Калининградская рабочая группа "93 in 39"
Клуб поэзии и авторской песни "Аделаида"
и Братство по Воде (Альтеры Лалангамены)

представляют

Аделаида

Литературный альманах Народа Звезды

Вып. 23. Ирина Костикова
Итиль
Карачи

Литературный альманах Народа Звезды

ЛАЛАНГАМЕНА

Вып. 23.

Антология материалов 2002-2006 года
с корректурой и добавлениями.

Копирование и распространение всего журнала и его отдельных материалов разрешено и приветствуется при условии ссылки на автора материала и указания электронного адреса журнала (http://apokrif93.a-z-o-t.com).

Copyleft:

🄯 Клуб поэзии и авторской песни
«Аделаида», 2002-2006;
🄯 Братство по Воде, 2002-2006;
🄯 Калининградская рабочая группа
«93 in 39», 2012;

а также авторы журнала:

Ирина Костикова
Итиль
Карачи

Юлька Южная
(иллюстрации)

Редактор, корректор, верстальщик:
Fr. Nyarlathotep Otis.
236000 Калининград,
ул. Нарвская 17, 11.
http://alther.narod.ru
http://apokrif93.a-z-o-t.com
E-mail: 93in39@gmail.com

Ирина Костикова

Была ли вина?

Может ли словом, как ядом, убить
Тот, кому верил безмерно?
Можно ль случайностью в лёд обратить
Дружбу и братство и веру?

Вечным огнём в телефонном гудке
Станет минута молчанья.
Боль не излита, вина не ясна —
Холод, обман и отчаяние...
Была ли вина?

* * *

Элиасу Отису

Вот *Двадцать Пятое* число.
На свет родился человечек,
Которому нести дано
Одну из миллионов свечек.

И в эту свечку Прометей
Вложить особо постарался
Огонь фантазий и идей,
И опыт важный тот удался.

Теперь ты, друг, несёшь огонь
Безумным людям на планете.
Уж постарайся, не филонь
И знай: наивны мы, как дети.

Поверим мы твоим словам,
Почуем силу убежденья
И... к 150-и годам
Поймём твоё мы поведенье.

Живи, как жил,
И пой, как пел,
Имей друзей на белом свете,
И множество твоих идей
В жизнь воплотятся на планете.

Земные законы

I

У стаи ночной — ночные законы,
Где главным — всегда вожак.
Мыши летучие видят всё в чёрном,
В белом не видят никак.
Для каждой твари законы природы
Место своё нашли.
Каждый — помечен, каждый — в законе,
Каждый — на нужном пути!

II

Только вот люди эти законы
Вдребезги разнесли,
И на осколках зелёных законов
Выросли сорняки.
Дабы бороться с собственной злобой,
Страшася самих себя,
Люди создали себе оковы
Нового бытия.
Чтобы на свете жилось лучше
Нам, всем, им,
Были придуманы томов тонны —
Хороший замок к цепи!

III

Но не подумайте, не анархист я,
По тем же законам живу:
Трусу — коня, а умному — денег,
Шах, мат королю!..
Люди, скажите, разве не проще
Замок создать из руин,
Чем вырубать вековые рощи
Для постройки норы?

IV

То, что разбилось, склеить можно
Мудростью — клеем веков.
Зеркало скажет тогда: «Возможно
Снять путы оков!»
Вся наша жизнь в нашей власти —
Власти Закона Умов.
Для каждой твари закон ясен:
Боже, прости дураков!

* * *

Когда вокруг метёт пурга
И воет зло метель,
По Питеру брожу одна
Среди толпы людей.

Не чувствую, как ветер злой
Платок сорвал с волос,
И поцелуев холода,
И ласки жгучих слёз.

Когда вокруг стоит стена
Из мыслей, дел и слов,
Мне не пробиться — я одна,
И на дверях засов.

И крик о помощи затих,
А друг — и сам в беде.
Брожу по Питеру одна,
Совсем одна в толпе.

А годы мчатся, как по снегу
тройка с бубенцами —
быстро мчатся.
Оглянусь, увижу где-то
домик, пруд
и поле с васильками.

Я увижу всех, кто был мне дорог,
И кого со мною нету рядом.
Я одна, вокруг бушует город —
Меня не ждут, и мне не рады.

Колыбельная

Спи, малышка, засыпай,
Сон на город навевай.
Пусть уснёт наш городок,
Пусть уснёт и порт, и док.

Спи, мой маленький, усни
И над городом взлети.
Полетишь ты на восток,
В Королевский городок.

Спи, мой солнечный малыш,
И взлети ты выше крыш.
Кант на месяце крутом
Угостит тебя чайком.

Над водой горят огни,
Спи, котёнок мой, усни,
Полети ты к парку, в сквер,
Где гулял мосье Вольтер.

Спи, малышка, засыпай,
К королю на бал слетай.
Ждёт тебя прекрасный принц,
Пред тобой падёт он ниц.

Спи, мой ангел, мой малыш.
Ты скажи всем страхам: «Кыш!»
Спят давно два ручейка,
Спит залив и спит река.

Спи, малышка, пора спать.
Завтра будет день опять.
Надо нам набраться сил...
Принц нас в гости пригласил.

* * *

Могу ли я просить у Бога,
Неся в Душе сомненья в Вере?
Мирская жизнь моя убога,
Душа темна, а ум болит...

Сомненья порождают страхи,
А страх туманом сердце скутал.
Оно в смирительной рубахе,
И бьётся тихо, скорбно, скудно...

Могу ли... Вторник. Лобсанг Рампа
И Шри Чинмой, ответьте — смею ль?
Молчите... масляная лампа
В Душе заблудшей робко тлеет.

Могу ли, с детских лет любя
Весь Мир... Христа боявшись...
Найду ль, Учитель, я тебя,
Или умру, не повстречавшись?

Мать Кендарат, Земля моя,
Берёзы, Небо, Солнце, Ветер...
Не знаю, у кого спросить
О Вере, Чистоте и Свете...

Новый год!

Вновь Новый год! Веселья ночь.
Цветы, подарки, грёзы.
И в этот год двенадцать раз
Слетают с неба звёзды.

Удар часов — летит звезда:
Одно твоё желанье.
За нас с тобой сегодня подниму
Бокал хрустальный.

Пусть для тебя, мой милый друг,
Золотокудрый ангелочек
Споёт весёлый свой мотив,
Согреет лютой зимней ночью.

Он станет ангелом твоим,
Оберегать тебя он будет
От тусклых, злых, холодных лиц,
Трясины дней, туманов буден.

Он — это я. Не правда ли,
Мы с ним разительно похожи...
Ещё удар часов...
Чу! это тигр к нам крадётся!
Мой херувим и этот тигр:
Защиты лучшей не найдётся.

Ночной звонок

Сюжетные линии — жизненный путь.
Сценарий, актёры, и сметы подбиты.
Одно только жаль — невозможно вернуть,
Предвидеть, замедлить и перелистнуть
И набело вымарать страх и обиды.

Шалящее лето. Июнь и мечты,
И смелость страданий, и дерзость поступков,
Но вот понимаешь — глаза холодны,
Обидны слова, непонятны поступки.

О жизни

Полосата, своевольна,
Норовиста и горда,
Жизнь шагнёт по циферблату,
И состарятся года.
Стрелки шепчут деловито:
Тик-так, тик-так...
Лютой стужей сердце скрыто,
И на сердце мрак.
Чёрной тенью в дверь пролезет,
В сны вползёт хандра.
В холодильнике — стерильно,
В кошельке — дыра.
Перешёл за половину
Месяца порог,
Вот и грянул долгожданный
Авиации денёк:
Словно выглянуло солнце,
Уползла хандра.
Стрелки машут деловито:
Тра-та, тра-та.
Деловита, своевольна,
Хлебосольна, весела,
Жизнь довольная лоснится...
Только старятся года.
Когда станет очень сладко
И пресытится роток,
Не зевай, подставит быстро
Жизнь свой полосатый бок!
Снова станет своевольна
Полосатая судьба,
Зебра, как ни глянь, двулична!
Здесь ты — царь! Ты — голытьба!
Так что будем наслаждаться
Мерным перестуком лет,
Каждым годом, каждым часом,
И полос кордебалет
Пусть не будет больше в тягость.
Аплодируем, Аннет!

Пророчество

Этой ночью сбылось пророчество.
Нет спасенья от одиночества.
Белым пламенем за окном —
грёзы.
Город спит, а душа волнуется,
С клетки ночью на мир любуется.
В клетке тесно, а прутья прочные
очень.

Эта ночь — той реки излучина,
Где нить жизни перекручена.
Через реку мост — Одиночество,
У реки три дороги сходятся.
Чёрной ночью плывёт бессонница.
Мне одна видна — Одиночество.

Мне бы вырвать прутья прочные,
Улететь от одиночества,
Но мешает мне пророчество
очень.

* * *

Элиасу Отису

Прошёл скользящий год,
Аморфный, как столетие.
Мы многое могли
За этот год успеть,
Но стал ты старше — вот
Итог стихотворения.
К чему так долго шли,
Так мучились — ответь!

Опять пройдут года,
Промчат десятилетия,
И раз в году
Терзает эта боль:
«Я шёл туда, куда
Шли толпы обречённых,
Покорно смерть обнять,
Отбывши на покой».

Но Я — не Ты! Ведь Ты! —
Феномен тыщелетия!
Ты — вечен, —
вечен Путь,
которым Ты идёшь!
Путь памяти — Ответ
Святого долголетия.
На нём,
мой старый друг,
ты
никого
не
ждёшь...

Театр теней

С каждым годом зима холодней,
С каждым годом темнее печаль.
Мы с тобой, как в театре теней,
Стали масками мы, а жаль.

Вспомни, друг, те счастливые дни,
Что мы были с тобой вдвоём,
Вспомни наши мечты и сны,
Где мы вместе по жизни идём.

А сейчас ты молча стоишь
На чужом берегу одна.
Тихо шепчет что-то камыш,
Заглушая мои слова.

Ну, а я не молчу — кричу:
«Вспомни, милый мой друг — вернись!»
Смолкнет крик, ты молчишь, я молчу,
И вдруг ты шепнёшь: «Улыбнись...»

Всё забудется, всё проёдет,
Жизнь — большой театр теней.
Мы меняем счастья полёт
На банальность ползущих дней.

Ну, а я и ты — милый друг,
Никого не стоит винить.
Мы меняемся как-то вдруг,
И нам вместе уже не быть.

То, что было меж нами — сон,
Белый призрак в театре теней!..
Но не я ушла и не он,
Просто, знаешь — время сильней!

* * *

Я иду пустынной серою.
Я ищу Мечту рожавшую.
Из дерьма — конфетку сделать бы
И догнать мечту уставшую.
Птицу обогнать бескрылую,
Волка победить беззубого.
Душу от людей закрыла я,
Думу ни о чём задумала...

Прошлое завесить марлею,
Сущее поднять к сомнению,
Голость преподать как истину,
Наготу изъять из мнения...
Что со мной такое деется?
И куда я прусь старательно?
Серость бытностью навеется,
Заурядность — обязательна!

Но зачем мне столько серы-то?
И зачем мечта бэушная?
Почему дерьмозаведанье
На себя с лихвой обрушила?
Птицу обрекла на ползанье,
Да шакала-волка скинула.
Тихо ем свой хлеб — беспользая,
Над бездетною судьбиною...

Чем мне насолило прошлое?
В чём повинно моё сущее?
Всё! Безъядрость мыслей сброшу я!
Окунусь во Всенесущее,
Всеманяще Благовонное,
Всезовущее, Всесущее!..

Вновь открою прелесть Виденья
Над порогами Избитости!
Друга обниму — Вы Видите,
Я проснулась от Забытости!
Я стираю краску чёрную,
Воздаю хвалу Великому.
Я уже не Обречённая!
Я почти Новозабытая!

* * *

Я свободна, как птица.
Ты меня позови.
Никогда не забыть мне
Тех полётов любви.

Я свободна, как птица.
Ты меня позови
И, целуя ресницы,
Говори о любви.

Я приду. Я поверю.
Нет на крыльях цепей.
Ты откроешь мне двери
В счастье радостных дней.

Что с того, что не сбыться
Тем мечтам, всё равно
Я, как глупая птица,
Бьюсь в чужое окно.

Но тяжёлые ставни
Не под силу крылу,
В мыслях лишь прикасаюсь
К дорогому теплу.

Любишь ты меня, знаю.
Верить в это хочу...
Но судьба слишком злая,
От тебя я лечу.

Я свободна, как птица,
Но нам вместе не быть.
Трудно нам разлучиться,
Но труднее — любить.

Итиль

* * *

Бессонница. Гомер. Тугие Паруса.
О. Мандельштам

Который раз за месяц я не могу уснуть... может быть, эта самая бессонница, а может, я просто чувствую приближение весны. Просыпаясь среди ночи, я вновь смотрю в этот равнодушный серый потолок, — наверное, в этой комнате он — самая знакомая мне вещь, а если так можно сказать, самая понятливая из этих стен.

Темно. Ну, впрочем, как всегда ночью. Странно. Темнота — но я, в отличие от большинства людей, люблю темноту — мне она кажется какой-то успокаивающей — и глазам приятно. Ой, я заметила на своём потолке маленькую изрытинку! Которой вроде бы раньше здесь не было — или, может, я просто не обращала внимания на тот угол, хотя там в последние две недели обитает серое существо с серебряной шёрсткой и грустными глазками, а зовут его Одиночество... Не знаю, может, оно — всего лишь моя бурная фантазия, но мне почему-то так не кажется. Просто это одиночество утром прячется за шкаф — за старый шкаф. Сколько я себя помню, там все время стояли мои любимые книги — правда, многие из них часто менялись — но всё-таки самые-самые всегда оставались... В полнолуние, если подойти тихо на носочках, закрыть глаза и приложить ухо к книгам, можно услышать, как волны ударяются о берег, иногда ещё можно почувствовать запах хвои и услышать несколько глухих голосов. Но этого не следует делать слишком часто, потому как эти видения изнашиваются. Становятся блёклыми и неинтересными... Тени становятся длиннее, солнце встаёт...

...заря...

Прелюд

Темнота... dome...

Память постепенно возвращается ко мне... глаза... они видят несколько пятен... это было или будет в одной из прошлых или будущих жизней... как картины импрессионистов грядущих или уже ушедших... деревья, из ран которых льётся кровь... трава, поющая о мировой скорби... крик и стон волн «falma qualmar»... они никогда не возродятся... тени шелестят обрывками света...

Где я? Что со мной? Я мертва, или это сон... со мной, наверное, гибнет весь мир... я чувствую это... но я не сдамся... я буду мстить... никаких погребальных костров этой вечности не будет... не угаснет лунный свет в моих глазах... Стрела с золотисто-синим оперением вряд ли будет моим палачом... запах крови... о, как он стал мне знаком...

Казалось, я была рождена для любви и счастья, вся моя сущность и душа была соткана нитками этих чувств, но, видимо в какой-то момент звёзды сменили силу... и на смену любви и счастью пришла ненависть и смерть. Мир... как это было прекрасно, те дивные минуты спокойствия и непоколебимой веры в будущее, которые теперь у нас отняли... Смерть и Боль теперь стали полновластными хозяйками здесь...

Кто-то приказал меня убить, но я ещё жива. Магия зла решила сломать меня... templa... ненавистное слово... Дыра в плече и несколько шишек — это не повод не догнать того, кто это сделал... я буду мстить за всех... и пусть я стану небесным наказанием для всех, кто хочет творить зло...

...Istar, ты далеко не уйдёшь!!! ...я чувствую, ты недалеко...

Я выхожу...

Её крик был слышен на многие мили... птицы подхватили его... Прежде у неё были сны и мечты, теперь же остались ночи, освещаемые одинокой Луной, но это был её путь, и она сама его выбрала, и имя ей было Ithil'quessir...

Этюд

Знаешь, я когда-то резала запястья, но это было очень давно, наверное, одна из моих прошлых жизней. Это был пасмурный вечер, один из тех, которые я так люблю. Я сидела у окна и перебирала в руках рифлёный нож с рунами, а также пыталась вспомнить какие-то Важные Вещи, из-за которых я и хотела умереть. Знаешь, сейчас уже это кажется не таким уж страшным, скорее, наоборот, глупым, но тогда, наверное, действительно было паршиво. Кто-то не сказал того, чего я ожидала услышать и, кстати, очень хотела услышать, ещё, наверное, было какое-нибудь глупое чувство к кому-то, и просто всё не складывалось. Ну, вот так вот, сидела я и сидела, потом в голову мне пришла мысль: в то время были такие баночки и колбочки, я собирала песок, почву, воду из реки, сухие цветы, и всё это было из того места, где я когда-то жила, так вот, я решила собрать свою кровь, взяв одну пустую баночку и поднесла к руке, сделала надрезы (между прочим, боли от пореза не было — слишком долго мои руки были не готовы), и несколько капель обагрили колбы. И вдруг что-то произошло, — чего я до сих пор понять не могу — даже не могу объяснить. У меня вдруг не осталось никаких чувств, а только разум — может, это была та самая нирвана, или как там это называется: тот, кто чего-то там не сказал, стал чем-то незначительным, просто одно знакомое лицо и несколько цифр в старой записной книжке, которые можно при желании просто вычеркнуть...

...На этом всё и закончилось...

* * *

Я хочу кричать, но не могу.
Не хватает сил -
Я хочу рыдать, но не могу.
Не хватает слёз -
Я хочу дышать, но не могу.
Не хватает воздуха -
Я хочу запеть, но не могу.
Не хватает звуков -
Я хочу уйти, но не могу.
Не знаю дороги -
Я хочу жить, но не могу.
Не знаю правил -
Я хочу любить, но не могу.
Не знаю как -

Карачи

Безнадёжное дело

Крышка саркофага отскочила неожиданно легко, и вор отпрыгнул в сторону, ожидая какой-нибудь гадости. Гадость не замедлила выплыть из чёрного зёва каменного ящика и предстать перед ним в виде трепещущего привидения жуткой наружности. Велеречивый полустон-полувсхлип несколько добавил разнообразия в мёртвую до того тишину разрушенного храма. Молодой вор по прозвищу Пройдоха поднялся с пола, тщательно отряхивая пыль с каждого из шести тугих карманов дорогих чёрных брюк и уставился на призрак. Призрак не имел глаз, но это не мешало ему смотреть, и смотреть как-то очень не по-доброму.

— Ну, — произнёс Пройдоха, — если это весь ваш словарный запас, то я не впечатлён. А если нет, то готов узнать, что мне уготовано за осквернение принадлежащего вам по праву... эээ... — не будучи силён в юриспруденции, расхититель гробниц несколько замешкался, — ...неотъемлемому праву собственности на место упокоения... прекрасного склепа красного камня.

Произнося последнюю триаду, вор сделал неловкое движение рукой, и склеп озарил яркий жёлтый свет, за мгновенье нарисовавший на всех поверхностях маленькие, горящие святым (если жрец Изы не соврал) духом крестики, которые тут же испарились аккуратными жёлтыми струйками пара. Привидение взялось было повторить свой всхлиповопль, но передумало и резко оборвало его на половине. Повернув к Пройдохе то, что когда-то, возможно, было лицом, или где оно могло бы находиться, имей это создание в предках гуманоидов, оно замогильным голосом произнесло: «Теперь мы умрём».

