпеливо ожидали своих соплеменников. Обильная выпивка, закуска и нанятые музыканты, немного скрашивали серость ожидания. Но храбрецы удивили свои народы: все знали, что до рассвета в башню не войти и не выйти, а они вышли с лицами цвета серого рассвета, седые, но совершенно вменяемые. Тихими голосами попросили не тревожить место древних сил, затем попрощались и от первых лучей солнца истаяли как утренний туман...



“...прямо над гребнями волн из пустоты, ниоткуда, возник большой серебристый диск.”

...Викинги удобно расположились на безопасном расстоянии от маяка у развалин древнего храма. Командиры отрядов «Норман» - «Варяг» выслушали доклады дозорных. Затем в определённый час на связь вышел их господин - Колдун. Он был весьма сильно заинтересован в контроле древнего маяка. Почему? Это не их дело, их дело - война. Надо охранять - будем охранять, а магией пускай занимается господин - это его стихия. Постепенно разговоры стихли, люди засыпали. Командир «Варяга» ярл Ингвар начал вспоминать причину их появления в этом мире...

1066-й год... Северное море, к юго-востоку от английского побережья.
«Круче к ветру! Держи круче к ветру!» - ледяная волна вновь захлестнула палубу **драккара**. Уже четвертый день **ярл** Хельги - Волосатые Штаны и его родич, старый боевой товарищ - ярл Ингвар Белобородый, пробивались через шторм, приближаясь к берегам Англии. Ветер крепчал, драккары валяло с борта на борт, и даже привычные к любой непогоде викинги - умелые мореходы и гребцы, вымотались, ведя тяжело груженные суда против сильнейшего ветра. Дело в том, что на этих два драккара **конунг** Гаральд, предводитель воинства, идущего на Англию, приказал погрузить свои новые грозные орудия - разобранные метательные машины, построенные в Бергене пленными греческими мастерами. Гаральд заранее предвкушал тот ужас, которые камнеметы должны были нагнать на войско саксов. Такого они еще не видели - теперь саксам не помогут их луки и длинные топоры! Как они побегут, когда

“...Он торопливо преклонил колени, уставясь в пол прямо перед собой...”



небеса обрушатся на них каменным дождем! Как они будут молить о пощаде!

Но драккары, и без того переполненные воинами, приняв на борт каменеметы, сделались вовсе уж неповоротливыми. Теперь они не могли тягаться в скорости со стремительными разбойничьими ладьями конунга. В ночном тумане Хельги отстал от флотилии Гаральда и теперь с трудом пробивался на запад, выгребая против крепчающего шторма. Волны швыряли узкий, хищный корабль, такой удобный в теснинах фьордов и такой неустойчивый тут, вдали от надежного берега, в открытом штормовом море... Беда пришла внезапно: особенно яростный порыв ветра положил

драккар Хельги на борт. Тяжелая дубовая рама каменемета, закрепленная на палубе, внезапно сорвалась с тросов и полетела к борту, сметая на своем пути мачту, ошалевших от ужаса гребцов, тюки с припасами. Пронзительный треск, - массивная рама как ножом срезала корму и канула в кипящих волнах! Корабль так и не сумел выпрямиться. Только сам Хельги и несколько его самых ловких воинов сумели выбраться на черное смоляное брюхо перевернувшегося килем вверх драккара. Вот Хельги зацепился за киль, подтянулся, уселся покрепче... Но не успел он вытащить из кипящих волн и половины своих товарищей, как остов драккара потряс страшный удар! Кормщик второго корабля, не увидев за ревущей стеной шквала перевернувшегося драккара Хельги, на полном ходу врезался в перевернутую посудину.

Через несколько минут все было кончено. В круговерти разъяренных волн 10 человек - Хельги, Ингвар и 8 их воинов еще цеплялись за обломки досок и мачт погибших драккаров, как вдруг в глаза им ударила яркая вспышка света, и прямо над гребнями волн из пустоты возник большой серебристый диск. Невидимые руки подхватили викингов, выдернули из ледяной купели. Серебряное сияние полыхнуло во второй раз, и диск исчез. Лишь волны ярились на месте бесславной гибели двух драккаров из грозной флотилии норвежского конунга Гаральда...