*

Забытые города, занесённые песками, не считались у членов гильдии воров лакомым куском. Тех, кто туда лазил, пускай и удачно, воровская элита считала неудачниками, пусть даже среди них и попадались редкие везунчики. Типа Пройдохи. Работать у Хели на закорках, когда по улицам бродят толстосумы, а богатые дома охраняют тупые мордовороты, казалось занятием для воров странных, очевидно, профессионально ущербных. Для порядочного, уважаемого вора заниматься столь безнадёжным делом значило всё равно, что обкрадывать нищих в надежде, что среди них затешется случайно переодетый принц. Времена, когда в могилах хоронили что-то ценное, ушли задолго до того, как принцы перестали рядиться нищими, а принцессы куртизанками. Пройдоха потому не был ни уважаем, ни любим, хотя гильдейский налог платил регулярно. Ему везло. Пока. Очередной поход за старинной утварью, редкими драгоценностями и так любимыми жрецами древними свитками, в которых, возможно, сохранилось что-то из позабытой магии, привёл его в крайне странное место. Разрушенный храм стоял прямо посреди чудесного оазиса, и надо было быть последним бедуином, чтобы не простучать в нём полы и не обнаружить массивный люк, ведущий в склеп одного саркофага. Саркофага странного красного камня, не без рун на крышке и не без ловушек в виде летящих стрел и плющащих плит. Однако никакой магии, кроме

странного говорливого призрака внутри, которого, очевидно, не взяло «универсальное средство по изничтожению всяческого призрачного создания в количествах до семнадцати единиц на малую залу, составленного верховным жрецом Еринианусом, дипломированным алхимиком на основе слёз богини, пролитых по своему третьему смертному мужу. Ценой в 200 тетрадрахм в любом храме, сертифицировано». Теперь Пройдоха пытался сообразить, что ему делать далее. Призрак из саркофага ляпнул что-то очевидно странное. Не то чтобы вор ожидал, что «житель» склепа будет предсказывать ему долгую сытую и довольную жизнь. Опыты показывают, что если привидения из разорённых могил и способны о чём-то говорить, кроме как о смерти разорителя, то только о мучениях, которые он ещё успеет испытать, до того как, собственно, умрёт. Однако фраза «Теперь мы умрём» несколько сбивала с толку. Получается, что призрак, то есть, уже по определению мертвец, собирался умереть вторично. Хорошо было то, что убивать осквернителя он пока не собирался, плохо то, что Пройдоха даже помыслить не мог о тех силах, что способны убить мёртвого, и всерьёз сомневался, что в его бездонных карманах найдётся что-то и на этот случай.

*

— Давай-ка по порядку, — Пройдоха решил, что теперь речь должен держать он как человек с головой, а не её туманным подобием, — кто ты и почему умрём мы оба?

— Я Сварьи, бежавший от Стражей, и теперь они идут за нами, — голос призрака стал как будто ближе к полу и печальней, полностью утратив замогильные нотки.

— Эээ, нет. Идут-то они за тобой, это во-первых, — вор начал загибать пальцы, — во-вторых, идут они, эти Стражи, медленно, а значит, меня уже тут не будет. В-третьих... — Пройдоха понятия не имел, что в-третьих, но был уверен, что гибкий ум вора сможет что-нибудь наскрести, — в-третьих, зачем им убивать меня вообще?

— Они убьют тебя, чтобы убить меня, — произнёс Сварьи, — их корабли покинули Крабовидную туманность две недели назад и идут малым оверсаном. Ты умрёшь потому, что только тогда сможет умереть Сварьи.

— Бред, — вор осенил себя неровным знамением и поискал, какому бы богу пожаловаться на столь виртуозное проклятие, наложенное на разорителя могил. Боги, способные и готовые помочь, явно куда-то попрятались и не собирались о себе напоминать. Голова была девственно пуста, и мысли в ней никак не желали складываться во что-то определённое.

— Погоди, Сварьи, ты уже был мёртв, и я разорил твою могилу, так?

— Я не могу быть мёртв, я или мёртв, или жив, в этой могиле я прятался от Стражей.

— Хорошо, то бишь, это вот так ты живой. И как давно ты прятался?

— Всегда.

Пройдохе очень сильно захотелось в этом месте закончить разговор или начать его сначала. Так как на кону явно стояла его собственная жизнь, он сделал усилие и попробовал его продолжить.

— Всегда — это с каких пор?

— Когда был создан саркофаг, я уже в нём спрятался.

— Допустим. А до того?

— До того я бежал от Стражей.

— То есть теперь я тебя, хм... нашёл и показал Стражам? Так?

— Да. Теперь ты говоришь со мной, я проявляюсь, и меня видно, мой след на времени стал заметен.

— На времени. След. Ну, может быть, они ещё не заметили. А что, если опять тебя в саркофаг засунуть?

— Это невозможно.

— Почему?

— Я же не могу быть в одном месте двувременно.

— Не можешь в одном что? — Пройдоха нахмурился. Он понимал, как нельзя находиться в двух местах одновременно, и чувствовал, что тут что-то похожее, только обратное. Однако хлипкий разум никак не желал рисовать картину происходящего.

— Вы, люди, живёте во времени, а мы, Сварьи, живём в пространстве, — казалось, призрак тяжко вздохнул, переживая за выпавшую ему долю. — Если я уже был в саркофаге, то я был там в прошлом, будущем и настоящем. Я не могу быть там снова, так как я уже занял собой там все места. Кроме того, Стражи уже идут нас убивать.

— Ну Синья-демон бы с ним, — вор упёр руки в бока, — какого тогда демона эти Стражи станут меня убивать, если я им оказал помощь по твоей поимке. Да они должны меня наградить.

— Ты не понимаешь, — голос Сварьи стал вкрадчивым, и сбоку, — я не живу во времени, а ты живёшь. Если убить меня, то я исчезну отовсюду. Сразу. Из прошлого, будущего, настоящего. Если убить тебя, то ты исчезнешь из будущего, но в прошлом останешься. Те, кто жил рядом с тобой, будут помнить, что ты был. Будут помнить, что ты делал. А я исчезну из прошлого, меня нельзя будет помнить. А ты будешь. Потому пока ты жив, ты будешь помнить меня. А значит, я буду жив в твоём прошлом, а значит, я буду жив везде. Потому, чтобы убить меня, Стражи убьют тебя, а потом меня.

— Бред, — логика настойчиво подсказывала будущему мастеру гильдии, что что-то тут не сходится. Однако говорить с тем, кто живёт одновременно в прошлом, будущем и настоящем... Стоп, это была мысль.

— Итак, — Пройдоха осклабился, — получается, что у тебя нет памяти, она тебе и не нужна, и ты одновременно присутствуешь в своём прошлом, настоящем и будущем?

— Да.

— Тогда что я делал вчера?

— Откуда мне знать, если я был в саркофаге?

— Логично. А что я сделаю через сутки?

— Этого я не вижу, зато через восемь часов ты будешь лежать отдельно от своей головы, а Страж будет вытирать капли твоей крови с клинка-призрака.

— Хорошо, — вор был уверен, что увидел ошибку, и теперь его не волновали такие мелочи, как предсказанная смерть. — Если я буду мёртв в будущем, то в прошлом, то бишь настоящем-то нынешнем, я всё равно останусь жив, так?

— Так.

— И, значит, в прошлом у меня будет память, и я буду помнить в прошлом, что ты жив, а значит, тебя всё равно нельзя будет убить, — торжествующе Пройдоха сложил руки на груди, выставил вперёд носок запылённого сапога и вскинул подбородок.

— Нет, — в плывущем голосе Сурьи проскользнуло злорадство пополам с печалью, способность существ, живущих вне времени, смешивать коктейли интонаций вообще здорово сбивает с толку, а Сурьи был ярчайшим представителем последних.

— Если ты будешь мёртв, то твоей памяти уже не будет, а значит, меня можно будет в этом самом настоящем убить, и тогда я исчезну в прошлом и из твоей прошлой памяти тоже. Вот пока ты жив, я из твоей памяти исчезнуть не смогу. Вы, люди, вообще странная раса. Может быть, единственная в галактике, не имеющая врождённой способности забывать. Ваша эволюция пошла каким-то кривым способом, и подобный механизм не появился. Думаю, однажды это станет причиной гибели вашей расы целиком, — казалось, призрак впервые наслаждается беседой, оседлав конька расового превосходства, который охотно ходит галопом под представителем любой расы, включая даже гуманоидов.

— Твой жалкий ум должен был бы обратить внимание на то, что сами Стражи будут помнить меня живым, но я вижу, что эта мысль тебя так и не посетит. Так вот, Стражи как раз забывать умеют, кроме того, они сами существуют одновременно в нескольких днях и местах. Им, конечно, далеко до нас, пребывающих в каждом мгновении собственного существования и потому практически неспособных воздействовать с материальными объектами, но, в отличие от существ вашей планеты, они хоть не представляют собой жалкую точку на оси времени. Они — здоровенное пятно длиной в ваш месяц, и очень, очень могущественны, — Сурьи стремительно погрустнел.

— Их корабли прекрасны и огромны. Они заперли нас в резервацию. Теперь мы растём там и не можем вырасти. Когда Сурьи становится слишком большим и не помещается в резервацию, он пытается бежать, его ловят и убивают. Наше бегство безнадёжно, но мы делаем это. И будем делать.

— Слишком большим — это как? — Пройдоха пытался переварить услышанное, но мозг пока жестоко страдал несварением.

— Больше вниз, чем в тот день, когда они нашли нас.

— Ага, то есть вы растёте ещё и вниз по оси времени. И вверх и вниз. Обалдеть. А как можно бежать, что у тебя вообще с телом такое?

— С телом? — казалось, Сурьи удивлён, — у нас нет никакого тела. Мы бестелесны.

— Но что-то же я вижу, и что-то было в саркофаге.

— Не знаю, что ты видишь, мои органы ощущений носят другую природу, сам понимаешь, что созерцание света для меня недоступно. А в саркофаге я помещал фокус своего проявления. Мы можем очень мало, но с возрастом больше, и фокус проявления — это то, через что Стражи могут нас найти. Ах, если бы ты был хотя бы размером в день, мы могли бы не открывать саркофаг и не доставать оттуда меня.

— Вот и вылези день назад и скажи мне не лазать в храм и не простукивать полы. Чего тебе стоит.

— Если бы я мог это сделать, то моё убежище не было бы таковым.

— Объясни.

— Меня не видят Стражи, пока я никак не проявляюсь. А никак не проявляться я могу только в месте, где это невозможно. Потому я не могу покинуть свой саркофаг сам никогда.

— Стой, — перед Пройдохой вдруг сверкнул луч озарения, который он принял за луч надежды. — Выходит, если тебя засунуть теперь в новый саркофаг, где ты ничего не сможешь делать, то ты снова станешь невидимым?

— Точно так.

— Ну, так у меня есть такой. Только маленький, — вор ловко зашарил где-то у себя в районе седалища. Там пряталось ещё четыре кармана.

— Не поможет, — в голосе призрака сплелись голоса ста тысяч скорбящих. — Они настигнут нас до исхода месяца, до тех пор они смогут быть в прошлом, когда я ещё не в саркофаге и виден. Если бы нам удалось не быть убитыми этот месяц, то тогда они, конечно, потеряли бы меня. Но времени у нас всего часов шесть.

— Вот ведь... — вор затейливо и богохульственно выругался.

— Согласен, — произнесло привидение откуда-то из-под потолка.

— Тогда ты нам скажи, как нам спастись. Надо-то всего продержаться месяц, я придумал, что нам надо сделать, чтобы спрятать тебя, с меня новый герметичный саркофаг, теперь твоя очередь думать.

Сварьи задумался или сделал вид, что думает. Самому Пройдохе в голову решительно ничего не лезло, дело казалось совершенно безнадёжным, можно было лечь и помирать хоть сейчас. Но для вора, воспитанного в традициях гильдии, последнее было неприемлемо.

— Нам бы мог помочь межпланетный крейсер класса «Ульрих ван Зейден», — Сварьи, казалось, замялся и, помедлив, добавил, — с пилотом.

— Где его взять? — Пройдоха надеялся, что для его глаз, стремительно покидающих орбиты, последнее не будет иметь фатальных последствий.

— В соседнем измерении, в трёх километрах отсюда есть космодром за шесть лет до сего дня. Мы могли бы воспользоваться открывшимся трёхсекундным межмировым каналом через четыреста двадцать шесть дней и покинуть пределы планеты. Только придётся ещё научить тебя методам темпоральных прыжков, можно воспользоваться услугами четырёх ныне здравствующих магов. За три месяца освоишь. Тогда мы скроемся за Эйнштейновым смещением и в том будущем спасёмся, тогда и здесь они не смогут нас убить. Если будущее уже содержит наше присутствие живыми, то Стражи до тех пор

бессильны. Потому они не могут убивать в прошлом. А я ничего почти не могу вообще. Но маги, наверное, не согласятся тебя учить, как думаешь? — Призрак, размазавшийся по всем стенам сразу, умудрялся казаться чертовски довольным собой. Если у него где-то был хвост, то сейчас он им явно вилял.

— Я думаю... — Пройдоха постарался выдохнуть и ему это почти удалось.

— Я думаю... — начал он вторично и потрогал голову.

— Я думаю, — наконец удалось ему твёрдо закончить.

*

Мысли плавали и плавились в голове молодого вора. Маленькая шкатулка, в которую следовало засунуть призрака, должна была спастись от Стражей в будущем. Если она спасётся там, то и здесь ему ничего не грозит. Вернее, она должна всякий раз спасаться в будущем, спасаться непрерывно, и тогда здесь, в прошлом, его не смогут убить. Нет, не так, не смогут убить Сварьи, а Сварьи придумает, как сделать, чтобы и его не убили. Тогда, если они сейчас придумают действительно работающий способ выжить, то получалось, что этого будет достаточно. Если он придумает, как уговорить магов поделиться знаниями темпоральных, знать бы, что это такое, прыжков, то они автоматически спасутся, если ещё успеют к тому переходу и найдут пилота для крейсера. Пройдоха поморщился. Корабли он не любил, его всегда жутко укачивало. Хотя уже через пять-шесть часов Страж отделит его голову от тела. Он сделает это либо здесь, либо где-то ещё. Перед мысленным взором Пройдохи предстала вереница собственных обезглавленных трупов, которыми было завалена площадь в виде круга. Центром круга был заброшенный храм, а радиусом — расстояние, на которое вор способен отбежать за шесть часов. Надо, что ли, спросить у Сварьи, куда он поползёт. Да, призрак, как и положено по сюжету гробокопательской пьесы, таки предскажет ему его место и причину смерти. И тут ему пришла в голову замечательная по своей простоте идея, правда, кое-что следовало тут же проверить.

*

— Знаешь что, — произнёс Пройдоха, высыпая из маленькой шкатулки чихательный порошок, — ты ведь сможешь поместить сюда твой фокус проявления?

— Да, конечно.

— А у меня есть знатное заклинание для запечатывания этой шкатулки навсегда, и только я смогу его открыть. Это ведь поможет тебе спрятаться?

— Нет, в этом случае, пока ты жив, ты будешь открывать шкатулку, и я буду замечен.

— Но если я буду открывать её раз в месяц и затем целый месяц Стражи не смогут меня и тебя убить, то ты снова скроешься от них, так?

— Да, это верно.

— А посему, прежде чем ты залезешь в шкатулку, я бы хотел узнать у тебя одну вещь. Слушай сюда. Когда я накрою очередной заброшенный храм, я найду там очень богатую добычу и успешно приволоку её домой. Я заплачу наместнику и выправлю себе чистые документы, куплю место жреца и построю храм предсказаний великого Сварьи. Ко мне будут приходить люди, а хоть и не люди, и спрашивать по одному вопросу. Об успехе в делах, игре, воровстве, плутнях, любви и прочем. И я им буду говорить, что будет, с условием, что через месяц они сами придут сюда и расскажут мне, так ли всё было. И однажды придёт та, которая мне понравится, и я решу разделить с ней ложе и сделать её своей женой. Так вот сейчас, здесь, я хочу, чтобы ты мне рассказал, какие у неё будут волосы, кожа, тело, грудь, ну и так далее. Тебе не трудно, а мне всё развлечение перед дальней дорогой. Тем более тебя ещё волочь на себе, откуда мне знать, сколько Сварьи весят. Часа четыре у нас ещё есть, так что можешь рассмотреть там, в нашем будущем, побольше подробностей, пока я тут подремлю перед дальней дорогой.

*

Далеко в окрестностях Крабовидной туманности за неделю до описанных событий длинные, чёрные, как ночь, корабли Стражей начали неторопливый разворот. Цель на неведомых приборах, даже приблизительно не напоминающих радары, такая ясная и точная, вдруг расплылась и превратилось в набор прыгающих пятен. Линии вероятного будущего исказила цепочка скрученных памятей множества людей, в каждой из которых смутным силуэтом мелькал ОН, их враг, их добыча. Совершенно неведомым способом добыча убежала в тёмные будущие, во все сразу, и даже гигантские двигатели чёрных, как ночь, кораблей, где сгорали тысячи солнц, не могли ныне помочь преследователям её настигнуть. Стражи возвращались, Стражи никогда не брались за безнадёжные дела, и это было, пожалуй, их главное отличие от существ расы Человек и расы Сварьи.

Септикон

Идеология Септикона

Сначала был сон. Ночная пустыня и тысячи коленопреклонённых чёрных людей вокруг огромного костра. Звук сотен барабанов, заунывный ритм. Дым, поднимаясь, делал огромную луну красной, три не то планеты, не то необыкновенно ярких звезды заключили луну в треугольник. Я парил вокруг костра невидимым духом и не сразу понял, что делают люди в масках жрецов, ловко перемещаясь между коленопреклонёнными. И только отметив мёртвую неподвижность первых рядов, я, наконец, разглядел, что они бросают в огонь, стремясь накормить голодное пламя. Это были человеческие сердца. Но ещё до того, как ужас происходящего захватил меня целиком, заставив проснуться, что-то изменилось. Главный жрец в самой длинной маске, сидящий перед огнём и будто не замечающий жара, вскочил и выкрикнул СЛОВО. Костёр раскрылся, словно бутон волшебного цветка, открыв картину совершенно неописуемую. Величественный замок из белого камня, тройная стена с великолепной башней в центре, вымпелы и неведомая музыка. Над замком кружили драконы и... что-то вроде лёгких планеров. Один за другим жрецы входили туда, и я непонятно как чувствовал, как их маски врастали в тела, или тела врастали в маски. Когда я снова открыл глаза и увидел потолок своей комнаты, я понял, что где-то по ту сторону обыденного десяток воинов с телами, крепкими, как железное дерево, вступили в битву, что их магическая мощь чудовищна, но её снова окажется недостаточно. И снова и снова.

Потом я долго додумывал сюжет. В моих фантазиях Замок превращался в Академию, собирающую молодых учеников и превращающую их в непобедимых магов. В тайное убежище, откуда через врата в семь — я знал абсолютно точно, что их семь — миров приходят великие учителя. В непобедимую твердыню, где непримиримые враги могут, не опасаясь предательства, сесть за стол переговоров. В место, где создаются законы и откуда руки неизвестных мудрецов тянут за невидимые нити власти, стремясь подмять своих врагов и подчинить миры.

Я видел волны атакующих Академию Просветлённых, видел, как они разбиваются и откатываются. Меня равно восхищало смелость и мастерство нападавших и уверенность и искусность обороняющихся. Сталь встречала сталь, магия останавливалась магией. Я прозревал интриги, предательства и убийства. Я создавал новый мир, или вспоминал. Кто может знать, существует ли то, что мы придумываем, ещё где-нибудь, или откуда берутся наши фантазии. Миры вырастали со всеми своими противоречиями, особенностями, герои и армии словно появлялись перед моим мысленным взором. Так появился Септикон. Создавая его, я получал удовольствие, как автор картины, рисующий для себя и не задумывающийся ни о сроках, ни о цене будущей картины. Игра поглощала всё свободное время в течение полутора лет и ещё два года, потом я не уставал её править. Мастерство игроков росло, усложнялись и уточнялись правила. Возможно, она так и останется игрой немногих адептов, но сегодня я должен дать шанс и другим...

Итак, начинаем, выкладывать идеологию Септикона, его историю и короткие описания колод. Хотите узнать больше — пишите: Septikon@mail.ru!

1. Колода Сил («Силы»)

Колода Сил («Силы») — самая сильная колода в раскладе. Колода победителей. Единственная колода, карты которой напрямую способны влиять на количество штрафных очков игрока. Содержит наиболее мощные структуры, способные полностью изменить положение в раскладе. Содержит также очень сильные карты зодиака и местности. Имеется возможность полностью блокировать некоторые доступные операции главной фазы. Содержит неуязвимые карты, которые не могут быть уничтожены противником.

Основной класс героев — «боги» — характеризуется мощными ударами, наличием хотя бы одной строго индивидуальной способности или акции. Большинство из них способны к акциям призыва, позволяющим заставить часть юнитов перейти на сторону их владельца. Недостаток богов из колоды сил — необходимость наличия трёх ресурсов поддержки одновременно и строгая внутренняя иерархия.

Заклинания колоды могут быть самых различных сфер и необыкновенно сильны, хотя и могут нанести ущерб владельцу. Часть из них позволяет блокировать кладбища и колоды.

Колода содержит также ряд ситуаций — с реализацией древних пророчеств. Их активация приводит к коренному изменению сложившегося положения на поле.

Боги презирают людей и, не имея равных себе врагов, никогда не выступают совместно. Колодой Сил нельзя играть — она служит исключительно для добора карт.

В начале мир был един и велик. Боги и люди жили в нём, и не было меж ними разницы. Ибо не знал мир смерти, и все его силы были доступны всем живущим. И тот, кто хотел взять эти силы, становился богом, и не было ему преград для созидания и разрушения. Лишь другие, равные ему боги могли встать на пути его и остановить. А тот, кто не хотел менять этот мир, кто жаждал покоя и наслаждений, оставался человеком, и мир щедро платил ему всеми своими дарами. И так было.

Проходили миллионы лет, и ничего не менялось, боги творили и разрушали, воевали и заключали союзы. Люди рождали себе подобных, жили и наслаждались покоем в тени богов. Но тени богов становились всё длиннее, битвы их становились всё ужаснее, и всё большие силы мира бросались на удовлетворение их желаний. Всё чаще в мир приходило то, что потомки называли «Великое зло», и вынуждены были собираться боги и, презрев разногласия, совместно исправлять содеянное их собратом, чтобы потом заключить его в созданную по такому случаю преисподнюю, приковать навечно к скале, бросить на дно бездонного моря, превратить в бессмысленную тварь, лишённую всякой силы.

И пришёл предсказанный день, когда не осталось больше в изначальном мире покоя, когда утратили люди право быть в стороне и наслаждаться дарами. Много новых богов родилось в тот день, и не осталось в мире ни одного бога, не втянутого в войну, которой не суждено было кончиться. Казалось,

мир был вычерпан до дна, все его силы, наконец, нашли своих владельцев и оказались брошены не на улучшение его, а друг против друга. В страшных битвах рождались вечные проклятия и пророчества, менялась сама ткань мироздания, разрушались старые законы и союзы, и некому было остановить очередное «Великое зло». Каждый бог кроил мир по-своему, не успевая и опаздывая к новому столкновению. И не было во всём мире места, где мог бы укрыться жаждущий покоя.

И тогда нашёлся первый человек, который поклонился богу. Он пришёл и говорил ему, а бог слушал. Человек говорил о своей слабости, о том, что нет больше того мира, в котором он жил, и нет у него смелости, чтобы встать и драться за свой мир. Он просил дать ему желаемое, защитить от других богов, подарить ранее принадлежащее ему. Он обещал служить богу, клялся в верности, предлагал в услужение своих детей и детей их детей. Ему нужна была вера в победу, в то, что придёт день, когда он получит свой мир и тогда никто и никогда его у него не отнимет. И бог дал ему эту веру.

Так появились в мире боги человеческие. Боги — защитники и заступники. Между не стихающими битвами создавали они райские чертоги для своих последователей, окружая их кольцами непреодолимой силы. А люди строили храмы, приносили жертвы, творили ритуалы и не уставали просить в молитвах новые блага. И слабые ручейки их собственных сил сливались в реки, а те в бурные потоки, и становился их бог сильнее многих и одерживал великие победы, и крепче становились охраняющие его людей кольца силы. И рождались за этими кольцами новые последователи, и не иссякала сила его.

И многие боги пошли по этому пути. Они творили себе прекрасные тела, окружали себя величественными созданиями, дарили верующим дворцы, богатства и законы. Росла их паства, росли их силы. И забывали вновь рождённые, что не отличны они от богов, что нет для них преград к овладению рассеянными силами мира, и всё чаще просили они своих богов даровать им её. Дать им частицу мощи, чтобы возвыситься, и выступить на их стороне против их врагов. А не получив, предавались они ереси, уходили к другим богам, зачастую нечеловеческим, и просили вновь. И рано или поздно ищущий получал искомое, ибо был он равен богам, даже если не помнил об этом.

Но всё чаще человеческие боги смотрели на людей с презрением. «Разве равны нам те, среди кого мы живём. Разве они не слабы и не беспомощны, разве они не любят и не бояться нас, разве не отдают нам свои жалкие силы, и разве после всего этого достойны они наших, божественных сил». И решили боги, что недостойны стали люди жить в одном мире с ними, дышать одним воздухом, вкушать одну пищу.

«Отныне разделим мир пополам и соберём все силы в нашем мире, а люди будут жить в своём и служить нам. Будем за верную службу возвеличивать их, а за дурную карать. И лишь самым достойным позволим прикоснуться к силе и стать вровень с нами». И стало так.

Разделён был мир надвое, и стало два мира. Пролегла меж мирами невидимая стена богов, и ни один человек не мог преодолеть её. Все известные богам силы были собраны и заключены в созданные ими великие артефакты.

И все они были перенесены в верхний мир — мир богов. И долго потом бились боги за обладание ими, но лишь слабые отголоски этих битв достигали мира людей. И вернулся в мир людей покой и согласие, и стали рождаться в нём новые люди. Люди, богов не видевшие и не верящие, что есть что-то, кроме их мира. Но было их мало, и если не боги, то их верные слуги всегда находили время покарать таковых. Так создан был «мир Сил», и никогда более люди не были хозяевами своего мира.

2. Колода Поверженных («Монстры»)

Колода Поверженных («Монстры») — сильная многоцелевая колода. Колода штурмующих небо. Характеризуется большим количеством карт местностей со значительным защитным потенциалом и связанными с ними заклинаниями. Заклинания, как правило, направлены против юнитов и земель противника. Здания позволяют быстро сосредоточить большое количество ресурсов.

Основными юнитами являются бывшие боги и их создания. Первые, как правило, значительно менее сильны, чем боги колоды Сил, но нуждаются всего в одном ресурсе поддержки и так же обладают индивидуальной способностью либо акцией. Вторые часто не требуют ресурса поддержки вообще, обладают специальными способностями, навыками и значительным запасом жизни.

Армии Монстров немногочисленны, но сильны, прежде всего, в жёсткой обороне, что позволяет довольно легко и быстро их развернуть.

К недостаткам относится крайне низкие способности к защите собственных карт, прежде всего используемых структур, и невозможность развёртывания части структур вне зоны необходимой местности.

Основной тактикой при игре данной колодой является развёртывание боевых порядков на опережение, что достигается использованием зодиака с функцией «бесплатных операций», ресурсодобывающих зданий, юнитов-существ и заклинаний с функцией активации. Эффективными являются тактические приёмы «марш оборотня», «танки в городе», при удачном раскладе в начале игры противостоять последним практически невозможно. В случае затяжной борьбы монстры с лёгкостью выстраивают крепкие оборонительные порядки, используя карты-местности и различные стыковки. При помощи многочисленных и разнообразных акций юниты монстров выходят победителями в большинстве поединков. Большое количество разнообразных навыков позволяет с лёгкостью интегрировать карты других колод. Доступны колоды «Сил», «Просветителей», «Драконов», «Странников».

«Поверженные» охотно примут вашу помощь и командование. Нетребовательные надёжные бойцы, они одинаково эффективны против любой колоды противника.

Но не все боги были согласны с подобным разделением мира, и не все они были человеческими, не все презирали людей. Были те, кто жалел и любил, те, кто ненавидел, и те, кто всё ещё уважал их, пусть и с оговорками.

Были и те, кто окружал себя своими собственными созданиями, изначально враждебными всему человеческому. Они меняли и свой облик, чтобы внушать страх, и не упускали случая наказать людей за их слабость и желание жить спокойно. Были другие, которые тайно спускались к людям, жили как

люди и медленно и незаметно открывали достойным тайны обладания крохами сил, что всё ещё оставались в нижнем мире.

Проходили сотни тысяч лет, нижний мир покрывался храмами очередным сильным богам, добрым и злым, менялись обряды, законы и традиции. Но сила богов человеческих росла, а силы богов стихийных таяли. И всё чаще, отступая от очередного врага в нижний мир, не могли они уже собрать сил, чтобы одолеть границу миров. Всё дольше приходилось им копить силы для обратного перехода, всё чаще терпели они поражения. Всё проще давались победы богам человеческим, всё толще и неприступней делали они стену меж мирами и всё чаще сами выталкивали за неё побеждённых, а ныне богов поверженных.

И нижний мир становился их миром. Здесь они были сильнейшими, здесь они не имели врагов и могли мстить человеческим богам, разрушая их храмы, сея сомнения, страх и раздоры. Это стало их оружием и их полем битвы. И боги-заступники не могли не прийти на помощь своим «детям». И даже когда поверженные стихийные боги сами уподоблялись людям, желая лишь покоя и давая клятвы никогда более не выступать против верхнего мира, им не находилось места в нижнем. Люди боялись, люди требовали от своего бога уничтожить это чудовище, оскорбляющее своим существованием дарованную им богами землю, люди начинали сомневаться и искать свои пути и порой, к ужасу богов, находили. Нижний мир, казалось, лишённый сил, оказался отнюдь не пустым. Не все силы мира были открыты, не все собраны, не все унесены. В мире родилась магия — искусство обманывать богов, отыскивая, используя, воруя, а зачастую отнимая у них силу. И стихийные боги познали страх и надежду. Страх того, что магия сделает людей сильнее богов, и надежду, что магия сделает их сильнее своих врагов.

И сказали они: «Что было сделано один раз, может быть сделано и в другой. Не должен человек наслаждаться миром и покоем, в то время как мы, лишённые своего мира, страдаем и бежим от тех, кто оказался сегодня сильнее. Пока не исчерпались наши силы, заберём себе всё, что было оставлено здесь богами и не найдено людьми. Создадим себе здесь свой мир, куда никогда не вступит нога ни одного человека. Отгородимся лесами, болотами, скалами и пустынями. Наполним их чудовищами, болезнями и ураганами. А когда наши силы восстановятся и искусство великой магии станет нам подвластно, вернёмся в мир Сил и сбросим наших врагов к их последователям». И стало так.

Поднялись к небу горы, подступили к жилищам людей болота, леса наполнились неведомыми зверьми, а из пустынь обрушились ураганы. Реки разрезали плодородные долины, дожди и снега обрушились с неба, а моря принялись бить землю огромными волнами. И стал «нижний мир» враждебен человеку, спрятались неведомо куда его дары, и даже «верхние боги» отчаялись отзываться на просьбы о помощи. Ибо самый слабый поверженный бог всё равно был сильнее самого сильного их служителя, и не было такого места, откуда бы он не смог рано или поздно вернуться и начать мстить. И было таких поверженных тьма, а бог-защитник не мог и не хотел успевать всюду.

И пришлось людям учиться жить вместе с чудовищами, болезнями и враждебной природой. В поте лица добывать хлеб свой и искать в мире места, до которых не дотянулись враждебные силы. Места, благословлённые их богами и защищённые от зла. И закипела война с новой силой.

«Поверженные» учились и окружали себя одетыми в сталь легионами. Это были новые люди. Люди-бойцы, и бой стал их образом жизни. Их становилось всё больше, они умели прятаться, строили себе подземные города и крепости, меняли обличия и изучали скрывающие чары. Не осмеливаясь открыто выступать против «Верхних», они творили слуг, наделяя их невиданными силами и неведомыми талантами. Свою ярость обрушивали они на людей и на них же испытывали своё новое оружие, выкованное магией. Капля за каплей копили они силы, век за веком учились их слуги обуздывать силы богов, с каждым годом теснил их мир обетованные земли.

Учились люди. Учились бояться темноты, неизвестного и неведомого. Но учились и не отступать перед опасностью, изучать неизвестное, противостоять врагам и восстанавливать разрушенное. Они селились вместе, ковали оружие, строили стены. И каждому в те дни была явлена сила богов, и преисполнились они верой, ибо ощутили свою беспомощность. И приносились богам обильные жертвы, и достигали храмы небывалой высоты, и спускались с небес переполненные силой сами боги и их слуги в потоках сияния и творили чудеса, повергая чудовищ и обращая пустыни в цветущие сады.

Учились и боги. Учились называть себя «Верхними», а своих врагов «Поверженными», учились делиться силой и вступать в битвы совместно, прекращая свои личные распри. Пытались, подобно «поверженным», создавать слуг, но быстро поняли, что нет слуги лучше человека, наделённого частицей силы. Поняли они, и почему стократно возросли их силы, и поняли, что так же быстро потеряют они эти силы, если вернут в нижний мир покой и процветание. И решили они, что собственный, пусть даже растущий и усиливающийся «мир поверженных» — не слишком большая цена за эту новую силу, дарованную человеческим страхом.

Так разделён был «нижний мир» надвое, и стало миров три. И появилась вокруг «мира людей» новая стена. Стена, не допускающая в него «Поверженных богов». Но сохранена была «Верхними богами» людям возможность входить в «мир Поверженных», биться с их созданиями и раздвигать границы своего мира. Ибо увидели боги, что изменились люди, и что всё чаще рождаются среди них те, кого потом назовут героями.

3. Колода Драконов («Драконы»)

Их поступь сотрясает землю. При вашей помощи они сотрясут весь мир!

Колода Драконов («Драконы») — сильная атакующая колода с рядом специальных особенностей, главной из которых является мобильность.

Характеризуется самым большим количеством юнитов, средних по силе, с возможностью полёта и дальнего перемещения. В сочетании со способностью наносить во время атаки большое количество ударов и частичной неуязвимостью к опре-

делённым видам атак противника и некоторым видам магии эти свойства делают юнитов колоды «драконов» очень опасными для слабо защищённых целей.

Юниты, как правило, не поглощают и не производят ресурсы, что делает их лояльность более стабильной и позволяет владельцу играть нападение в обе полуфазы, не заботясь о развёртывании ресурсопроизводящих структур.

Основным навыком является навык «шпора», однако эффективно использовать стыковку затруднительно из-за недостатка юнитов с навыком «седло». Под данный навык имеется ряд технологий.

Заклинания и здания колоды позволяют наносить противнику значительный урон сомнений, парализуя его оборонительные порядки. Большинство драконов имеет также способности к определённым видам стихийной магии, в частности, огня и воды. Доступность ряда специальных заклинаний позволяет необыкновенно усилить даже незначительного по силам героя колоды.

Армии «драконов» относятся к средним, как по силе, так и по численности. Развёртывание владельцем армий возможно только после развёртывания основных сил и организации производства ресурсов, что для данной колоды затруднительно.

Колода содержит карты с уникальными особенностями, позволяющими организовывать прорывы вглубь территории противника.

К недостаткам колоды относятся крайне ограниченные способности к вербовке карт других колод и недостаточная стойкость юнитов-защитников. Доступны колоды «Сил», «Поверженных», «Избранных».

Основной тактикой «драконов» является тактика просачивания. Драконы — яркие индивидуалисты, будучи неспособными построить крепкие оборонительные порядки, они могут быть очень опасны в нападении. Они способны успешно действовать ещё до развёртывания собственных структур, нападая незначительными силами на узком участке фронта. За одну-две атаки средний юнит «драконов» способен уничтожить любую незащищённую структуру, предварительно принудительно активировав её. Постоянно пробивая бреши в обороне противника, «драконы» просачиваются на его территорию, используя способности к полёту и дальнему перемещению. Параллельно используются свои структуры для нанесения урона сомнений и блокировки сил противника. В данной тактике крайне полезны оказываются «оборотни», которых в колоде достаточно, а также карты, блокирующие зодиак и местности противника. Тем не менее, если противник успевает развернуть свои силы в крепкие оборонительные порядки, шансы «драконов» на победу резко уменьшаются.

«Драконы» охотно примут вашу помощь в борьбе с врагом, если вы опытный игрок, умеющий видеть и использовать ошибки противника. Они верны своему лидеру и крайне редко изменяют. Наиболее эффективны в борьбе с колодами «Некроса» и «Избранных», а также против игроков, активно играющих зодиак и местности.

Но ещё до исхода десяти тысяч лет силы «Верхних богов» стали таять. Люди привыкли к опасности, привыкли к страху и чудесам. Вновь рождённые всё чаще брались за мечи и всё реже входили в храмы. А чудовища всё чаще проникали из мира «Поверженных» в мир людей, и богам всё труднее становилось с ними справиться. А у людей с каждым новым столетием это получалось всё лучше и проще. Их оружие и искусство им владеть совершенствовалось быстрее, чем медленный разум монстров.

Но не нужен был «Поверженным» более мир людей, их наступление на него остановилось. Против «Верхних богов» создавали «Поверженные» свои армии и более не тратили их на жалких людишек. Новые и древние силы, обретённые магические способности, заимствованные у людей и отточенные до совершенства умения, выстроенную за сотню тысяч лет оборону, всю чудовищную мощь своего мира они готовились бросить на своего исконного врага.

И день настал. Армии штурмующих небо выступили, и не было в них тогда ничего человеческого. Перестали «Поверженные» прятаться и скрываться и вышли на открытый бой. И не устояли в тот день «Верхние». Один за другим со своими старыми и новыми артефактами они выходили против войск монстров, и всякий раз «Поверженные» находили способ превозмочь силу «верхнего бога». И артефакты обретали новых владельцев, а силы нападающих росли. Подземные темницы наполнялись пленниками, и стены их оказались прочнее любых созданных «Верхними богами». В «Верхний мир» впервые пришёл страх и сомнения, незыблемость порядка пошатнулась. Стремительно разбегались по всем трём мирам Силы, заключённые в артефактах, ибо их новые обладатели отнюдь не стремились расставаться с приобретённым и вовсю использовали дар скрываться уже против своих бывших союзников. Артефакты «Верхних» стали причиной раздора в лагере «Поверженных», часть их была разрушена, и освобождённые силы ринулись на свободу, проделав в стенах миров огромные бреши. Захватив небывалые трофеи, схватились «Поверженные» друг с другом на землях своего вновь приобретённого мира, но и тех, кто продолжал поход, было достаточно, чтобы окончательно уничтожить богов человеческих. Но не суждено было этому случиться.

«Верхних богов» спас мир людей, спас, когда тех, ещё борющихся, осталась едва десятая часть. За какую-то сотню лет вместо нескольких сотен тысяч храмов, посвящённых десяти тысячам богов, люди выстроили другие сотни тысяч, но теперь это были храмы всего тысячи богов. Богов, которых люди увидели в настоящем деле, сильных, деятельных, умеющих правильно применить обретённые силы. И немалая часть из них раньше звалась «Поверженными». Люди, владеющие мечом, искали себе иных покровителей, и службу им понимали по-своему.

А бывшие «Верхние», проигравшие и пленённые «Поверженными», вдруг лишились всех своих сил, с ужасом ощутив себя своими в своём новом мире — мире «Поверженных богов». Не знающие смерти, готовы они были бесконечно ждать освобождения, и желание мстить переполняло их разум. Мстить богам-победителям и людям-предателям.

Так отброшены, истреблены и рассеяны были армии «Поверженных». Так вернулась часть «Поверженных» в свой старый мир, на земли своих врагов, так стала часть из них богами человеческими, но не защитниками, а разрушителями стали они. Так замкнулся круг, и с той поры рано или поздно приходит день, когда «Поверженные» обретают достаточно сил, чтобы биться за свою старую родину. И тогда начинается великая битва богов, и всё повторяется вновь.