Гулкие шаги раздавались под мрачными сводами древнего замка. Стражники в черных, без единого блика, латах вытягивались в струнку, когда Капитан проходил мимо них. Распахнулись громадные кованые двери, и в лицо Капитану пахнуло ледяным холодом.

- Приблизься и докладывай!

Капитан ударных отрядов Некроманта отнюдь не был трусом, но каждый раз, когда он слышал этот голос, ледяная рука страха сжимала его сердце. Он торопливо преклонил колени, уставясь в пол прямо перед собой - Некроманту полагалось отвечать именно так, не поднимая глаз. Нарушивший это правило рисковал навлечь на себя ярость Повелителя Смерти.

- Мои агенты донесли мне, что Колдун послал отряд к башне Страха! Это новый отряд, который прибыл совсем недавно. Подкупленный слуга говорил, что эти воины умеют впадать в боевое безумие и у их предводителя есть какая-то могучая магия.

- Это все? - в голосе Некроманта послышалось презрение. - То же самое говорят о каждом вновь появившемся отряде! Предатели всегда трусливы и часто набивают себе цену.

- Нет, господин, на этот раз это действительно так. Один из твоих подмастерьев сумел увидеть их в магическом кристалле - эти воины действительно внушают почтение! Светловолосые, огромного роста, они носят рогатые шлемы и обращаются со своими топорами как с тросточками. Это действительно могучие противники! Повелитель, это и впрямь серьезная угроза! Они могут захватить Башню Страха, и тогда...

- Ты действительно в этом уверен? - вопрос мага звучал уже угрожающе - но мы ведь, кажется, послали кого-то к Башне Страха? -

- Это так, о Повелитель! - Капитан говорил торопливо, словно боялся жесткого окрика своего хозяина - мы послали туда неделю назад разведгруппу. Они прислали курьера, но не думаю, что группа выжила. Это не столько воины, сколько шпионы: они умеют прятаться и наблюдать, но им не выдержать прямого боя с такой силой. К тому же, их в три раза меньше!

- Так... а что мы можем предпринять? - угроза в голосе исчезла и сменилась озабоченностью. Капитан вздохнул с облегчением - ему опять удалось избежать смертоносного гнева Некроманта.

- Мой господин, у нас наготове есть два новых отряда. Ну, помните те, которых вы «призвали» в прошлом месяце? Устрашающие существа - на людей почти и не похожи! Там, у себя они не поделили груз разбитого звездного корабля на каком-то лишенном воздуха и тепла каменном шаре. Капитан не мог рассказать подробнее, он и сам не понял, из-за чего в далеком космосе, в одной из земных колоний, на астероиде в системе планет Большая и Малая Железяки, две шайки контрабандистов - мутантов сцепились в смертельной схватке на обломках разбившегося космического корабля. Капитан знал одно - могучая магия сработала, как всегда, безукоризненно, и оба отряда, вместо того, чтобы принять мучительную смерть в вакууме, находились теперь в тренировочных казармах армии Некроманта. - У всех остальных обитателей казарм новобранцы вызывали только страх и отвращение своим карикатурным обликом, чудовищными челюстями, делающими их похожими на тварей из кошмарных снов, и кожей ярко-зеленого цвета. За глаза их называли

«гоблинами», но произнести это при самих новобранцах не решались - всякое желание ссориться с ними пропадало при первом же взгляде на механические манипуляторы, заменявшие им руки. Острейшие зубы тоже не прибавляли пыла любителям ссор.

- Господин, это отличные отряды! Только что прошли подготовку. Прекрасно вооружены... да что я говорю - при желании они и вовсе могут обойтись без оружия! Мне кажется, что лучшего варианта у нас просто нет!

- Тебе *кажется?* - Капитан съежился, искренне жалея, что не может спрятаться в щелях между грубыми каменными плитами пола.