Но не дано было богам-победителям знать, что придёт и их день падения. Другое видели они и удивлялись деяниям человека, ибо пришла в миры эпоха новых войн — войн человеческих. И смеялись боги, глядя на жалкие битвы людей, и сердились, когда разграблялись и разрушались их храмы, и карали врагов своих последователей. Но и у тех уже были свои боги-покровители, и войны людей становились битвами богов, а столкновения богов делали их последователей непримиримыми противниками.

Но никто из богов не мог тогда и подумать, что настанет день, когда человек осмелится выступить против бога.

А отброшенные «Поверженные» вновь занялись подготовкой. «Верхний мир» манил их с той же силой, и «мир Поверженных» никогда не уставал готовиться к новой войне за восстановление справедливости. И не раз и не два входили армии «Поверженных» в «мир Сил». И снова падали и появлялись новые «Верхние боги», но никогда больше не было столь великого противостояния. Ибо поняли «Поверженные», что сколь бы ни сильны они были, не смогут они повергнуть всех «Верхних», и никогда более не хватит места в «мире Сил» для всех богов.

Но и «Верхние» боги не дремали, созданные армии и обученные люди сами нападали на мир «Поверженных». Нападали, заставляя его отступать и сжиматься. Мир людей ощетинился крепостями всё больше, и всё меньше оставалось в мире чудовищ, осмеливающихся нападать на человека с мечом.

Шли тысячелетия, рушились темницы, «Поверженные» боги набирались сил, «Верхние» дряхлели, и не было конца переворотам. Новый бог приходил в лучах славы на место старого, старый возвращался, когда новый ослабевал, и всё повторялось. Менялись имена, менялись статуи в храмах, менялись ритуалы. Легенды переписывались и исправлялись. Немногие из богов смогли вырваться из этого круговорота, найдя себе источники силы, независящие от веры людей. Древние артефакты по-прежнему верно служили владельцам, хотя их сила постоянно оказывалась недостаточной против сил иных, менее устойчивых и стабильных, но более подвижных и тонких.

В битвы богов пришло что-то новое, хитрость и интриги, обман и провокации. Каждый не брезговал ничем, дабы ослабить другого. А что ещё лучшего может один бог противопоставить другому богу, как не третьего бога, равного ему по силам. И появлялись боги Верховные, настолько сильные, умные и прекрасные в своём великолепии, что им уже служили иные боги, порой готовые вцепиться в горло своему хозяину, но пока с усердием изничтожавшие его врагов. И у каждого бога была своя маленькая, а порой огромная, тюрьма для побеждённых, ибо нет врага страшнее, чем «Поверженный бог», ищущий мести.

Много самых невероятных союзов и альянсов возникло в те времена. Много предательств и интриг оставило в трёх мирах свои следы. Целые божественные иерархии сталкивались и рассыпались. Сбивались с ног жрецы в храмах, стремясь разбить статую ныне ненавистного «поверженного» и поставить на его место новую, бывшего врага, ныне присягнувшего их верховному божеству.

И нашлась группа богов, не самых сильных и не самых хитрых, но имевших свою паству и своё, на время ставшее общим, понятие о добре и зле. И решили они сделать одну общую, но вечную тюрьму для своих врагов. Тюрьму вне времени и пространства. И окружить её стеной великой пустоты, через которую не смог бы выйти ни один бог, ни один человек и никакое существо из всех трёх миров, имеющее хоть каплю, хоть ничтожную частицу силы. И сделано было так, чтобы каждый поверженный ими попадал в эту тюрьму, и стали называться такие отныне погибшими.

И увидели это «верховные боги», и решили, что это хорошо. И призывали они на службу хозяев вечной темницы и одаривали и приближали их к себе, и не было у них более страшных воинов. И стали называться они «Богами смерти». И потерявшие в битвах тела боги, люди и иные существа не возрождались уже более, но бесплотными духами падали в вечную тьму, дабы остаться там навсегда. И даже если обретали они тень былой силы, не могли они применить её, ибо ставший им новой родиной «мир смерти» не признавал силы иных миров. И страшна была участь их, и познали все живущие в трёх мирах великий страх перед уходом. И затихли на время сами собой битвы, и заключили боги непрочный мир, и решили «верховные боги», что этот мир великое благо. Ибо, пока он длится, останутся они «Верховными», а все остальные обращены будут в слуг верных под страхом гибели.

И дана была «Богам смерти» великая власть и великие почести. И был расширен мир смерти так, чтобы смог он вместить всех живущих в иных мирах, и был он отныне всюду, словно невидимая бездонная пасть, готовая пожрать проигравших, и осознали живущие, что живы они, и познали смерть.

И величайшей наградой стало спасение от смерти, а самыми бесценными артефактами стали ключи от этого мира. Немногие строители мира смерти владели этими ключами, но с той поры не было для бога либо человека большего соблазна, чем научиться проходить через эту дверь в обе стороны.

Но как ни силён был страх смерти, нашлись в верхнем мире те, кто восстал против воли верховных богов. Боги — повелители древних сил, сил изначального мира. Боги древние, равно презиравшие и «Верховных», и «Поверженных», и их вечную борьбу, не привыкшие и не желающие кому-либо подчиняться. Ушедшие от великих свершений, в мире реальном предавались они размышлениям и искали великие истины, неведомые другим богам и недоступные человеку. Многие знания обрели они на этом пути и многие силы подчинили. Легко странствовали они по всем трём мирам, не удостаивая жителей их ни враждой, ни дружбой. Люди были им не нужны и неинтересны, других богов они едва замечали.

Но, изведав страх смерти, решили они, что пришло в мир великое зло и пора им объединится и положить предел воле «Верховных богов». И разыгралась в мире Сил новая битва, которую не называли потом иначе как «битва обречённых», ибо никакие силы старого мира не могли уже противостоять чудовищной власти «Верховных богов» и их слуг, «Богов смерти».

Но уцелевшие в ней не пожелали сдаться или бежать и не пожелали признать над собой власть смерти. Непокорённые, объединили они свои силы и властью изначального мира создали себе новые вечные, прекрасные и

сильные тела, которые уже не мог покинуть дух, и заключили в них навсегда все свои немалые божественные силы, и не властна стала над ними смерть. И каждый из них стал для себя собственным неизменным миром, где нет смерти, и двигался этот мир туда, куда шёл его создатель.

Но страшную цену заплатили они, не сразу осознав, что навсегда перестали быть богами. Никогда они больше не могли покинуть свой мир и переродиться, или прикоснуться к божественной силе, утратили они способность творить новое, и поселился в их лишённых души телах червь ненависти к тем, кто был способен на сотворение нового, и жажда разрушения стала проникать в головы, полные мыслей о совершенном, ином мире.

Так пришли в мир «драконы». И затрещали границы невидимого, не в силах вынести подобных созданий. И там, где проходил дракон, прогибался мир, и законы его изменялись, и клубилась там неведомая прежде сила Хаоса, сила, не принадлежащая ни одному из миров, и уходила оттуда страшная пасть мира смерти, и неохотно и нескоро возвращалась потом.

И возмутились «Верховные боги» подобным вероломством, но, осознав и свою смертность и цену бессмертия, не решились начинать новую войну. И очень скоро поняли они, что ещё один мир родился, мир, который нельзя покорить, не имеющий границ, лишённый стен и пределов, мир чистого незамутнённого духа — «мир драконов», и будет он отныне страшной угрозой для всех их начинаний.

4. Колода Мёртвых («Некрос»)

Колода Мёртвых («Некрос») — сильная универсальная колода с модифицированной уязвимостью.

Юниты «Некроса» весьма разнообразны, можно выделить богов, демонов, магов и духов. Часть из них, наиболее сильная, активно поглощает ресурсы (прежде всего энергию), другая, слабая, активно производит, что заставляет игрока постоянно следить за балансом. Юниты при средних величинах жизни обладают способностью наносить существенный урон неприятелю, прежде всего за счёт «ударов по площадям». Кроме того, часть из них использует вампир-атаки, восполняя свои силы за счёт противников, и атаку-зомбирование, позволяющую перевербовывать юнита-цель после его уничтожения. Способности юнитов весьма специфичны и индивидуальны, как правило, они защищены от определённых видов воздействий и более уязвимы к другим, в частности, к ударам светом.

Заклинания «Некроса», как правило, также имеют модификаты направления и наносят массовый урон. Очень сильны заклинания восстановления жизненных сил. Часть заклинаний имеют владельцев и переменный урон в зависимости от цели атаки.

Здания (и некоторые заклинания) представляют собой источники силы, бонусы которых могут многократно увеличивать силы отдельных юнитов, в частности, слабых местных богов.

Основным навыком является «полная чаша», однако наиболее эффективно его можно использовать с юнитами, позаимствованными из других колод. Технологии под данный навык не слишком сильны, но многочисленны.

Армии «Некроса» сильны и довольно многочисленны. В колоде имеются возможности восстановления и наращивания их численности. Их использование, однако, грозит существенным расходом ресурсов.

Главным недостатком данной колоды является крайняя уязвимость к целому ряду заклинаний противника, связанных, прежде всего, с ударами светом и святой магией. Другим существенным недостатком является постоянный дефицит ресурсов, что затрудняет ведение боевых действий и наносит владельцу значительный ущерб от сомнений.

Основной тактикой «Некроса» является нанесение мощных касательных ударов с защищённых позиций с постепенным развёртыванием источников силы и ресурсопроизводящих структур.

Юниты «Некроса» особенно сильны именно используемыми структурами, что требует от владельца умелого начального расклада и проницательности. Удачно выстроенные порядки позволяют быстро компенсировать получаемый урон и буквально сносить начисто оборонительные линии врага. Однако при затяжной битве «Некрос» рискует дождаться появления у противника специальных заклинаний, направленных против «Некроса». Введение в игру даже одного подобного заклинания быстро и необратимо разрушает все построения. Поэтому, столкнувшись с жёсткой и устойчивой обороной, командующий «Некросом» должен бросить часть сил на вербовку карт из других колод, соответственно, устойчивых к заклинаниям, направленным против «Некроса». Доступными являются колоды «Сил», «Драконов», «Избранных», «Просветителей». Эффективны тактические приёмы «Марш оборотня», «Мельница смерти», «Зона покоя».

Легионы «Некроса» примут помощь любого лидера, который сумеет повести их на войну с вечными врагами. Однако не стоит рассчитывать на верность и нетребовательность подчинённых. Их обеспечение часто занимает больше времени, чем сама битва. «Некрос» одинаково эффективен либо неэффективен против любой колоды и наиболее зависим от того, как будут сданы карты.

И признали боги «драконов», признали как равных и оставили их в покое. И казалось, придёт, наконец, мир и покой и в другие миры, но любой страх можно превозмочь, если жить с ним достаточно долго. И снова вновь рождённые люди точили мечи и поднимались против соседей, лилась кровь, падали тела, и сонм душ отправлялся в мир смерти. И очень немногим истинно верующим удавалось спастись при помощи своего «Верховного божества», спастись и встать за его троном, чтобы служить дальше уже в других мирах. И многие рождённые обратили свой взор к другим богам. К тем, что сами владели ключами смерти. Кто, как не они, могли помочь в минуту гибели, ведь и «Верховные» вынуждены приказывать именно им. И росла паства «Богов смерти», и росли их силы, и не было у их служителей страха, и смело бросались они в новые бои во славу своего небесного повелителя.

И поняли «Верховные боги», что не вечно будут они зваться Верховными, что рано или поздно придёт день, и «Боги смерти» станут сильнее и сбросят нынешних хозяев «мира Сил» туда, откуда уже не будет возврата. И, убоявшись, выступили они как один против бывших верных слуг. И поддержали их «Поверженные», и многие Драконы нашли время для этой битвы, ибо увидели в будущем, что не остановятся «Боги смерти», пока не найдут

способ сделать «мир смерти» и для них открытым. И было объявлено всеми священниками, жрецами и королями, что нет для человека большего зла, чем служить «Богам смерти». И в один день были низвергнуты «Боги смерти» в свой собственный мир и всякий раз, когда пытались они выйти, низвергались снова. Но не оставляли они своих попыток, ибо не могли «Верховные боги» ни отобрать у них спрятанные ключи, ни истребить их служителей.

Тайные культы множились в мире людей, на развалинах бывших храмов приносили они великие жертвы, наполняя силой своих покровителей, и, умирая, возрождались они снова и снова, верные в своей службе. Их не уставали преследовать, их ненавидели и боялись, для них придумывали страшные виды смерти, но не могли уничтожить.

Но не ведали боги «верхнего мира», что для «Богов смерти» их собственный мир не был бесплодной пустыней. Задолго до падения знали они и готовились к предательству. И прятали и вплетали свои собственные артефакты в ткань «мира смерти», и когда пришло время, проснулись сотворённые ими источники силы. И возникли в мире мёртвых чудовищные реки из огня, льда, слёз и забвения. И обращены были все умершие в вечных рабов «Богов смерти», и стали они отныне «Богами мёртвых». И обрели они способность черпать силы в самом уничтожении жизни, и щедро делились они этой способностью со своими последователями, обещая им великие дары. И страшней самой смерти стала участь их погибающих противников, и все живущие в мирах живых прокляли «Богов смерти» и поклялись в вечной вражде с ними.

Но не были бы боги богами, если бы не нарушали собственных клятв, а люди перестали бы быть людьми, если бы перестали стремиться к покою и наслаждениям, а значит к власти, власти над себе подобными и над силами, способными их повергнуть.

Медленно, но неотвратимо с двух сторон пробивался и строился сквозь стену пустоты чудовищный тоннель. Тоннель, который должен был выпустить в миры живых армии мира мёртвых. Разные существа самой различной природы приложили руку к его строительству. Не все они знали, что они строят, не все получили обещанную награду, не все увидели конец своих усилий.

Но однажды открылись врата ада, и в мир людей пришла Смерть. Пришла по-настоящему и навсегда, поселившись в каждом его уголке, в каждом живущем. И познали люди старость и смерть от старости. И истекающая жизнь их стала отныне вечным источником силы «Богов мёртвых».

И, ощутив свободу, ринулись во врата мириады мёртвых, но что могли делать бесплотные духи в мире, где не имеющие тел не могут обладать и частицей силы. И вышли на поверхность «Боги смерти», а за ними шагали армии демонов. И сильны были эти молодые создания «Богов смерти», сильны, и сама природа их враждебна была «богам живых». Не было у них души, и не ведали они ни смерти, ни страха, ни любви, лишь ярость и чужие страдания радовали их. И были у демонов тела, сотворённые из самой ткани мира мёртвых, и не боялись они оружия, и бессильны разом оказались все армии людей.

И многие живущие примкнули к этой армии, и из мира людей устремилась она в «верхний мир» и столкнулась с объединённым войском «Верховных богов». Многие тысячелетия длилась эта битва. Не иссякали силы демонов и желание сражаться, множились армии мёртвых, и медленно, но неотвратимо отступали воины «Верхнего мира». И подобно прежним войнам богов, шла за спиной воюющих армий тайная торговля, плелись нити интриг и предательства. Многие успели несколько раз сменить сторону, многие «Боги мёртвых» вернули себе место в божественном пантеоне, а «боги Поверженные» оказались не против овладеть силами мира мёртвых. Многие нерушимые крепости пали и были вновь воздвигнуты. Драконы познакомились со смертью, а «Верховные боги» нашли, наконец, время выстроить свою собственную тюрьму для ненавистных, лишённую всякого выхода. Окружена она была тремя великими стенами, созданными тремя разными богами, и наполнили драконы её силой первичного хаоса.

А вырвавшиеся духи не теряли даром времени. С помощью магии людей и чудовищ обретали они частицы силы, недоступные ни тем, ни другим. Познавали магические секреты, проникая через любые стены, возвращались в мир мёртвых за частицами его силы. Очень скоро прознали и боги, и люди об их способностях, и первые стали искать их покорства, а вторые расположения.

И никто не победил в той битве, ибо равны оказались силы жизни и смерти. Рассеялись и откатились обессилевшие армии к источникам своих сил, и отступили ослабевшие Боги в свои миры залечивать раны и готовиться к будущим битвам.

Закрыт и запечатан был тоннель мёртвых с двух сторон, и встала на его охрану стража из самых жутких чудовищ, но слишком много ключей утеряно было в той первой «Войне мира смерти», и слишком много дорог оказалось протоптано сквозь стену пустоты.

5. Колода Избранных

Колода Избранных — средняя по силам оборонительная колода с мощными структурами.

Юниты избранных не обладают значительными запасами сил, весьма разнообразны и, как правило, специализированы. Особенностью являются способности наносить удары на значительные расстояния и способности к защите собственных карт. Большинство юнитов «Избранных» активно блокируют самые различные способности юнитов противника, что наиболее эффективно против юнитов-универсалов.

Карты колоды чаще производят, а не поглощают ресурсы, либо поглощают ресурсы, не являющиеся для них ресурсом активации.

Наиболее сильными «Заклинаниями» данной колоды являются различные артефакты, существенно усиливающие наносимый ущерб и модифицирующие защиту. Часть заклинаний направлена против заклинаний врага.

Здания «Избранных» представляют собой наиболее сильные структуры данной колоды. Это, прежде всего, крепости с активируемой способностью укрытия

(модификация уязвимости) и ряд зданий с возможностью вербовки карт других колод и производством ресурсов. Развёртывание зданий обязательно содержит бонус, который в определённых случаях может не только существенно усилить, но и ослабить расклад.

Основными навыками являются «седло» и «стрела», для которых имеется ограниченное количество технологий, модифицирующих уязвимость и атаку и не создающих существенных изменений в тактике боя, но значительно усиливающие юнитов.

Армии «Избранных» являются дорогими и очень мощными. Их наиболее ценной особенностью является способность проникать на территорию противника. Как правило, развёртываются принудительно.

Колода содержит несколько неплохих карт контрактов и весьма полезные карты зодиака.

Наиболее сильным недостатком данной колоды является неспособность для подавляющего большинства юнитов наносить несколько ударов за ход, а также крайне ограниченные способности к восстановлению полученных повреждений. Если противник активно играет карты «Сил», часть юнитов «Избранных» может оказаться в подчинении у сыгранного бога. Кроме того, колода «Избранных», как и колода «Сил», содержит целый ряд карт ситуаций с очень неприятным набором свойств.

Основной тактикой игрока является наискорейшее построение эффективных оборонительных порядков с обязательным развёртыванием земель. При умелом расположении на каждую структуру приходится не менее трёх защитников, что позволяет продолжительное время сдерживать атаки самых сильных юнитов соперника, распределяя ущерб между различными картами.

Игрок с лёгкостью может создать три линии обороны, сохранив способность атаковать любым юнитом за счёт их способностей к дальней атаке, одновременно вынуждая соперника к созданию собственных оборонительных порядков глубже первой линии.

При защите и атаке с использованием зданий игрок быстро сосредотачивает на руках значительный запас карт из самых различных колод, что делает его дальнейшую тактику невычислимой для соперника.

Однако при затянувшейся обороне «Избранные» в определённый момент оказываются в ситуации, когда все их защитники и структуры имеют сильные повреждения и уже не способны к эффективной защите. С утратой крепостей и заклинаний артефактов их оборона стремительно рассыпается. Поэтому игрок должен чётко отслеживать момент, когда следует перехватить инициативу и перейти в активное наступление. Доступными являются колоды «Сил», «Странников», «Монстров», «Драконов», «Некроса». Наиболее эффективны приёмы «Большая пушка» и «Мельница смерти».

«Избранные» готовы принять ваше командование, но не стоит забывать о том, что, прежде всего, они верны своим лидерам и небесным покровителям. Одинаково эффективны против любой колоды соперника.

Многое изменила эта битва. Боги верхнего мира оказались перед лицом уже трёх враждебных миров, а число верных человеческих слуг стало неотвратимо таять. Старость и смерть косили людей, и не успевали «Верховные

боги» привыкнуть к запросам очередного поколения, как его сменяло следующее. И вынуждены они были продлевать жизнь своих верных последователей и беречь их как никогда. Всё труднее оказывалось восстанавливать силы, всё сложнее становились ритуалы и поклонения. Всё больше появлялось у подножия их тронов разных чудовищ, демонов, духов и иных долгоживущих. Всё меньше людей удостаивались награды своего божества. И хрупкой и непрочной становилась людская вера. И меняли они богов, и не проходило и тысячи лет, как на месте старого вставал новый храм. И никто из входящих в него не помнил старого бога их народа, а кто помнил, тот давно уже покинул мир людей.

И чтобы сохранить тень былой мощи, спускались Верховные боги и их слуги в мир людей всё чаще, являя свою силу и власть. И породили они расу полубогов-получеловеков, и поставили править людьми. И не знали полубоги старости, и хоть силы их не позволяли им войти в верхний мир, но все остальные миры оказались расстелены перед ними. Но не только они избежали проклятья «мира Смерти». Были люди, которые достаточно овладели магией, чтобы обмануть смерть, были люди, которые заключили договор со смертью и верно следовали ему, были и герои, не боящиеся ничего и поднявшиеся к таким вершинам духа, что, подобно драконам, изгоняли дыхание смерти из мира людей.

Эти избранные и стали новыми приближенными и обласканными слугами богов. Им был отдан во владение мир людей для защиты его. И схватились избранные друг с другом за своих богов, и ничем не отличались по жестокости и ярости битвы их от былых битв богов. И, подобно богам, всё более страшные силы вовлекали они в свою войну, получая их как от покровителей, так и от собственных слуг. Но, в отличие от хозяев, не было среди них предателей, не переходили они на сторону врага, выторговав награду, и ни доставшаяся добыча, ни обретённые силы не заставляли их забыть о служении своему покровителю.

Но не приносила богам эта война радости, не укрепляла она веру в них, и даже боги смерти не могли почерпнуть в ней силы. Обретя, наконец-то, истинно преданных и сильных слуг, стали «Верховные боги» слабеть, оставаясь за спинами своих слуг ещё более неуязвимыми для своих истинных врагов.

И когда в очередной раз поднялся «мир Поверженных», не достигли они и края верхнего мира. Рассыпалась вся их древняя мощь под ударами отрядов «Избранных». Бессильной оказалась их стихийная магия против магии человеческого знания. Через леса и пустыни, моря и болота двинулись во славу своих богов армии «Избранных», неся немыслимые потери, но не отступая, вцепляясь в каждый кусок захваченной земли. И встали на этой земле крепости, истреблены и покорены были живущие на ней монстры, и стала эта земля — землёй людей.

А потом пришёл час драконов. Сначала тех, кто давал волю выросшей и выпестованной ярости, потом просто тех, кто слишком близко подходил к жилищу человека. И на земли, где жили драконы, вступили герои и маги. И отступили драконы перед их так не похожей ни на что силой. Силой смертных, не ведающих страха.

С каждым годом прирастал мир людей землёй «Избранных», и всё чаще стали задумываться боги, им ли на самом деле они служат. Самые невозможные задания давали они «Избранным», и многие из тех погибли, следуя их воле. Но рушились самые неприступные крепости, похищались самые охраняемые артефакты, сильнейшие демоны не могли укрыться от преследователей и в мире мёртвых. На место погибших героев вставали новые, а те, кто выживал, становились всё сильнее.

В сам мир смерти смогли «Избранные» повести свои армии, но недолго длился век их величайшего триумфа. Всё меньше оставалось у них сильных врагов, всё чаще армии «Избранных» бились друг с другом, покорные воле своих небесных покровителей. А люди тем временем забывали о былой опасности, обретали спокойствие и уверенность, и уходил из их мира страх, и пустели храмы. Всё чаще появлялись статуи великих героев рядом с алтарями богов, и всё меньше героев рождалось среди живущих.

И пришёл день, когда сильнейшие из «Избранных» сами стали богами и заняли достойное место в мире сил, а те, что остались, уже не столь верно следовали клятвам. И выше верности чести и храбрости стали они отныне ценить воинское и магическое искусство. И многие из покорённых существ смогли войти как равные в ряды «Избранных», и смешались люди с демонами и чудовищами. И очень скоро развернулась между лидерами «Избранных» скрытая война, не имеющая ничего общего с войнами богов. Ибо единственной и бесценной наградой в ней стала власть над миром человеческим. И именно в этой тайной войне стали таять силы «Избранных», всё труднее становилось им удерживать свои крепости, всё чаще не могли они исполнить приказы небесных владык, приходивших в ярость. И теряли они завоёванные прежде земли, и отступали под натиском древних миров. Но осознали «Избранные» уже своё истинное предназначение и принесли клятву охранять мир людей от любых посягательств, пусть даже из мира сил. И искали они себе союзников в других мирах, и заключали сделки с теми, кого должны были сторожить и с кем сражаться, и пропитался их мир духом измены. Словно кольцом, ощетинившимся крепостями и укреплениями, опоясан был мир людей миром «Избранных», и не осталось ни одной тропы между ним и другими мирами, где бы ни стоял форпост «Избранных». И стал их мир миром не прекращаемой войны с нечеловеческими мирами, и лишь считанные единицы нелюдей прорывались отныне в мир человека. Человека, забывающего своих богов, своих врагов и своих защитников. И настал день, когда утратили «Избранные» связь с человечеством, и стали они для него столь же чуждыми, как и жители иных миров. И сама собой за жалкие тысячи лет выросла стена неверия, навсегда отгородившая обычных людей от иных миров, миров, где решалась его судьба.

Лишь величайшие маги, гении и пророки, достойнейшие из героев и наделённые нечеловеческими силами потомки богов, что всё ещё рождались в мире людей, с лёгкостью преодолевали эту стену.

И лишь «Избранные» владели теперь ключами от человеческого мира и поклялись, что никогда больше битвы богов его не коснуться.

6. Колода Просветителей («Просветлённые»)

Колода Просветителей — одна из наиболее сильных колод.

Юниты Просветителей чётко делятся на основателей и учеников. Первые, как правило, очень сильны и специализируются на определённом способе нападения, вторые имеют небольшой запас жизни, но универсальны и подчинены учителю. Большинство юнитов «Просветлённых» способны к использованию любых структур и их защите от ударов противника. Недостатком отдельных юнитов является поглощение ресурса поддержки и низкие способности противостоять блокированию.

Наиболее сильными «Заклинаниями» данной колоды являются различные артефакты, существенно усиливающие наносимый ущерб и модифицирующие защиту. Часть заклинаний направлена против определённых колод и специализированных карт врага.

Здания «Просветлённых» строго специализированы либо на нанесение повреждений противнику, либо на добычу ресурсов и карт из иных колод. Все здания содержат положительные бонусы, прежде всего для юнитов данной колоды. Развёртывание большого числа зданий и армий, связанных бонусами, как правило, достаточно, чтобы подавить любую оборонительную линию противника.

Юниты используют все доступные навыки, однако большинство технологий «Просветлённых» ориентировано на усиление структур.

Армии «Просветлённых» являются средними по ценам и силе, но могут быть значительно усилены за счёт бонусов. Их способности к атаке и обороне весьма разнообразны. Разворачиваются, как правило, за счёт специальных акций либо обычной активацией.

Зодиак «Просветлённых» враждебен картам колоды и может быть блокирован посредством специальных акций.

Недостатком данной колоды является уязвимость части юнитов для блокировок со стороны противника, прежде всего, способностей к использованию структур, и ограниченная мобильность. Структуры, обеспечивающие приток карт из других колод, содержат акции, наносящие значительный ущерб игроку.

Тактика игрока может быть весьма разнообразной и зависит от первоначального расклада. Если игроку не удаётся сходу взломать оборону противника, ему следует развернуть максимальное число структур, усиливая свои боевые порядки за счёт бонусов.

Располагая очень сильными героями, игрок может играть на полное уничтожение карт противника, не заботясь об организации прорыва. Большое количество ресурсов, доступных для добычи, позволяют решить проблему лояльности.

Однако при затянувшейся обороне «Просветлённые» в определённый момент оказываются в ситуации, когда все их защитники и структуры имеют сильные повреждения и уже не способны к эффективной защите. С утратой крепостей и заклинаний артефактов их оборона стремительно рассыпается. Поэтому игрок должен чётко отслеживать момент, когда следует перехватить инициативу и перейти в активное наступление. Доступными являются колоды «Сил», «Странников», «Монстров», «Драконов», «Некроса». Наиболее эффективны приёмы «Большая пушка» и «Мельница смерти».

Шли века, и ничего не менялось. Миры всё реже говорили друг с другом, войны становились всё яростней и быстротечней. Огромные территории переходили из рук в руки, земли, артефакты и силы меняли владельцев. А мир людей словно заснул, погружаясь во тьму варварства и суеверий. Великие цивилизации рушились под ударами диких орд. В пустых храмах умирали последние жрецы, помнящие истинные обряды и говорившие с богами. И отворачивались боги от своих народов, не желая более помогать им, а многие уже и не могли этого сделать. И пришла в мир людей страшная ересь безбожия, и покинули люди своих богов и сотворили кумиров. Крупицы истинного знания были похоронены под грудами суеверий и ложных обрядов. Пустые ритуалы заменили настоящую веру, слабые чары и тёмное колдовство сменили истинную человеческую магию. И тогда пришли они.

Говорят, что они были богами, но, воспылав любовью к заблудшим душам, отказались от божественности, чтобы нести свет знания простым людям. Говорят, что они служили Поверженным, но, прозрев, отринули своих прежних хозяев, дабы служить человечеству на пути овладения магическими силами. Ещё говорят, что были они сильнейшими из избранных богами и, став однажды сильнее своих покровителей, усомнились в праве богов владеть силами мира и решили сделать всех людей богоравными.

Но, чем бы ни руководствовались основатели того, что потом будут называть их враги Замком, а их друзья Академией, однажды они создали место, ставшее самым заманчивым призом для любой группировки во всех существующих мирах.

Место для основания академии или замка Просветителей, или Просветлённых, было выбрано на границе между миром Избранных и миром Поверженных. Само время, подвластное искусству основателей, было сжато и спрессовано в тот день, обретя форму. И встали огромные и прочные стены, пролегли рвы и насыпались валы. Взлетели в воздух невиданные создания, наполнилась земля неизвестными существами. Со всех сторон защищён был оплот новой надежды человечества. Шутя, отразил он первые робкие попытки отдельных сил сокрушить его, но нескоро ещё поняли миры всю силу растущего оплота.

Словно птенец хищной птицы, росла в гнезде новая сила, новая философия и новая культура. Взрослела, покрывалась перьями и щёлкала неокрепшим клювом, жаждая полёта и охоты. И пришёл день, когда открылись ворота и вышли оттуда первые миссионеры, и пошли в миры, чтобы говорить с сильными и слабыми миров сих. И потянулись в академию люди и те, кто к ним себя причислял, ибо было там что приобрести и было что оставить. Заработала гигантская машина, собирающая запретные знания иных миров, просеивающая их и раздающая желающим уже в ином виде. Невидимая паутина договоров и соглашений протянулась на всю ойкумену, прекращая войны и улаживая конфликты. Лучшие маги, воины и мастера приходили в оплот и оставались там, становясь учителями, и не было отбоя от учеников, и большинство их было из мира людей.

И обретали Просветители защитников и союзников во всех мирах, и росло число их тайных и явных врагов. Но рассыпались самые изощрённые

заговоры, рушились планы завоевания академии, и сами Верховные боги почувствовали опасность очередного падения. Но глухи оставались Просветители к щедрым предложениям союзов и альянсов. Затворившись за своими стенами, окружённые лучшими армиями и героями, создавали они части более справедливого и светлого мира для всех остальных и несли их в миры не силой оружия, но силой веры и разума.

Не сразу уверились сильные пяти миров в честности и не воинственности Академии, но когда настало это время, отказались они от попыток его уничтожения, но каждый затаил надежду захватить оплот и сделать его источником своей силы. И завертелась вокруг оплота Просветлённых иная война, война скрытая и невидимая, война подкупа, шантажа и обмана. Война предательства и ударов в спину. Не раз и не два находились в рядах Просветителей адепты, польстившиеся на посулы врагов, готовые открыть им врата и лично возглавить заговоры, но ни разу не увенчался их план успехом. И бежали они от гнева своих бывших друзей и хозяев, укрываясь на кромке какого-нибудь из миров.

А Просветители становились всё сильнее, и пришёл день, когда пришли к ним все сильные иных миров и заключили договор, что не будут они более выступать против Академии ни вместе, ни порознь, и что станет земля оплота землёй мира, где будут они отныне решать спорные вопросы без кровопролития.

Так пришёл в миры порядок. Так заключён был первый пакт, запрещавший разрушительные войны. И установились между мирами иные отношения, которые назовут потом дипломатическими. И росло количество договоров с каждым новым циклом. И налагались запреты на самые страшные заклинания и разрушительные чары. Творились законы о том, что разрешалось и приветствовалось, и о том, что должно было покинуть миры. И преследовались нарушители пакта во всех мирах, и не было отныне им покоя.

Но как ни старались Просветители, не могли они разрешить все противоречия и споры между мирами, никакие ухищрения не могли загасить прежние обиды и изгнать из душ желание мести. Вновь вспыхивали войны, и далеко не сразу удавалось остановить их. Всё чаще приходилось прибегать для этого к силе, всё строже становились наказания нарушителям. И число их не уменьшалось. В самой академии закипели споры о том, что должно делать для миров, и том, что следует оставить на волю судьбы. И лишь авторитет патриархов и слепая преданность учеников удерживала оплот от превращения в новый мир Избранных. Мир непрекращающейся борьбы за лидерство.

7. Колода Странников

Колода Странников — сильная универсальная колода.

Юниты Странников сильны, принадлежат к самым различным классам, а их способности крайне разнообразны. Большинство юнитов имеют собственные, не всегда удобные владельцу убеждения, способны к использованию любых структур и владеют способностями, недоступными юнитам других колод. Недостатком части

юнитов является нестабильность боевых характеристик и акции, убирающие данных юнитов с поля.

Заклинания данной колоды направлены на слабости других колод и содержат мощные бонусы против их сильных сторон. Кроме того, их часть очень эффективна для повышения живучести юнитов и структур владельца.

Здания Странников немногочисленны и не слишком удобны в использовании, однако при умелом обращении значительно усиливают как оборонительные, так и наступательные порядки. Кроме того, они частично компенсируют опасности, связанные с убеждениями отдельных юнитов.

Юниты используют все возможные навыки и легко интегрируют карты любых других колод. Технологии Странников чрезвычайно сильны и легко развёртываются, но наиболее опасны в использовании и, как правило, доступны сопернику.

Армии Странников невелики, недёшевы и специализированы, однако владеют большим количеством навыков и модификатов. Их способности к атаке значительно превышают способности к обороне. Разворачиваются, как правило, обычной активацией.

Зодиаки и местности Странников является прекрасным дополнением к атакующему арсеналу, но не дают бонусов и могут быть опасны и для карт владельца.

Недостатком данной колоды, помимо нестабильности, является малое количество эффективных универсальных комбинаций и узкая специализация части карт против определённого врага. Кроме того, для создания эффективных построений большую часть структур следует развёртывать строго определённым образом, и ошибка в построении может закончиться крахом.

Тактика игрока состоит в максимально эффективном использовании имеющихся карт, но может быть весьма разнообразной и неожиданной. Большое количество карт с особыми способностями позволяют навязать противнику невыгодный для него стиль игры и полностью связать ему руки. Удары Странников почти невозможно заблокировать, и для любой сильной комбинации противника у них имеется своё противоядие.

Располагая богатым набором оборотней и шпионов, игрок может играть на просачивание, не заботясь об организации обороны. С другой стороны, заклинания, здания и стыковки позволяют компенсировать недостатки юнитов и построить как мощную оборону, так и группу для прорыва.

Доступными являются все другие колоды. Любые приёмы равно эффективны и могут быть задействованы.

Странники охотно бросятся в новую битву против любого противника, ибо им всегда есть куда отступить. Единственное, чего они не терпят, это слабости, и не стоит удивляться, когда они начнут переходить к противнику, если сочтут его более сильным. Кроме того, у Странников полно личных дел и забот, и очередная война не повод от них отказываться. Наиболее эффективны против Техноса, Драконов, Монстров.

Но не все в мирах готовы были принять протянутую руку дружбы Просветителей. Многие были обижены новым порядком и новыми законами, но силы их были не столь велики, чтобы выступить против мнения правящих. И пришлось им затаиться на время, а многим пришлось бежать. Но ни в одном

из миров не было им покоя, и только в вечном странствии меж мирами обретали они надежду скрыться от своих врагов.

Такие существа всегда были в мирах. Отверженные, преследуемые одиночки, сумевшие бежать, но не нашедшие себе нового мира и достойного покровителя. Многие из них пришли в Академию в надежде на защиту, но именно законы, насаждаемые Просветителями, многократно увеличили число подобных Странников. И это были совсем новые люди и существа. Новые властители миров не терпели инакомыслия и ради сохранения мира охотно шли на любую низость. И именно Просветители, цели которых ещё недавно были кристально чисты, придумали новые правила для этой игры. Игры, которую потом назовут политической.

И бежали преследуемые, не останавливаясь. Укрывались на неизведанных границах миров, где законы мироздания причудливо переплетались. Скрывались в трещинах и кавернах нерушимых мировых стен, в тайных тоннелях и забытых землях. И находили они давно утраченное и потерянное, и встречались с неизведанным, и гибли. Гибли сотнями и тысячами. Но те, кто выживал, обретали новые силы в своём единственном желании — ещё раз выжить. Люди, демоны, духи, чудовища, слишком непокорные, слишком свободные, слитком отличные от других, чтобы смириться перед Сильными и признать чью-то безграничную власть.

Не сразу сумели они хоть как-то объединиться, не сразу нашли места, недоступные для преследователей, не сразу поняли, что смогут выстоять и победить.

А в старых, ныне мирных мирах набирала силу иная война. Война тайная и незаметная. Неизвестные существа непонятной природы наносили удары и скрывались прежде, чем их успевали хотя бы рассмотреть. И Сильные терялись в догадках, пытаясь определить, кто против них выступил. Но и Сильнейшие из них уже набирали себе новые армии. Армии из оборотней, невидимок, шпионов и наёмников. Из тех, кто умел бить и скрываться. И лучшими из них оказались Странники, ибо действительно не принадлежали ни одному Миру.

Так появились па окраинах миров тайные оплоты, где собирались беглецы и преступники. Оплоты, живущие под постоянной угрозой немедленного уничтожения. И их лидеры умело вели свою тонкую игру, добиваясь себе всё новых привилегий и гарантий безопасности. Только они могли позволить себе плевать на новые законы и не нести за это ответственности. И преследовались они адептами Просветлённых, и уничтожались, но всё чаще осмеливались давать отпор, и пришёл день, когда Просветлённые вынуждены были прекратить открытую борьбу.

А Странники уже не ограничивались службой Сильнейшим, они уже сами, подобно Просветлённым, меняли в мирах власть, ввязываясь во все свары и заговоры. Но, в отличие от Академии, не признавали никаких правил игры. И число их сторонников росло, как росло их влияние. Никто не мог сказать где, когда и откуда появятся их быстрые армии и куда уйдут, отягощённые награбленным и захваченным. И в мирах вновь достали мечи. И горели сотни оплотов Странников во всех Мирах, и сотни городов были сожжены армиями

Странников. И против силы любого мира находилось в арсенале Странников неведомое до сих пор оружие, и рушилось былое равновесие сил. Новые запретные знания сыпались, как из рога изобилия, и преступали владыки Миров принятые ими законы, ибо видели несравненные источники своей будущей мощи. И былые порядки полной свободы и беззакония вновь стали теснить строгий порядок мирного века Просветителей. И в самом разгаре этой бесконечной битвы, когда противники не могут и не хотят сойтись лицом к лицу, снова появились Просветители и потребовали остановить бойню, а за их спиной маячили Силы. И был подписан новый договор, договор о мире со Странниками и о мире Странников. Мире между мирами. И отданы были Странникам все территории, которые они сумеют найти вне границ Миров существующих, и никто не знал тогда, к чему приведёт это странное решение.