- Ты должен отвечать уверенно, когда Я тебя спрашиваю! Иди, и не приходи, пока эти гоблины не выполнят задания. И смотри - головой отвечаешь! Мне *необходимо* захватить эту Башню!

Пятясь на четвереньках, обливаясь холодным потом, перепуганный Капитан покинул приемный зал Некроманта. Повелитель сил самой Смерти, задумчиво бродил между колоннами, вспоминая всё, что ему было известно о **Башне Страха**. Попутно Некромант размышлял о более эффективных и гуманных способах общения с подчинёнными. Капитан его ударных отрядов был толковым малым, но Некромант так привык пугать его, что это стало привычкой, а от привычек он отказываться не любил, тем более от приятных. Мысли Некроманта причудливо скакали с одной темы на другую, но это не тормозило процесс создания очередного супер-плана. Одновременно решалось множество вопросов, как военно-стратегического, так и хозяйственно-личного назначения. В одно из открытых окон стали видны тренировочные площадки казарм. На одной из них попеременно боролись бойцы обоих гоблин-рот «Кобра» и «Питон», хотя борьбой эти поединки можно было назвать с большой натяжкой. Смертельные и молниеносные удары мощнейшими манипуляторами, которые заменяли гоблинам левые руки, могли стать фатальными практически для любого живого и неживого существа. Даже в тренировочных схватках гоблины периодически выпускали кристаллические когти как из манипуляторов, так и из обычных рук. Вставленные и вживлённые для усиления поражающей мощи, они являлись дополнительным оружием этих устрашающих существ. Похоже, его капитан оказался прав - встреча с подобными монстрами не сулила ничего хорошего ни обычным бойцам из отрядов его конкурентов, ни даже бродячим Стальным Гадам. Некромант снова переключился на другую тему, а именно - на историю Мира Стальных Пещер, где раньше обитали гоблины-мутанты..

Далёкое будущее одной из земных колоний, в которой происходили странные и зачастую страшные вещи, даже с точки зрения самого Повелителя зомби...

Нечеловечески обширная и глубокая память Некроманта вмещала многие языки, науки и термины истории Земли. Проанализировав информацию из первоисточников и сопоставив со своими данными, маг понял смысл философии мира «Стальных пещер». Мир, где правят гигантские и всемогущие правительства, торговые корпорации («чистые мутанты») и не менее могущественные криминальные кланы. К двум крупным и враждующим кланам «нечистых мутантов» принадлежали и «Кобра» с «Питоном», соответственно «Живущие в ночи» и

«Тарантулы». Из-за какого спорного груза вновь схватились «Живущие» и «Тарантулы» уже было не важно. Оба отряда мутантов после их спасения Некромантом, и объяснения им причин конфликтов мира «Стальных пещер», попытались заново пересмотреть шкалу ценностей, и если не помирились, то, по крайней мере, перестали пытаться убивать друг друга, а это уже был большой прогресс. А ведь всего через сутки гоблин-роты «Кобра» и «Питон» должны отправиться к **Башне Страха**.

Битва за Маяк началась.



...Хорошее настроение постепенно возвращалось к Некроманту. Ближайшее будущее покажет, кто добьется победы в борьбе за **Башню Страха**, почему-то Некромант был уверен в своей победе...

...Прохладным и бодрящим утром дозорные викинги заметили небольшой отряд зеленокожих уродцев, оснащённый необычным оружием и привычной в этом мире артиллерией. Заметив одного из дозорных викингов, они немедленно открыли по нему пальбу из стрелкового оружия. Чудом уцелевший и даже не раненый берсерк доложил об опасности своему командиру. Ярлы недолго совещались и решили засесть в развалинах храма, дабы поупражняться в стрельбе из орудий по движущимся целям, присмотреться к врагу, а затем - рукопашная. Скоро на приступ развалин ринулись зелёные монстры. Битва за маяк началась.

«**Ярл**» - предводитель отряда викингов, состоящего из нескольких десятков или даже сотен человек, и нескольких драккаров.

«**Конунг**» - военный вождь большого похода викингов, в котором участвуют несколько

ярлов. Выбирается для каждого похода ярлами.