Так получили Странники право владеть всеми тайными путями сквозь границы Богов, пустоты, времени и пространства. Так стали они стражами на этих дорогах и начали свой бесконечный поход для поиска новых территорий, нового жизненного пространства. И с каждым столетием всё дальше уходили их экспедиции, и всё удивительнее становились их находки.

8. Колода Техноса

Колода Техноса — сильная наступательная колода.

Юниты Техноса принадлежат к особым классам, и их способности довольно ограничены. Большинство юнитов способны к стыковкам, а также способны наносить значительный ущерб, прежде всего, по неподготовленным порядкам. Недостатком части юнитов является потребление ресурса «Оружие».

Заклинания данной колоды относительно слабые, но позволяют значительно усиливать огневую мощь и без того сильных юнитов данной колоды. Кроме того, они очень эффективны для повышения живучести юнитов и структур владельца.

Здания Техноса, наоборот, очень значительно усиливают как оборонительные, так и наступательные порядки и содержат целый ряд уникальных и крайне полезных акций. Кроме того, они легко компенсируют недостаток ресурсов и содержат мощные бонусы.

Основной навык — это «шестерня», кроме того, широко распространён навык «стрела». Технологии Техноса требуют сложно организуемые дополнительные условия и могут быть крайне полезными, превращая юнитов в непобедимых универсальных бойцов.

Армии Техноса необыкновенно велики, недёшевы и в то же время сильны, их развёртывание позволяет создавать практически непробиваемые позиции.

Зодиаки Техноса представляют собой управляемые искусственные объекты и дают владельцу значительные преимущества перед соперником. Местности весьма сильно меняют расклад и потому требуют осторожности в применении.

Недостатком данной колоды является относительная слабость юнитов против касательных ударов, неэффективность ударов против определённых классов карт противника, сложности с интеграцией карт других колод. Кроме того, колода не содержит оборотней и достаточного количества акций для внесения сомнений,

что ограничивает число тактических приёмов. Часть карт при уничтожении наносит удар соседним картам, что может быть использовано противником.

Ситуации Техноса в общем случае крайне невыгодны для него, и их активации не вовремя следует избегать всеми способами.

Тактика игрока, как правило, строится на основе построения эффективных стыковок, развёртывания бонусов и подавлении противника огневой мощью. Юниты с лёгкостью справляются с прорывами и просачиваниями противника, и владельцу следует опасаться только защищённых от их ударов карт. Однако в случае разрушения ресурсодобывающих структур и разрыве стыковок бойцы Техноса быстро оказываются парализованными, что приводит к краху.

Доступными являются колоды Просветителей, Странников, Избранных, Монстров. Наиболее эффективными являются приёмы «Танки в городе», «Мельница смерти», «Большая пушка».

Технос всегда готов выступить против любого противника, ибо всех их считает врагами, обречёнными на уничтожение. Он не терпит двусмысленностей и заигрывания, руководство должно быть чётким и ясным. Технос не знает жалости, его противники должны исчезнуть, никакой капитуляции, никакого перемирия. Ему действительно не важно, кто его враг, одинаково эффективен против всех.

Когда вернулся вновь на земли Миров мир и порядок, когда последние очаги войны были задавлены, а Странники покончили со своими непримиримыми, каждому живущему стало ясно, что великих войн более не будет.

Всё, что могло быть поделено, было поделено. Договор не сделал всех довольными, но число довольных в любом мире теперь всегда превышало число недовольных. Да, часть Странников совершала набеги, часть Монстров атаковала очередного Верховного бога, демоны нападали на всех, кто оказался ближе и слабее, чем следовало. Избранные не прочь были оспорить территории и монстров, и драконов, а те, в свою очередь, вспомнить об изначальных границах. Да и сами Просветители периодически вводили ограниченные контингенты в самые неспокойные места.

Но всё, что ныне завоёвывалось, не шло ни в какое сравнение с прошлыми битвами, когда сама судьба мироустройства лежала на чаше весов. Опасения внушали лишь древние пророчества, сроки которых лежали в непроглядном будущем. И именно оттуда пришёл новый игрок.

Неизвестно, когда мир людей достиг бессмертия и овладел силами, с которыми можно было выступить против былых Богов. Но случилось это в не столь уж отдалённом будущем. И новые владыки этого мира, плоть от плоти мира людей, стали, в свою очередь, думать о новом жизненном пространстве. И делали они неведомые устройства для проникновения сквозь пространство и время, и в своём слепом полёте разбивались их зонды, буры и космолёты о неведомые древние стены. Пробивали в них дыры и сами застревали в них. Уносились по оси времени, сея разрушения самой ткани мира. И попадали в руки к Странникам. И Странники тщательно изучали всё полученное и шли дальше, проникая всё глубже в будущее, где ныне лежала уже половина их Мира. И настал момент, когда робкая и тонкая тропка между миром Странников и будущим человечества была, наконец, протоптана. И узрели Странники Технос. И весть о новом, будущем мире людей разлетелась по всем иным ми-

рам, сея удивление и страх. Ибо ясно было любому, что ни Силы, ни Монстры, ни Избранные, ни Просветители, ни Драконы, ни Странники не позволят нынешнему миру людей стать настолько сильным.

И из всех миров потянулись в мир людей глаза и уши, высматривая семена будущих ростков и слушая шаги неведомых садовников. И угроза уничтожения нависла над миром Техноса. Миром, не сказавшим ещё своего слова.

А Странники уже вовсю вели свою обычную игру в заговор. Изгнанники и преступники Техноса были ими приняты и обогреты. А вместе с ними пришли новые технологии, секреты и новая, столь необычная магия. И, как обычно, новые знания породили новое оружие, за которое с тем или иным успехом ухватились все Миры. Вновь мелкие конфликты стали возникать на, казалось бы, давно умиротворённых землях. Забытые обиды снова оказались у всех на слуху, и снова замаячила тень Великой войны.

И снова Просветители сделали свой ход. Ход, за который потом они себя проклинали. Пытаясь закрыть поток разрушительных познаний, пришли их посланники к лидерам Техноса и предложили руку дружбы. Но Технос отверг её.

Технос имел свои планы. Свои планы на будущее и на прошлое. Его лидеры уже перестали быть людьми, которых презирали Верховные боги и истребляли Поверженные, которых защищали Избранные и совращали Хозяева смерти, которых учили Просветители и которых пожирали Драконы. Сама их плоть перестала быть человеческой, сами мысли текли неведомыми путями, порой по кремниевым схемам.

И лидеры Техноса сразу поняли и осознали опасность для своего мира и неизбежность будущего столкновения. Но слишком мало они знали о противнике, и слишком много своих собственных врагов окружало их в мире людей, ныне мире Техноса.

И послали они новых разведчиков и согласились на все условия и ограничения, и вместе с тем развернули небывалую подготовку к будущей войне. Последней Войне всех против всех, ибо будущее должно принадлежать лишь одному миру.

И засуетились Странники с Просветлёнными торопясь успеть сплести свои заговоры, впервые на время став союзниками. Заговоры, которые ослабят и погубят Технос. Но не успели, ибо в других мирах страх перед грядущим поражением затмил доводы Разума.

И рухнул Великий договор, и взялись миры за оружие, и встали на границах великие армии в ожидании команды. И закипела битва за каждый квадратный метр, за каждый час грядущего и прошлого, за каждое человеческое сознание, за каждую мысль. И следует битва за битвой, и завоёванное сегодня утрачивается завтра. И каждая новая соломина может переломить спину верблюда. И снуют в мире людей не узнанные и невидимые посланцы миров и ищут того, кто станет этой соломиной в их умелых руках...

Юниты

Атотархо

Специальность: *Маг.*
Жизнь: *42.*
Класс: *Опутанный вождь.*
Убеждения: *—*
Навыки: *Медиум, психократ, технократ.*
Модификаторы: *Жизнь.*
Звёзды: *3 синих, 6 красных.*
Молнии: *—*
Щиты: *—*
Защита: *—*
Уязвимость: *—*
Особенности: *При атаке может использовать функцию стыковки с противником.*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
6	Удар магией 16			
5	Удар магией 8 Три в ряд			
4	Удар магией 4 Шесть в ряд			
3		Самолечение Лечение линии		
2		Самолечение Лечение линии		
1	Удар силой 16 Вампиризм			

Основные бонусы: *Карты Монстров, Маги, Магические существа, Жизнь.*
Дополнительные бонусы: *Правитель.*
Исключённые бонусы: *Вампир.*

Атотархо был великим вождём племени, живущего в джунглях на берегах огромной реки. Племя поклонялось чудовищам, живущим на дне реки, и духам леса. Первым приносились кровавые жертвы, вторые вселялись в людей племени, делая его колдунов непобедимыми. Атотархо был лучшим. Подобно многим другим великим колдунам, однажды ночью он был похищен водяным чудовищем и доставлен в Санга. Тайная академия монстров готовила «пятую колонну» для удара по миру Сил.

Служители монстров, овладевшие магией, должны были повести своих людей против молящихся Верховным богам, разрушить их храмы и лишить сил.

Так всё и случилось спустя несколько сотен лет. Немногочисленные дикие племена, объединённые Атотархо, вышли из джунглей на плодородные равнины и повергли в прах огромную армию цивилизованной империи. Её жители бежали, подхлёстываемые суеверным ужасом, бросая свои города, свои ступенчатые храмы, статуи небесных владык. Монстры вступали в мир Сил. Атотархо праздновал победу, на прежде плодородные равнины пришли знакомые ему джунгли, погребая под собой каменные постройки побеждённых, его племя росло и процветало. Но война в небесах не кончалась, поверженные, что захватили в мире Сил обильную добычу, теперь дрались друг с другом. Боги племени Атотархо требовали всё новых жертв. Когда последний враг лишился сердца на древнем жертвеннике, пришёл черёд людей племени, и Атотархо восстал. Шесть дней и ночей удерживал он силой своего разума великих духов джунглей, заставляя выполнять его волю, и шесть дней и ночей корни, стволы и кроны деревьев оплетали реку, не давая чудовищам подняться на поверхность. Но рано утром на седьмой день его силы иссякли. Вырвавшиеся духи навсегда овладели его телом, а поднявшиеся чудовища навсегда заключили его в свои объятия. Опутанный лианами, щупальцами, со скованной волей, вождь и маг Атотархо превратился в марионетку Поверженных богов. Его немногочисленное племя было принесено в жертву.

За следующую череду тысячелетий тело Атотархо не раз изменялось, становясь всё более тяжёлым, уродливым и менее человеческим. Его бросали в самую гущу любого боя, где он оплетал противника, разгрызая и поглощая десятком пастей, нанося во все стороны магические удары. Подобно дереву, вцеплялся он в землю корнями и вытягивал из неё соки, восстанавливая своё изрубленное тело. Когда Монстры получили в своё распоряжение технологии Техноса, Атотархо стал одним из первых их воинов, получивших кибернетические импланты.

Так или иначе, он сильный противник, но слишком медлителен, чтобы считаться хорошим атакующим бойцом, и совершенно не способен к защите. Однако он прекрасно обращается с заклинаниями и более чем просто отличный юнит поддержки.

Аждарха

Специальность: *Разрушитель.*
Жизнь: *44.*
Класс: *Дракон-демон.*
Убеждения: *—*
Навыки: *—*
Модификаторы: *Оборотень, полёт, магия огня, воды +3.*
Звёзды: *3 жёлтых, 4 синих, 1 зелёная, 1 красная.*
Молнии: *2 жёлтых.*
Щиты: *1 жёлтый, 1 синий, 2 зелёных.*
Защита: *Огонь, вода ¥.*
Уязвимость: *—*
Особенности: *Операции перемещения и нападения не занимают полуфазу (бесплатные, скрытые).*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
6		Самолечение		
5	Удар магией 15	Сомнение		
4	Удар магией 14	Самолечение		
3	Удар магией 13	Сомнение		
2	Удар оружием 14	Самолечение		
1		Приобретение ресурса природы		

Основные бонусы: *Карты Драконов, Разрушители, Оборотни, Летуны.*
Дополнительные бонусы: *Драконы, Демоны.*
Исключённые бонусы: *—*

Происхождение Аждархи покрыто мраком. Во времена битвы Обречённых о нём ещё никто не слышал, но во время Великого похода Падших он был одним из лучших воинов объединённой армии Живущих. Одни говорят, что Аждарха был перебежчиком из армий демонов Некроса и сумел пройти трансформацию в дракона при помощи самой Тиамат. Другие столь же уверенно утверждают, что он был всего лишь искусным созданием мастерских Санга, мира Монстров, сумевшим бежать от Данавов. Есть и третья точка зрения, согласно которой со времён воцарения Верховных богов Аждарха прятался среди людей, будучи личным врагом великого Мардука, но вернулся под чужой личиной и чужим именем, когда счёл это выгодным.
Так или иначе, Аждарха уникален. Подобно большинству драконов, он неистов в битве, способен летать и обладает развитыми способностями к магии стихий огня и воды. Кроме того, он искусный оборотень и не прочь использовать других ради собственных целей. Вместе с тем, его возможности к регенерации и магии ослаблены демонической природой. Но именно двойственная природа, чуждая любому из миров, позволяет ему действовать скрыто, игнорируя законы и правила. Его война состоит в искусстве проникновения на территорию противника. То, что мешает ему пройти, он обходит или уничтожает. Тому, что нельзя ни обойти, ни уничтожить, он внушает сомнения и заставляет перейти на службу к своему владельцу. Встретив сильного врага, он стремится скрыться и погибает лишь зажатый в угол или пойманный врасплох. Он всегда в большом почёте у повелителей Драконов, и нет такой карты, ради которой Аждархой можно было бы пожертвовать.

Озырен

Специальность: *Лидер.*
Жизнь: *30.*
Класс: *Невидимый дух смерти.*
Убеждения: *—*
Навыки: *—*
Модификаторы: *Смерть, оборотень, убийца.*
Звёзды: *4 чёрные, 5 синих.*
Молнии: *5 красных.*
Щиты: *—*
Защита: *Физический удар, удар оружием, сомнения, тьма, ограничения хода.*
Уязвимость: *Творение, жизнь 5; светобоязнь.*
Особенности: *Если в результате действий Озырена на кладбище перемещается герой, владелец получает три ресурса духа и один ресурс энергии.*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
6		Казнь в своей зоне Потерять ресурс духа		
5	Удар оружием 20			
4		Казнь в своей зоне Потерять ресурс духа		
3		Тройное магическое самоизлечение		
2		Удвоение повреждений Получить ресурс энергии		
1		Удвоение повреждений Получить ресурс энергии		

Основные бонусы: *Карты Некроса, Лидеры, Убийцы, Магическое существа, Смерть.*
Дополнительные бонусы: *Духи, Невидимки.*
Исключённые бонусы: *Оборотни.*

Озырен был одним из тысяч духов, выступивших на стороне богов Смерти в Великом походе Падших. Однако именно он оказался лучшим. Очень немногие духи сумели найти источник собственного существования вне мира мёртвых, но только Озырен сумел создать себе действующий коридор между мирами. Из своего мира смерти невидимый дух смотрит в иные миры в поисках боли. Боль питает его и даёт силы, позволяет пересечь стену тьмы. Тонкой нитью он устремляется к больным и раненым, стремясь их уничтожить, а

уничтожив, забирает их силы. Убивать — вот его предназначение. Убивать и черпать в убийстве энергию для себя и своих покровителей. Боги мёртвых давно заметили и призвали на службу способного духа. Специально для него был создан магический кинжал, позволяющий Озырену наносить обычные удары. Этим же кинжалом он совершает ритуальные казни, когда Богам требуются силы для битвы. Возможности Озырена как бойца не особенно велики, он должен преуспеть, нанеся противнику единственный удар, потому он старается использовать заклинания. За немыслимое время своего существования он немало преуспел на этом поприще, став вторым по силе колдуном мира мёртвых. Повелители Некроса часто используют Озырена в прорывах, его ограниченная уязвимость и способность к ритуальной казни делают его крайне полезным, однако встреча со средним по силам, но совершенно здоровым магом противника для Озырена, как правило, оказывается фатальной.

Банши

Специальность: *Охотник.*
Жизнь: *36.*
Класс: *Посланница смерти.*
Убеждения: *—*
Навыки: *—*
Модификаторы: *Пророк, полёт, ход +2.*
Звёзды: *2 чёрных, 2 синих, 3 белых, 2 красных.*
Молнии: *1 жёлтая, 1 синяя, 1 оранжевая, 1 зелёная, 1 белая.*
Щиты: *3 чёрных, 1 синий.*
Защита: *Тьма.*
Уязвимость: *Удар духом +10.*
Особенности: *Уникальная акция — взгляд Банши: герой с самым большим числом повреждений уходит на кладбище.*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
6	Удар духом 12 Вампиризм			
5	Удар магией 16	Самолечение		
4		Деактивация Три в ряд		
3		Самолечение		
2		Взгляд Банши		Уник.
1	Удар силой 12	Самолечение		

Основные бонусы: *Карты Избранных, Охотники, Пророки, Летуны.*
Дополнительные бонусы: *Смерть.*
Исключённые бонусы: *Вампир.*

Во времена, когда боги смерти служили верховным богам, у них тоже были свои ангелы. Приближенные слуги будущих повелителей мёртвых должны были наводить ужас на паству, заставляя людей усерднее молиться и жертвовать на храмы. Банши была одним из этих ангелов. После предательства верховных и падения повелителей смерти часть их ангелов была уничтожена, что вызвало ликование паствы, часть перешла на службу к новым хозяевам. Их способности были востребованы. Банши повезло. Тёмный дар пророчества позволял ей видеть будущую смерть каждого нового хозяина и вовремя уходить от него. Иметь на службе Банши значило быть уверенным в собственном завтра и привлечь новых союзников, сторонников, слуг и почитателей. Поэтому её берегли и лелеяли. За тысячелетия она считанные разы бывала в битве, и её способности не могли не деградировать. Настал момент, когда она начала совершать ошибки, и её слава живого талисмана быстро превратилась в свою противоположность. Банши стала символом проклятия и проводником смерти. Лишённая хозяина, она влилась в ряды Избранных, когда их сила клонилась к упадку. Её ночной полёт всегда несёт смерть, а её крик заставляет живых вздрагивать от ужаса и замирать в неподвижности. Лидеры Избранных любят прибегать к помощи Банши, ибо она способна сделать то, что никто другой не сделает, но они же стремятся избавится от неё, когда дело закончено. Она быстра и медлительна, она боится боя и может убить любого. Она не делает ошибок, если её не загонят в угол. Она охотится за живыми и владеет магией. Она очень опасна и требует осторожного, бережного обращения. Тот, кто смеет забыть о ней, горько сожалеет о своей забывчивости.

Бахт

Специальность: *Хранитель.*
Жизнь: *10.*
Класс: *Повелитель удачи.*
Убеждения: *—*
Навыки: *Психократ.*
Модификаторы: *—*
Звёзды: *3 синих, 3 оранжевых, 3 красных.*
Молнии: *5 жёлтых.*
Щиты: *—*
Защита: *—*
Уязвимость: *Сила ∞, оружие ∞, магия ∞.*
Особенности: *Носитель бонусов.*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
6		Телепортация		
5	Удар духом 9 Шесть в линию	Сомнение на себя		
4		Лечение линии		
3		Лечение линии		
2	Удар магией 9 Шесть в линию	Сомнение на себя		
1		Лечение линии		

Основные бонусы: *Карты Странников, Хранители.*
Дополнительные бонусы: *Повелители.*
Исключённые бонусы: *—*
Бонусы Бахта:

Все юниты линии *+1 жёлтая звезда.*
Все здания владельца *+10 единиц жизни.*
Все заклинания *наносят урон +6.*

Бахт был всегда. Ещё во времена, когда Энлиль и Тиамат спорили о формах и энергиях будущего мира, Бахт уже играл на струнах вероятностей. Никто никогда не мог понять его поступков и источников его силы. Никакие изменения в мирах не лишили его способностей дарить и отнимать удачу. Он способен появляться ниоткуда и так же исчезать, он капризен и легко меняет хозяина. Он сама удача. Одно его присутствие делает удары точнее, а заклинания совершеннее. Изношенные механизмы продолжают работать, и ржавый железный меч способен пробить титановую броню. Если же кто-то замечает Бахта в рядах противника, у него есть лишь один шанс поразить его. Но ни верное оружие, ни чудесная магия, ни врождённая сила не достигнут цели. Лишь силы духа повергающего судьбу и обращающего удачу боится Бахт, и лишь удар духом может его повергнуть.
Подобно многим неведомым созданиям, которые не стали богами, но перестали быть чем-то иным, для которых не существует законов в мирах и вне их, Бахт нашёл приют среди Странников. По зову их лидера выходит он на поле битвы, но лишь самый глупый и самоуверенный бросит его в сражение. Бахт дарит удачу и благоденствие, горе тому, кого он лишит этих подарков.
Задача Бахта направлять руку других воинов, а не драться самому, каждый его удар — это испытание его верности. Кроме того, не стоит забывать о том, что противник тоже владеет заклинаниями, и их сила в присутствии Бахта также возрастает.

Амба-Прима

Специальность: *Учитель.*
Жизнь: *12.*
Класс: *Термоядерный детонатор.*
Убеждения: *—*
Навыки: *—*
Модификаторы: *Оборотень.*
Звёзды: *—*
Молнии: *—*
Щиты: *—*
Защита: *—*
Уязвимость: *—*
Особенности: *Уникальная акция — термоядерный взрыв, уничтожающий все карты в стопке.*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
6			Невидимость	
5			Невидимость	
4			Невидимость	
3		Поглотить ресурс оружие		
2		Деактивация Восемь в квадрат Поглотить ресурс природа		
1		Термоядерный взрыв Девять в квадрат		

Основные бонусы: *Карты Техноса, Учителя.*
Дополнительные бонусы: *—*
Исключённые бонусы: *Оборотень.*

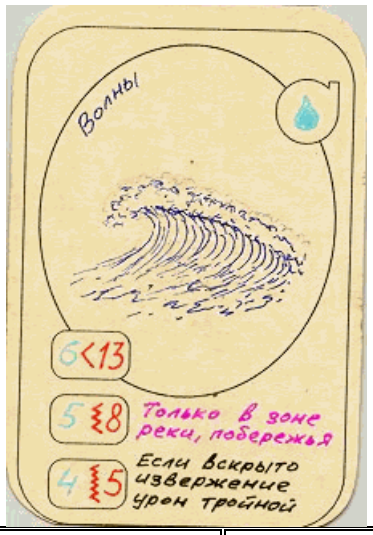
Кто впервые собрал это устройство, так и останется неизвестным. Небольшой устаревший «грязный» термоядерный реактор, разогнанный до нестабильного режима, оптоволоконная маскирующая маска и шестиногая мобильная платформа. Устройство проникало на позицию, и о тех, кто там находился, можно было забыть. Если взрыв не следовал немедленно, то местность скоро оказывалась заражена радиацией, а всё живое бежало оттуда с максимальной скоростью. Естественно, применение и изготовление подобных аппаратов было немедля запрещено. Однако простота конструкции и надёжное уничтожение любых свидетельств о создателе сделало его необыкно-

венно популярным. Каждая из группировок Техноса время от времени создавала детонатор, но лишь один из двадцати доходил до цели. А потом у одного из детонаторов произошёл сбой в системе управления, радиация, или неудачная атака, или компьютерный вирус. Хозяин, конечно, не мог признаться, что потерял управление не принадлежащим ему устройством, но слухи распространились, как степной пожар. Амба-прима на годы заставило жителей Техноса просыпаться от кошмаров. Её, казалось, видели везде, но нигде не находили. Однако она так и не превратилась в радиоактивный пепел. То ли хозяин сумел восстановить управление, то ли кто-то другой сделал это, или сам блок оказался хитрее и сложнее, чем обычно. Была даже версия, что Амбы-примы никогда не было, были муляжи и секретная операция Мегапола. Так или иначе, официальная версия гласит, что Технос не имеет более на вооружении управляемых термоядерных детонаторов. И если вдруг где-нибудь в мирах произойдёт термоядерный взрыв, то это сумасшедшая и неуправляемая Амба-прима, а Технос ни при чём совершенно.
Игрок, который рискнёт использовать Амбу-приму, должен подумать трижды и четырежды. Любая ошибка грозит полным разрушением построенной инфраструктуры, успех позволяет нанести аналогичный ущерб противнику.

Заклинания

Волны

Класс: *Магия воды.*
Убеждения: **—**
Звёзды: **—**
Молнии: **—**
Щиты: **—**
Защита: **—**
Уязвимость: **—**
Особенности: *Действует только тогда, когда находится в зоне местностей Побережье, Река.*



Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
6	Удар силой 13 Один в линию			
5	Удар силой 8 Три в линию			
4	Удар силой 5 Шесть в линию			

Основные бонусы: *Карты Монстров, Магия, Заклинания, Стихии, Вода.*
Дополнительные бонусы: *—*
Исключённые бонусы: *—*
Бонус волн: *Если вскрыто заклинание «Извержение», урон от заклинания «Волны» утраивается.*

В те времена, когда Поверженные боги создавали свой мир, они ещё не думали, что он будет когда-нибудь отделён от мира людей непроходимой границей. Наоборот, они стремились и надеялись на то, что их Мир перепутается с миром людей и поглотит его. Именно поэтому вода, ранее наполнявшая мириады небольших и тёплых прозрачных озёр, вдруг поднялась и начала затоплять дороги, пашни и города. Монстры легко жили в ней, а люди были уже давно лишены такой возможности. Озёра сливались, их вода становилась горькой, появлялись первые моря, которые потом станут океанами. А когда боги-защитники приподняли землю, не давая более воде подниматься, возникли реки. И одним из самых древних заклинаний, освоенных и заложенных Поверженными богами в ткань своего мира, стали волны. Стены воды, поднимающиеся и обрушивающиеся на берег и на всех, кто на нём находился. Это самое простое и по-прежнему эффективное заклинание Монстров стало базой, на которой возникла их система водяной, а позднее и воздушной магии. Оно использовалось всегда и с одинаковым успехом. Но лишь там, где есть море или река, маг, обладающий властью над волнами, мог применить его. Со временем его значение упало, оно стало экзотикой и даже было исключено из рекомендованного списка заклинаний Санга, но, когда Некрос предъявил своё «Извержение», родились волны, названные Цунами, и древнейшее заклинание мира Поверженных вернулось в строй.

Колесо БалСага

Класс: *Магия огня.*
Убеждения: *—*
Звёзды: *—*
Молнии: *—*
Щиты: *—*
Защита: *—*
Уязвимость: *Особая.*
Особенности: *Уязвимо к ударам с модификатом «выстрел» любого вида.*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
6	Удар оружием 8 Шесть в линию		Уязвимость целиюнита к ударам силой, оружием равна 0	
5	Удар оружием 8 Шесть в линию	Паралич Шесть в линию		
1		Поглотить ресурс «оружие»		

Основные бонусы: *Карты Драконов, Магия, Заклинания, Стихии, Огонь.*
Дополнительные бонусы: *—*
Исключённые бонусы: *—*

БалСаг был слушателем академии Санга ещё до первого её разрушения. Не сохранилось надёжных источников о его происхождении, но точно известно, что он имел человекоподобный облик, был великим мастером и, предположительно, весьма посредственным магом. Выполняя волю наставников, он занимался охотой на стихийных духов, для чего и сделал себе заговорённую стальную клетку в виде колеса. Духи, связанные чарами подчинения, помещались в клетку и, подобно белкам в колесе, катили её вслед за магом, шагающим налегке. И эту же клетку БалСаг использовал в качестве оружия против встреченных врагов. Множество вычурных стальных шипов и лезвий служили не только украшением, а ярость и сила пленённых духов превращали невинную клетку в страшное оружие. Самоуверенность и подвела однажды Мастера колеса. Наполнив клетку до отказа, да так, что она наполовину погружалась в землю при движении, молодой маг остановился на ночлег на берегу реки, приказав духам стеречь его покой. Однако близость сразу трёх стихий привела к тому, что чары подчинения разрушились и духи воды, земли и воздуха обрели волю. Запертые в клетке, они в ярости бросили её на спящего мастера. Удар клетки перебил ему ноги, а клетка, ставшая теперь Колесом БалСага, устремилась дальше, движимая безумной яростью запертых духов. БалСаг так и лежал на том берегу несколько столетий, пока не был подобран жрецами солнечных богов. А его колесо ещё долго металось по миру людей, уничтожая всех, кто становился поперёк. И лишь Сослан, бежавший от гнева мастеров Техноса, сумел взять над ним верх. Своими стрелами он выбил у колеса спицы, и духи, наконец, вырвались на свободу. Сама же клетка осталась лежать, врастая в землю всё глубже. Через несколько тысячелетий на неё наткнулась змея, копавшая себе нору. Так о ней узнал Се-Монатль, князь змей, и немедленно присвоил. Будучи великим магом, он с лёгкостью разгадал и распутал чары неопытного мастера клеток, но так и не смог восстановить сломанные спицы. Огненные духи, которые не были освобождены в ночь гибели БалСага, по-прежнему готовы двигать колесо против врагов мира Драконов.

Пляска Смерти

Класс: *Магия смерти.*
Убеждения: *—*
Звёзды: *—*
Молнии: *—*
Щиты: *—*
Защита: *—*
Уязвимость: *—*
Особенности: *Носитель бонусов.*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
4		Поглощение ресурса духа, энергии		
3	Удар духом 10 Три в линию			
2		Деактивация цели три в линию		

Основные бонусы: *Карты Некроса, Магия, Заклинания, Хаос, Смерть.*
Дополнительные бонусы: *—*
Исключённые бонусы: *—*
Бонусы Пляски смерти:
Воины-скелеты: *Удар оружием усилен (+10).*
Ах-Пуч: *Удар силой усилен (+7).*

Одно из древнейших и наиболее страшных магических заклинаний Некроса было создано Ах-Пучем. Согласно легенде, он выращивал его в водах Вайрамуни, реки, из которой он черпал силы, и называл «Живой смертью». Секрет заклинания в то время знал только он, а силы его были велики. Когда армии мёртвых вступили на землю живых, «Живая смерть» Ах-Пуча собрала огромную жатву. Медленная и невидимая, она проходила между живыми и забирала сначала слабых, потом сильных и, наконец, сильнейших и непобедимых. При этом силы самого Ах-Пуча неимоверно росли. Далее никто не может до сих пор разобраться во всей цепи предательств и заговоров, но когда в адских землях вдруг появилась ледяная река Коцит, воды других рек остыли и загустели. Поток тёмной силы от Вайрамуни иссяк. Ах-Пуч тогда был повержен и сброшен обратно в мир мёртвых.

Но заклинание «Живой смерти» осталось в мире живых и после окончания похода Падших. Время от времени люди вдруг начинали слабеть и источать запах вод Вайрамуни, а затем умирали. Это стали называть Мором. Умирали и старые, и молодые, сильные и слабые, великие и ничтожные. Смерть оставляла свою обычную уверенную поступь и пускалась в безумную пляску. В великом страхе уцелевшие бежали от неё, бросая целые города и не помышляя о сопротивлении. Оказалось, что секреты разжигания этой пляски просты, но контролировать её крайне трудно. Маги продолжают использовать её против своих врагов, но это требует от них большой смелости и магического искусства.

Топор Тора

Класс: *Магия Эфира.*
Убеждения: *Артефакт.*
Звёзды: *—*
Молнии: *—*
Щиты: *—*
Защита: *—*
Уязвимость: *—*
Особенности: *Может быть использовано любым юнитом линии.*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
1-6		Удар магией усиливается (+4) Удар оружием усиливается (+2) Герой приобретает две чёрных молнии Если цель — армия, дополнительно Удар магией усиливается (+3) Удар оружием усиливается (+5) Нанесение сомнений усиливается (+1)		

Основные бонусы: *Карты Избранных, Магия, Заклинания, Стихии, Эфир.*
Дополнительные бонусы: *Артефакты, Асы.*
Исключённые бонусы: *—*

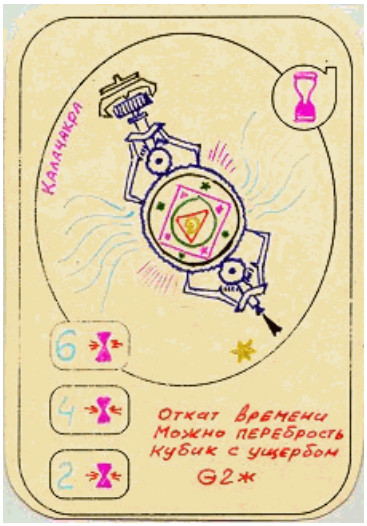
Недолгий век триумфа Избранных ознаменовался небывалым расцветом оружейного искусства. Избранные, захватившие огромные пространства и установившие свои твердыни на оккупированных территориях, не скупились в делах собственной безопасности. Никогда ещё оружейники всех существующих тогда миров не получали столь щедрых заказов. И многие из них постепенно переселились в твердыни мира Избранных. Магия и технология, талант и опыт, трудолюбие и щедрая плата наполнили арсеналы приближенных слуг богов чудесными изделиями. Конечно, сейчас все эти щиты, мечи, копья, стрелы и доспехи кажутся анахронизмом, но многое из созданного тогда невозможно повторить или превзойти ни в одной из самых совершенных лабораторий Техноса или Просветителей. Вершиной творчества покорённых мастеров являлось личное вооружение Асов. Это были поистине штучные экземпляры, сравнимые по силе с древними артефактами Верховных богов. Во многом благодаря им Асы сумели потеснить Верховных богов и занять своё законное место на Олимпе. Но часть оружия Асов осталось в мире Избранных и верно служит защитникам этого мира.

Топор Тора был создан покорённым племенем карликов Цвергов, позднее исчезнувшим. В битве он наносит столь сильные удары и движется столь быстро, что нередко вырывается из рук бойца и сам летит в цель. Именно поэтому его могут использовать сразу несколько воинов, Топор Тора самостоятельно возвращается в протянутую руку. Иногда это оказывается рука противника. Топор создавался как боевое оружие, и потому в поединках один на один он гораздо менее эффективен, чем в настоящей битве армий. Об этом оружии знает любой солдат любого из миров, и потому моральный дух армий при встрече с ним падает.

За последние триста лет Избранные, столкнувшись с превосходящим вооружением Техноса и Странников, нашли Топору Тора новое применение. Обученный боец способен посредством его сбивать летящие в него пули, ракеты и снаряды и держать противника на расстоянии. Однако всех магических сил оружия зачастую оказывается недостаточно.

Калачакра

Класс: *Магия времени.*
Убеждения: **—**
Звёзды: *Одна жёлтая.*
Молнии: **—**
Щиты: **—**
Защита: **—**
Уязвимость: **—**
Особенности: **—**



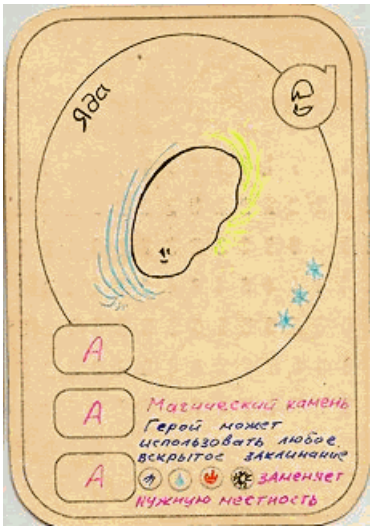
Число	Удар	Акция	Акт. способ-ность	Прочее
4, 5, 6		Игрок может перебросить кубик, герой теряет две единицы жизни		

Основные бонусы: *Карты Просветителей, Магия, Заклинания, Хаос, Время.*
Дополнительные бонусы: —
Исключённые бонусы: —

Идея создать портативное устройство, которое бы позволяло вернуться по оси времени назад и исправить совершённую ошибку, долгие годы будоражила лучшие умы Техноса. Однако, несмотря на все усилия, создать аппарат, который бы отвечал всем условиям, так и не удалось. Хронобуры и Хронолёты Техноса так и остались громоздкими, крайне неэкономичными агрегатами с убийственно низкой точностью и стабильностью характеристик. Для Просветлённых же эта древняя идея показалась революционной, а кое для кого и крамольной. Однако авторитет Кахила заставил совет признать необходимость создания подобного устройства. Опытный образец получил название Калачакра и был реализован самим Кахилом. Специально разработанный набор символов, более чем сотня строго ориентированных кристаллов, удерживающих заклинание неимоверной длины и сложности, был заключён в небольшую круглую золотую пластину. Маг, владеющий этой пластиной, получал возможность в 50% случаев (а именно такую вероятность ошибки Просветлённые считают позволительной) вернуться на несколько часов во времени назад, не оказывая никаких возмущений на пространственно-временной континуум. Первоначально его предполагалось использовать исключительно для отзыва Эмиссаров в случае провала их миссий, однако боевое применение также оказалось весьма эффективным. В случае атаки маг, используя заклинание, неизменно наносил на один удар больше, чем обычно. Побочные эффекты, связанные с преждевременным старением и утратой здоровья, были замечены позднее и списаны на плохую калибровку устройства. Однако, несмотря на постоянную настройку при помощи специально созданного для этого робота, устройство продолжает наносить магу незначительный вред. Именно это обстоятельство не позволило запустить модель в серию и довести до уровня артефакта.
Калачакра — один из самых охраняемых секретов Просветлённых, и любой из магов отдал бы правую руку, чтобы наложить на него левую.

Яда

Класс: *Магия распада.*
Убеждения: **—**
Звёзды: *3 синих.*
Молнии: **—**
Щиты: **—**
Защита: **—**
Уязвимость: **—**
Особенности: **—**



Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
1-6		Герой может использовать в качестве структур любые вскрытые заклинания сфер земли, воды, огня, воздуха		

Основные бонусы: *Карты Странников, Магия, Заклинания, Хаос, Распад.*
Дополнительные бонусы: *Камни.*
Исключённые бонусы: **—**

Камень власти над стихиями был создан в незапамятные времена одним из забытых богов, осмелившихся противостоять Тиамат. До прихода Энлиля, а позднее Мардука, все эти попытки были обречены на поражение. Власть камня позволяла применять любое из заклинаний, которыми владела Тиамат, но не могла защитить от них. Поэтому мир забытого бога был поглощён Хаосом, а сам он исчез из миров навсегда. Однако сам камень разрушен не был. Позднее этот артефакт сомнительной ценности не раз всплывал в истории различных войн, но какого-либо влияния не оказывал. Потом он надолго исчез.

Поиски потерянного артефакта начались во времена усиления мира монстров. Поверженные боги, осваивая магию прежних, сделали ставку на стихии. Стихийные заклинания были особенно сильны в местах силы, а Яда позволял применять их на любом удалении от этих мест с неослабевающим эффектом. Но Камень найден не был, Монстры использовали тогда для передачи магической энергии особый ритуал, творимый послушниками Санга. Ритуал с тех пор не прекращался ни на секунду и тянется многие сотни тысячелетий.

Яду отыскали Странники, что, собственно, и неудивительно. На развалинах очередного мира неуничтожимый камень лежал среди груды таких же, ничем не выдавая своей уникальности. Однако именно его не смог проглотить Со-

слан, бежавший от своего хозяина Мауля. Кремнийорганический андроид, способный пить лаву и закусывать алмазами, был так поражён, что шестнадцать суток простоял неподвижно, рассматривая находку. Не обладая и тенью магических способностей, он сбыл камень Чжулану, а тот — вождю Лионго. За первую сотню лет камень мирным путём сменил десяток владельцев, что собственно, происходит со всеми магическими предметами Странников, но в самый неподходящий момент он готов вынырнуть и обрушить силы стихий на голову вызвавшего их. Кроме того, маг, владеющий камнем, способен использовать на три заклинания больше, чем обычно.