«**Драккар**» - боевая ладья викингов. Представляет из себя узкий парусно-гребной корабль, пригодный как для плавания вдоль морского побережья, так и для походов по рекам.

БИТВЫ ЗА МЕТАЛЛ

(Или миссия «Абсолютный Капут»)

...Некромант находился в явном затруднении. Ситуация была сложная... и даже очень! Вообще-то, положи руку на сердце, это было нормальным положением дел Некроманта вот уже последние четыреста пять - четыреста десять лет. Но не это смущало одного из оставшихся в живых мага. Смущало его то, что неплохие результаты последних месяцев, полученные в результате рискованных операций, могли сойти на нет из-за роковой оплошности Игнатуса - одного из его учеников. Но и это не было причиной плохого настроения Некроманта. Каждая неудача, по отдельности взятая, была просто отдельной неприятностью, не более того. Вместе-же маленькие неприятности составляли одну проблему - очень большую и заковыристую. Постепенно Некромант начал составлять перечень ущерба; вырисовывающаяся картина приводила его в состояние бешенства. Магическая лаборатория по выплавке тайного серебряного сплава (материала для хронодисков) уничтожена полностью. Склад готового к употреблению металла тоже уничтожен. Некромант снова и снова проклинал растяпу Игнатуса: "Недоучка, мальчишка!



“...Некромант говорил с воином,
как с равным...”

Надо же было ему ставить свои дурацкие опыты в таком месте и в такое время. Конечно, смерть в потоках расплавленного металла из лопнувшей печи сама по себе достаточно неприятна, но за то, что этот самоуверенный щенок оставил его без материала для хронодисков, он заслуживает девяти таких смертей! К сожалению, примерно наказать разгильдяя уже невозможно, а жаль...”

...Итак - материала для хронодисков нет. Боевые действия личной армии Некроманта скосили три четверти всего её состава. Оставшихся войск едва-едва хватит для обороны его замка Кэр-Морт, а для набора новой армии нужны хронодиски, которых нет. Некромант оторопел, придя к

такому простому выводу, задумался, а затем начал рвать и метать. Через некоторое время, когда в тронном зале всё и вся, было разорвано и размётано, маг заметил мирно дремавшего на потолочной балке дежурного вампирёныша. Остатки ярости требовали выхода. Тихо подкравшись по настенным барельефам, Некромант внезапно заорал прямо в чуткие ушки маленького кровопийцы...

...Для повышения скорости передвижения мелких слуг, маги договаривались о сотрудничестве с племенами псевдокальмаров. Обычно их никто не обижал, и те с удовольствием работали на магов. На спине у вампирёныша Адреналинчика, в специальном ранце сидел представитель этого народца, кальмарчик Пырск. От жуткого и ледящего душу, вопля Некроманта у Пырска сработали древние инстинкты выживания, и он мгновенно выдал максимальную тягу для аварийного режима бегства. От немедленной гибели симбиотическую пару спасли гигантские размеры тронного зала, да ещё лёгкое мастерство Адреналинчика.

Видя такую потеху, Некромант для завершающего штриха проорал вампирёнышу приказ:

- А ну бегом за Хитрым Койотом из «Торнадо»! БЕГО-О-ОМ!!!

Ошалевший от страха Адреналинчик промазал мимо открытой мансарды, и с реактивным ускорением, данным ему не менее ошалевшим юным псевдокальмаром, вылетел в коридор, выбив при этом входные двери...

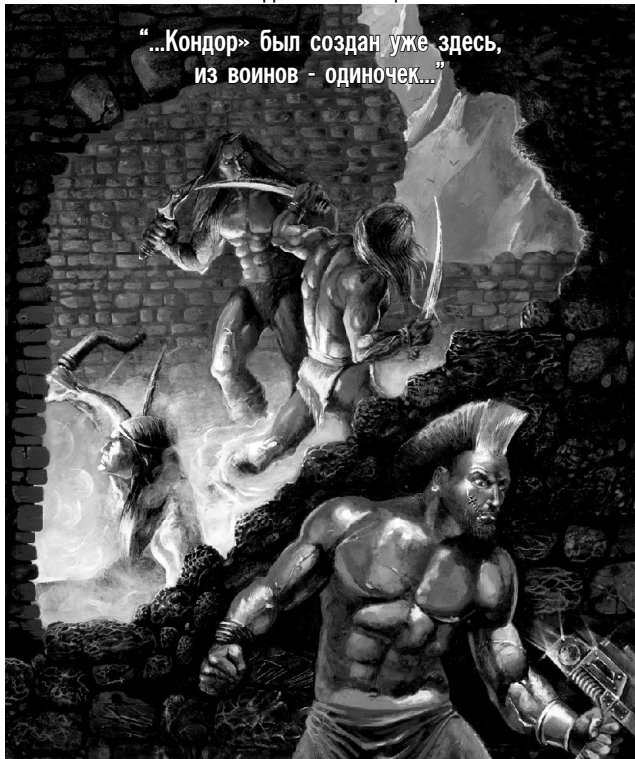
На счастье вампирёныша, так нужный ему человек задумчиво перебирал свой богатый арсенал в оружейной мастерской. Подлетев, Адреналинчик с облегчением передал приказ господина, и оказалось вовремя. Не успела стихнуть скороговорка перепуганного



посыльного, как его товарищ по работе, псевдокальмарчик Пырск, почувствовал родной простор, и рванул что было сил в спасительную высь...

Хитрый Койот, суровый, невозмутимый и напроочь отмороженный индеец сиу - один из тех, кто сражался с федеральной кавалерией при Литтл Биг Хорн, - был представителем небольшого числа людей в окружении Некроманта, кто не падал перед ним ниц. Он просто не умел этого делать - гордые воины, не склонившиеся перед всадниками Большого Белого Отца, ни перед кем не склоняли головы... может, именно поэтому Некромант и сделал его и его друзей своей личной стражей? Сиу был взят хронодиском Некроманта в тот миг, когда он пытался грудью прикрыть последнего шамана своего племени от безжалостных сабель бледнолицых - тогда шаман не успел использовать своё могущество! Но зато на службе бога Смерти (каковым всерьёз почитали Некроманта краснокожие воины индейцы) он не раз и не два воспользовался своей древней магической мощью. Именно шаман был настоящим командиром отряда «Торнадо», и теперь воин внимательно запоминал слова Некроманта, чтобы передать их шаману слово в слово.

Некромант говорил с воином, как с равным - он знал, что только так сумеет добиться его верности и уважения. Посветив его в суть проблемы, маг добавил выкладки из доклада развед-отряда «Цунами» трёхмесячной давности. В развалинах замка одного из волшебников была найдено помещение по описанию похожее на его магическую



лабораторию для выплавки серебряного сплава - материала для хронодисков, более того в том помещении был изрядный запас готового металла. Тогда он не обратил внимание на донесение - хватало мощностей своего производства. Теперь же ему понадобится и оборудование из этой мастерской, и запас металла. Ближе к финалу речи, Некромант налил в кубок воина его излюбленный напиток - «огненную воду» и проникновенно уважительно сказал:

- Хитрый Койот, у меня осталась одна надежда...

В этот момент его прервал странный звук. С надрывно-трагическим рёвом подбитого дракона-бомбёра времён прошедшей магической войны оставляя за собой едкий дымный след, во двор замка по широкой спирали падал объект, напоминающий посыльного вампирёныша Адреналинчика. Не сразу, но довольно быстро Некромант догадался, в чём дело. Система МПДО (Магическая Противо-Драконья Оборона) продолжала исправно действовать.

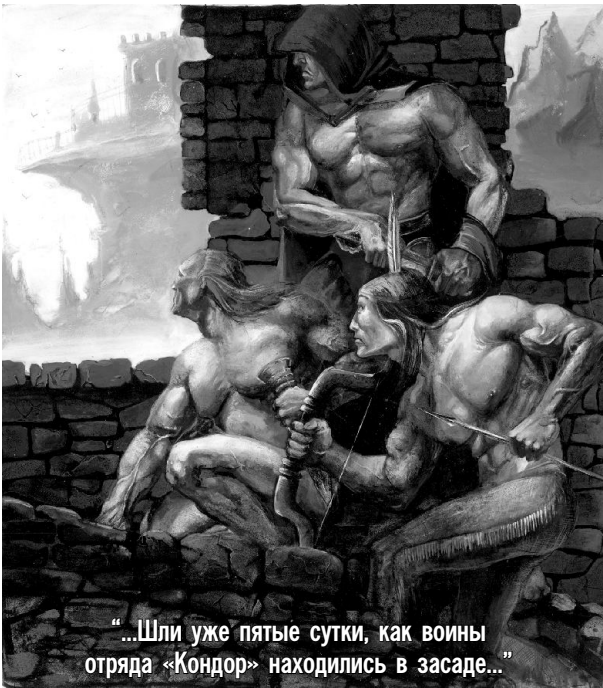


“...Гуаро - непревзойдённый следопыт,
мастер засад и открытого боя...”

Начинающий вампир выжил благодаря тому, что был весьма маленькой и юркой целью, а против неповоротливых драконов использовались тяжёлые зенитные заклятья. Огненный шар лишь слегка опалил летуна, правда и этого оказалось достаточно. меховой воротник рулевого плаща, да и сам прожжённый во многих местах плащ обильно дымили и из-за прорех не давали планировать. Едкий дым забивался в глотку псевдокальмару и вместо ровной, мощной тяги тот мог издавать только слышимый на всю округу вопль простуженного тигрогуса. Падение произошло на фоне живописного заката и произвело незабываемое впечатление на всех обитателей замка включая и Некроманта. Не успел стихнуть грохот падения, как раздалась отчаянная ругань трёх стальных гадов подвида «Цыпы», служивших у Некроманта на контрактной основе. Безобидные в казармах «Цыпы», только-только сообразили на троих, своего излюбленного гадского напитка и собрались его употребить во славу Некроманта, когда на них рухнули измученные Адреналинчик с Пырском. При виде гибели заветного кувшина из глоток стальных гадов вырвался горестный вопль обиды-разочарования. Спустя мгновение оттуда же вырвалась узорчато-шипящая ругань, гадского наречия. Прибывшая на место трагедии, врач очень скорой помощи - ведьма Ржавая Грызла тщательно пришвартовала брыкающуюся метлу, а затем констатировала летальный исход кувшина с охлаждённым раствором ортофосфорной кислоты, крайнюю степень эмоционально-психозного сотрясения всех трёх «Цып» и совместную контузию Адреналинчика с Пырском. Пострадавшие были немедленно госпитализированы.

Когда утихла вся суета, и смотреть стало больше не на что, Некромант поморщился, и устало сказал: - Ты видишь Хитрый Койот, с кем мне приходится работать?

Тот мужественно и понимающе кивнул. Некромант продолжил: - Теперь у меня осталась одна надежда - вы. Старые отряды понесли потери, новые ещё не обучены и не набраны. Мне *нужен* этот металл, и только вы сможете его достать! Дело, как сам понимаешь, трудное и опасное...



“...Шли уже пятые сутки, как воины отряда «Кондор» находились в засаде...”

Утром следующего дня отряд «Торнадо» отправился в путь. Впереди, на невысокой лохматой лошади ехал шаман - он единственный из всех не был увешан с ног до головы трофейным оружием - пистолетами, пулемётами, ручными гранатами... На поясе шамана висел томагавк из доброй английской стали - оружие, которое навсегда слилось с образом его народа. Они - сиу. Воины прерий, охотники на бизонов. Как и много лет назад, их лица покрывали узоры боевой раскраски. И снова томагавк будет крушить черепа врагов

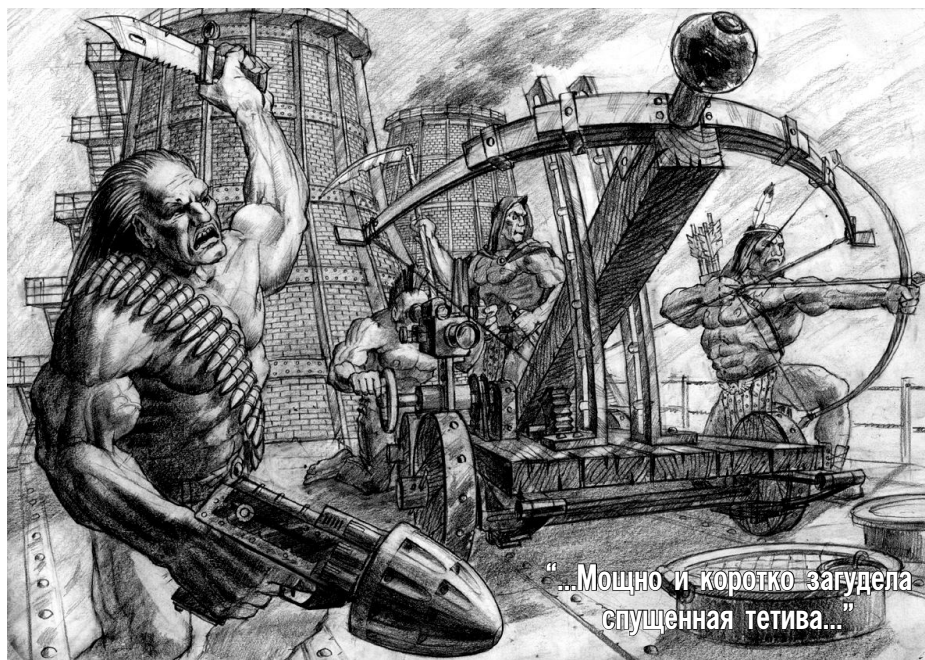
как тогда, в ущелье Литтл Биг Хорн, где союз племён сиу одержал свою самую великую и увь, последнюю победу над всадниками в синих мундирах и широкополых шляпах...

Отряд «Торнадо» первоначально состоял из индейцев сиу, затем двое из них погибли в жарком бою с бродячими элементами огня. В том же бою почти полностью погибли воины ещё двух отрядов. Выжившие солдаты примкнули к «Торнадо», да так и остались в нём. Это были арабский стрелок-пулемётчик «Джинн», истинного имени он не называл, и капрал германского космодесанта Эрлих Краузе. Двое новичков с мощным оружием XXIV - XXV веков, дополнили спецов рукопашного боя из «Торнадо» эффективной огневой поддержкой. Вскоре взаимная дружба и уважение сделали их своими в лучшем отряде Некроманта.

Воины «Торнадо» знали зловещую тайну шамана. На его шее, на ремешке из человеческой кожи висел могучий магический артефакт - «Зуб дракона». Реликвия, приводящая в ужас их врагов. Воины знали, - всегда он помогал им, поможет и сейчас. Их хозяин, бог Смерти, тот, кто называет себя Некромантом, получит то, что ему так надо, или они все умрут - всё, как всегда очень просто... и весело! Вскоре показались развалины, воины прекратили походный трёт и, приготовив оружие, стали внимательно смотреть под ноги. Кругом в изобилии валялись обломки и скелеты погибших существ...

Шли уже пятые сутки, как воины отряда «Кондор» находились в засаде. Они терпеливо ждали - здесь, среди развалин древней лаборатории должна была закончиться одна из самых рискованных операций, затеянных Колдуном...

Колдун бродил по своим покоям в приподнятом настроении. Для этого были свои обоснованные причины. Если Некромант полагал, что его недоумку Игнатусу *случайно*



“...Мощно и коротко загудела спущенная тетива...”

попался в руки не свиток с заклинанием, позволяющим остудить кипящий металл, а нечто куда более разрушительное, то он сильно ошибался. Немало золота и человеческих жизней было потрачено на то, чтобы организовать эту «случайность»... Зато всё получилось как нельзя лучше - Некромант остался без материала для хронодисков в ключевой момент противостояния с другими Магами. Он просто *не сможет* не послать в выбранное Колдуном место, свою личную отборную гвардию - отряд «Торнадо» - слишком уж велики ставки. Колдун решил назвать эту операцию - «акция «Абсолютный Капут», каждая операция Колдуна имела своё персональное название. Так что командир «Кондора» сейчас терпеливо ждал в засаде...

...Командир отряда «Кондор», терпеливо сидел и ждал в засаде вражеский отряд «Торнадо». Приказ Колдуна был ясен - любой ценой уничтожить «Торнадо», этих цепных псов Некроманта, верных ему до последнего вздоха... И тогда другие слуги Колдуна, может быть, сумеют подобраться к Некроманту на расстояния броска ножа. Сам заговорённый нож давно ждёт своего часа, в арсенале его видели многие... Но это невозможно, пока вокруг Некроманта эти звери из «Торнадо»...

История отряда «Кондор» была необычна. Вообще-то история любого другого отряда, была необычной, но «Кондор» стоял особняком. В отличие от остальных отрядов, извлечённых Магами из бездн истории Земли и поставленных на службу, «Кондор» был создан уже здесь из воинов - одиночек, переживших своих товарищей. Так поступали довольно редко, - считалось, что воины должны сражаться и погибать вместе, но в данном случае Колдун

сделал исключение. Каждый из нынешних бойцов «Кондора» оказал Колдуну в прошлом немалую услугу, (никто не распространялся, - какую именно, все врал напропалую) и теперь был введён им в свой особый, доверенный отряд. Единственное, что объединяло воинов «Кондора» - почти все они были в разное время жителями Латинской Америки. Среди них были:

- воин - майя мастерски владевший двумя длинными кривыми ножами;

- индеец - канибал из амазонской сельвы, прекрасно управлявшийся с небольшим луком и отравленными стрелами;

- боевик маоистской группировки «Сендеро Луминосо» из Перу;

солдат Боливара, сменивший мушкет на отточенную стальную «косу» («коса» была холодным древковым оружием, весьма отдалённо напоминавшем крестьянский инструмент), - жуткое оружие, взятое в бою, в котором погиб весь его прежний отряд.

Лучник-ацтек - большой теоретик и автор труда «Прицельная стрельба из станковых арбалетов». Командиром «Кондора» заслуженно являлся Гуаро - непревзойдённый следопыт, мастер засад и открытого боя. Колдун доверял им и полагался на «Кондор» в самых хитроумных и ответственных делах... в таких вот, как это.

Вдалеке послышались шаги, командир «Кондора» усмехнулся про себя: «Как бы не были хороши эти... из «Торнадо»... им ещё надо поучиться ходить бесшумно. Отлично, тем лучше! Значит, первый выстрел будет, как всегда, за «Кондором»... Кивок головы командира и с наблюдательной площадки полуразрушенной дозорной башни, воины бесшумными тенями скользнули на свои места. Спустившийся командир подал знак рукой, - за его спиной один из воинов приник к оптике прицела большого станкового арбалета, положив одну руку на спусковой рычаг - первый же «торнадовец» получит в грудь бронзовый болт весом в пятнадцать фунтов... Шаги, шаги, шаги... ПОРА! Мощно и коротко загудела спущенная тетива...

Уважаемый игрок! Все четыре рассказа не имеют окончания. Мы не можем знать чем закончилась Твоя Битва. Мы не знаем, на чьей стороне сражались твои отряды. Но мы точно знаем, что второй сборник ЛЕТОПИСЬ «БФ» тебе обязательно понадобится, потому что мы продолжим публикацию рассказов из жизни Великих Магов и их подданных.

Так же мы покажем фрагменты из новых битв в ЗСО, новые отряды, а также дадим схемы сборки новых замков и лабораторий Магов. Во втором сборнике ЛЕТОПИСИ ты найдешь вкладыш с картой Острова. Он тебе понадобится для разыгрывания более сложных корпоративных сражений десятков отрядов Великих Магов.

До новых встреч!