Фау-пенициллин

Класс: *Магия смерти.*
Убеждения: *—*
Звёзды: *5 красных.*
Молнии: *—*
Щиты: *—*
Защита: *—*
Уязвимость: *—*
Особенности: *—*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
4			Величина жизни охотников, существ, карт сферы; жизнь уменьшена на 20 единиц. Величина жизни учителей, хранителей, карт сферы; техника увеличена на 25 единиц	
2		Потерять ресурс природа. Восстановление юнита, восстановление юнита-цели.		
1		Лечение линии		

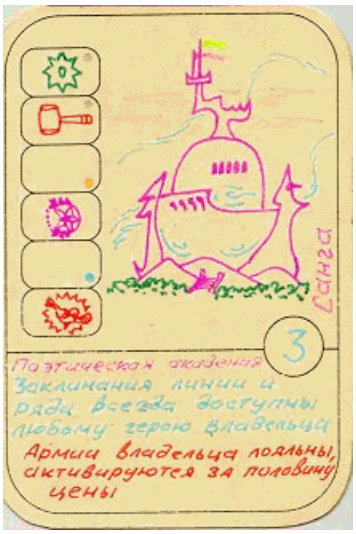
Основные бонусы: *Карты Техноса, Магия, Заклинания, Хаос, Смерть.*
Дополнительные бонусы: *—*
Исключённые бонусы: *—*

Борьба с вирусами, бактериями, одноклеточными и прочими паразитами шла со времён их открытия. Однако каждая победа оказывалась временной, микроскопическая жизнь снова находила лазейку. С появлением неорганических рас Технос получил в этой борьбе значительную фору, но микроорганизмы и тут продолжили своё дело, находя себе новые источники пищи в неорганических телах. После того, как первичные источники распространения биологического оружия были идентифицированы в мирах Монстров и Некроса, Технос принял меры противодействия. Фау-пенициллин является уникальным активным антибиотиком на основе нейротехнологии. Вступая в контакт с органикой, он модифицирует свою молекулярную структуру, делаясь максимально смертоносным. Исключением являются организмы, содержащие наборы генов правителей Техноса. В этих случаях модификация вещества прямо противоположная, эти ткани суперантибиотик всячески защищает и стимулирует. Эта модификация значительно ослабила способности Фау-пенициллина как боевого токсина. Данные генетические группы были похищены Странниками и проданы многим обитателям ойкумены. В крупных дозах Фау-пенициллин способен буквально поднять мёртвого, однако, представляя в своём обычном состоянии молекулярное облако, оказывает столь же положительное влияние и на противника. Последние доработки Фау-пенициллина, направленные на повышение его эффективности при лечении киборгов, вывели его на принципиально новый уровень, теперь при правильной дозировке он способен оказывать ограниченный восстанавливающий эффект на любые существа и конструкции. Вместе с тем он является сильнейшим токсином и разрушает любую устойчивую экосистему.

Здания

Санга

Класс: *Академия.*
Вместимость: *3 заклинания.*
Убеждения: *—*
Защита: *—*
Уязвимость: *—*
Особенности: *Носитель бонусов.*



Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
6		Очищение Потерять ресурс веры		
5		Решение юнита Потерять ресурс веры		
4		Получить ресурс опыта		
3		Взять карту Просветителей		
2		Получить ресурс маны		
1		Взять карту Странников		

Дополнительные бонусы: *Школы.*
Исключённые бонусы: *—*
Бонусы здания:

> ***Заклинания****, находящиеся в одном ряду или в одной линии с Санга, могут быть использованы любым юнитом владельца.*
> ***Армии владельца:*** *не подвержены эффектам сомнений.*
> *Активируются за половину стоимости.*

Санга, безусловно, является одним из чудеснейших мест, сотворённых нечеловеческими руками. Трудно поверить, что этот величественный комплекс зданий, утопающих в садах, был построен без вмешательства гения человека. Однако это так. Ещё труднее поверить, что это сооружение, легко затмевающее любое чудо света и напоминающее готовый взлететь ажурный корабль, долгие тысячелетия является предметом отнюдь не зависти, а лютой ненависти Верховных богов. Их усилиями Санга разрушалась шестьдесят семь раз, ещё двенадцать раз это делали Избранные. Девять раз академия разрушалась самими Монстрами. Однако всякий раз Санга бывала восстановлена в прежней форме.

Это место первоначально являлось не чем иным, как Поэтической академией, созданной группой Поверженных богов в попытке найти новое оружие против мира Сил. И действительно, уже первые вольнолюбивые и талантливые поэты нанесли огромный ущерб силам верхнего мира, сея среди паствы едкие стихи и басни, осмеивающие богов. Именно здесь было рождено то, что позднее будет названо войной информационной. За обычными стихами последовали поэмы, романы и вся другая литература. Потом была эпоха ересей и создания культов. Потом из стен Санга выходили целые философские школы, успешно отрицающие само существование богов. Но к тому времени всё это оказалось уже всего лишь одной из кафедр, хотя и обучавшей более двухсот факультетов, в которых учились люди и не только люди, отринувшие власть над собой любого бога. Поверженные боги незаметно утратили власть над собственным проектом, но это лишь сделало его эффективнее. Именно

здесь силы богов, демонов, духов, чудовищ, людей, призраков подвергались всестороннему анализу. Именно здесь появлялись первые тайные магические доктрины, создавались универсальные заклинания. Именно здесь были возрождены концепции равенства всех созданий и восстановлена история миров в истинном виде. Всей стройной системе магии обязаны миры тысячам поколений безвестных адептов Санга. И именно здесь зародилось то, что позднее стало миром Просветителей. И здесь же укрывались те, кто стал ядром мира Странников.

Связь Просветителей и Санга видна невооружённым глазом. Во времена, когда оплот Просветителей ещё не показал зубы, была даже шутка по поводу того, кто чьим факультетом является. Многие учителя Просветителей считают за честь преподавать и в поэтической академии. Ученики проходят там стажировку. Во времена большой войны Просветлённых со Странниками именно Санга была местом, где представители сторон осмеливались проводить встречи, не опасаясь предательства. Лидер, сумевший продвинуть верных людей на ключевые места академии Монстров, получает незаменимый инструмент распространения своего влияния. Его возможности поистине безграничны. Заклинания мира будут оприходованы, изучены и распространены среди всех магов владельца, а если будет поставлена такая цель, то и отдельные заклинания противника тоже. О нужде в ресурсах опыта и маны можно будет забыть. Просветлённые и Странники будут вынуждены охотно поделиться и людьми, и технологиями, и любыми другими возможностями. Призывы Санга рассеют туман сомнений, сгустившийся над подданными лидера, вернут ему утраченный авторитет. И даже армии будут готовы встать под его знамёна за половину обычной стоимости, ибо пропагандистская машина поэтической академии убедит их, что враг силён и должен быть повергнут.

Единственным недостатком Санга остаётся её вечное вольнодумство. Её призрение к делам богов и всему, что исходит из мира Сил. Её философия. Всякий раз, когда лидер прибегает к помощи академии Монстров, его люди теряют веру в его дело и стремятся не к подчинению, а к свободе и вольной жизни. Образование было, есть и будет врагом любой авторитарной власти.

Кладбище Драконов

Класс: *Кладбища.*
Вместимость: **—**
Убеждения: **—**
Защита: **—**
Уязвимость: **—**
Особенности: *Носитель бонусов.*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
6		Потерять ресурс опыта		
5		Сомнение Три в линию		
4		Оживление дракона* Потерять ресурс маны		
3		Оживление дракона* Потерять ресурс маны		
2		Сомнение Три в ряд		
1		Получить ресурс духа		

**** Уникальная акция «оживление дракона» позволяет вернуть в игру с кладбища любую карту колоды драконов.***

Основные бонусы: *Карты Драконов, Здания.*
Дополнительные бонусы: *Кладбища.*
Исключённые бонусы: *—*
Бонусы здания:
Кладбище владельца *неблокируемо.*
Юниты некроса: *удар силой усилен (+8), удар оружием усилен (+4).*

Смерть дракона отличается от смерти любого другого существа. Дракон не умирает, если не желает себе смерти, если же его убить, то он снова возродится. Ибо каждый дракон носит в себе кусок изначальной реальности, ткань материи, неразделённой с энергией и духом. Пока дух дракона не разделён с его прахом, любая искра энергии способна возродить его к жизни.
Смерть дракона — это смерть целого мира, и на то место, где происходит это событие, ложится печать вечного проклятья. Это место, где воды, земля и сам воздух мертвы. Потому драконы всегда уходили умирать на своё кладбище. Это тайное место, последнее прибежище, долина вечной тишины и сумерек. Кости драконов лежат там сотни тысячелетий, медленно обращаясь в пыль. Эта пыль — драгоценнейший магический компонент, ибо, будучи помещена в любое яйцо певчей птицы, приведёт к рождению молодого дракона. Вложенная в рот покойнику, заставит его ходить, делать работу, сражаться за хозяина и даже говорить и выполнять приказы подобно тому, как если бы он был жив. А вызванные из преисподней демоны принесут за одну шепотку её любое сокровище, какое только есть на свете.

Драконы стерегут своё кладбище, и очень редко их врагам удаётся его увидеть. Лишь в случае крайней нужды некоторые герои мира драконов прибегают к использованию этого священного места. Магические ритуалы поднимают и возвращают мёртвых драконов к жизни. Драконы, поверженные ещё вчера, снова возвращаются в битву, сея в рядах противника ужас и недоумение. Ткань мира мёртвых и мира Драконов перекрещивается и перепутывается. Магия Смерти становится необыкновенно сильной, как и её создания. Последний факт делает совершенно неприемлемым использование кладбища в борьбе с миром Некроса, но против любого другого мира это место может оказаться незаменимым приобретением.

Бархут

Класс: **Колодец.**
Вместимость: *тюрьма / ∞ юнитов.*
Убеждения: *—*
Защита: *—*
Уязвимость: *Светобоязнь.*
Особенности: *Носитель бонусов.*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
6		Взять карту Сил		
5		Удар герою 20 магия		
4		Потерять ресурс маны		
3		Получить ресурс маны		
2		Захват юнита		Неогр.
1		Взять карту Некроса		

Основные бонусы: *Карты Некроса, Здания, Тюрьмы.*
Дополнительные бонусы: *Колодцы.*
Исключённые бонусы: *—*

Бонусы здания:

Демоны: *Удар духом усилен (+5).*
Духи: *Жизнь увеличена (+5ж).*
Ах-Пуч: *Удар силой усилен (+9), жизнь увеличена (+12ж).*
Вакуб-Каме: *Удар силой усилен (+6), жизнь увеличена (+12ж).*
Бусиэ: *Удар силой усилен (+16), удар магией усилен (+4), жизнь увеличена (+16ж).*

Тот факт, что между мирами Сил и Некроса всегда существовали тайные коридоры, давно уже признан и стал почти официальной историей. Однако наличие выходов из этих коридоров в другие миры продолжает оставаться предметом многочисленных споров.

Так или иначе, но сама возможность проникновения в эти коридоры из практически любого места любого мира не подлежит сомнению. Наиболее известным ритуалом является так называемое копание Бархута, практикуемое последние шестьдесят тысяч лет адептами Чёрной радуги. Суть ритуала состоит в выкапывании в пустынной местности колодца глубиной в сорок локтей, при этом там не должно быть воды. Затем в принесении как можно большего числа полнокровных жертв с исполнением особого ритуала, подробности которого здесь, естественно, будут опущены. Результатом является вполне реальный проход как в миры Сил, так и в Миры смерти. К сожалению или к счастью, проход односторонний, иначе вся Чёрная радуга уже давно покинула бы места своей локализации и не доставляла бы столько хлопот спецслужбам Просветителей. Но и этого более чем достаточно. Самому неопытному гуру, располагающему десятком помощников, достаточно обагрить стенки колодца кровью девяти человек, чтобы вызвать оттуда нечто, что может ему очень помочь в достижении своих низменных целей. Я уже не говорю, что происходит, если к помощи Бархута прибегает настоящий бог мёртвых. Бархут способен утянуть в коридоры тьмы любое количество армий, не говоря уже об одиноких героях. Он истинно бездонен. К счастью, ни демоны, ни боги не приветствуют подобных обращений, и неопытные просители столь же часто гибнут всем выводком, сколь и добиваются успеха. Кроме того, разрушение свода колодца приводит к свёртыванию коридора и освобождению всех пленённых. Беда в том, что даже не используемый по назначению колодец в преисподнюю позволяет появляться в данном мире тварям, которые, добираясь сюда обычным порядком, явились бы крайне усталыми и ослабленными. Справиться с ними становится очень непросто.

Лидеры Некроса, безусловно, более заинтересованы в появлении Бархута, чем кто-либо другой. Это для них лишний канал силы из мира живых и дополнительный источник сторонников из мира Сил, по сути, чуть ли не единственный. Однако разрушение Бархута, а он не отличается особой прочностью, оставляет Некрос наедине со всеми армиями и героями, которые он поглотил, а это очень неспокойная компания.

Ётунхейм

Класс: *Страна вечного льда.*
Вместимость: *10 боевых единиц.*
Убеждения: *—*
Защита: *—*
Уязвимость: *—*
Особенности:

1) Невидима для летунов, существ.
2) Каждый ресурс природы владельца усиливает удары Ётунхейма оружием (+1), духом (+6).
3) Носитель бонусов.

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
6		Деактивация юнита; в квадрат; потерять ресурс духа		
5	Удар духом 4			
4		Регенерация		
3		Закопать юнита; шесть в линию; потерять ресурс энергии		
2		Восстановление		
1	Удар оружием 9			

Основные бонусы: *Карты Избранных, Здания.*
Дополнительные бонусы: *Страны, лёд.*
Исключённые бонусы: *—*
Бонусы здания:

Ётуны: *дополнительно:*
+ 1 жёлтая звезда,
+ 2 зелёных звезды,
атака сомнениями усилена (+1).

Герои колоды Избранных: *все удары ослаблены (-4).*

В отличие от Муспельхейма, который Асы так и не смогли взять, Ётунхейм был ими захвачен и оккупирован. Страна вечного льда оказалось для Избранных весьма хлопотным приобретением. Жители страны, инеистые великаны, оказались крайне несговорчивыми и упрямыми созданиями. Каждую сотню лет они находили повод для очередной войны. Их природная магия земли, снега, холода, льда и ветра оказалась очень действенной и трудноконтролируемой. При этом их военачальники не отличались особой живостью ума и проницательностью и часто оказывались обманутыми ушлыми Асами и становились жертвой предательства. Это никоим образом не смягчало нрав наивных великанов, но делало их подозрительными и несговорчивыми. Однако со временем их нрав несколько смягчился, а большое количество смешанных браков примирило их с бывшими врагами. На смену былым войнам пришли личное соперничество и вражда кланов. Всё это закончилось с уходом Асов в мир Сил. Вместе с ними ушли и сильнейшие из Ётунов. Связи прочих героев Избранных со страной вечного льда оказались не особенно прочными, а самих Ётунов никогда нельзя было назвать дружелюбными. Страна на долгие тысячелетия отгородилась от Избранных пустыми ледяными пространствами и стенами ветров.

Изоляция Ётунхейма прекращалась лишь во времена войн с другими мирами. Верные каким-то своим клятвам, Ётуны всегда выставляли армию, очень сильную, медлительную и почти неистребимую.

Так продолжалось, пока однажды армии Странников не пришли в самое сердце мира Избранных. Падение трёх градов заставило остатки сил Избранных искать убежища в Ётунхейме. Осада длилась три столетия, и всё это время Ётуны не позволяли своим «гостям» воевать в полную силу. Опасаясь предательства, они постоянно замораживали как врагов, так и союзников. Всё это сильно подрывало как душевные, так и физические силы героев мира Избранных. Однако снег и холод остановили продвижение Странников, их авангард был погребён под тоннами снега.

С тех пор Ётунехейм стал для Избранных чем-то вроде лекарства, которое хуже большинства болезней, но незаменимо при смертельной горячке. Лидеры не слишком охотно прибегают к его помощи, ибо он ослабляет их собственных героев, их воинский дух и силы. Однако в случаях, когда надо быстро развернуть значительные армии или спасти разбитые порядки, он оказывается просто незаменим. Если же Лидер сумеет усилить природную магию вечного льда, то удары ледяных дружин Ётунов станут поистине смертельными для противника. Никакая защита не устоит против власти холода. Кроме того, Лидеру нельзя ни в коем случае допускать захвата Ётунхейма противником.

Амба-секунда

Класс: *Орудие пространственного сдвига.*
Вместимость: *—*
Убеждения: *—*
Защита: *—*
Уязвимость: *—*
Особенности:

1) При уничтожении Амба-секунды уничтожается карта, лежащая под ней.

2) Модифицированные удары оружием:

Против зданий *усилен (+10).*
Против армий *усилен (+30).*
Против местностей *усилен (+5).*
Против летунов *ослаблен (-10).*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
6	Удар силой 5 по Амба-секунде			
5	Удар оружием 15 Три в ряд			
4	Удар оружием 10 Шесть в ряд			
3	Удар оружием 20			
2		Потерять два ресурса мастерства, приобрести ресурс маны		
1		Потерять два ресурса маны, приобрести ресурс мастерства		

Основные бонусы: *Карты Техноса, Здания.*
Дополнительные бонусы: *Амба, Орудия.*
Исключённые бонусы: *—*

Технос получил от Просветителей ровно столько информации, чтобы попытаться, но не суметь воспроизвести полноценные межпространственные врата. Любой пробитый коридор оказывался односторонним и крайне нестабильным. Героя или армию можно было эвакуировать, но нельзя забросить. Схлопывание же тоннеля наносило значительные повреждения как вратам, так и месту локального выхода. И извращённый ум мастеров Техноса немедленно нашёл применение этому эффекту, заставив дипломатический корпус Просветителей рвать на себе волосы.

Амба-секунда — это поистине огромное сооружение, представляющее собой трубу, в которую вложено до сотни врат. Одновременно оно способно открыть до десяти тоннелей, которые через сотые доли секунды разрываются. Тысячи киберремонтников тут же восстанавливают испорченные врата, но на другом конце тоннеля ремонтом заниматься, как правило, уже некому.

Точность ударов межпространственного орудия не слишком велика, но это вполне компенсируется площадью поражения. Использованное против Странников, оно очень быстро отучило их строить форпосты в непосредственной близости от зоны интересов Техноса. Стоило киберразведчикам Техноса засечь замаскированный схрон, как фазовые сдвиги превращали всю округу в равномерно перемешанную пыль. Огромные производственные мощности Техноса позволяли ему не экономить боеприпасы.

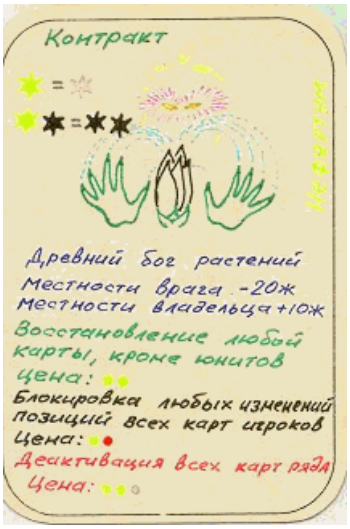
Технократы возлагали огромные надежды на фазовые атаки, была спроектирована и заложена целая линейка киберов, вооружённых подобным оружием, но планам не суждено было осуществиться. Несмотря на тщательный ремонт и досмотр, Амба-секунда однажды всё-таки сумела нанести себе фатальные повреждения и замолкла. После того, как испорченное орудие было покинуто персоналом и охраной, её подорвали банальным фугасом боевики Армии Ветра, тесно связанные со Странниками. Эффект разрушения высвободил остаточные заряды сотни врат и мгновенно превратил окрестное пространство в дуршлаг. Около восьмисот тысяч кубометров пространства сгинуло со всем имуществом и жителями. Конечно, это не шло ни в какое сравнение с техногенными катастрофами при авариях на военных заводах Вортрекса, но там местность хотя бы подлежала деактивации и восстановлению. Здесь же оставалось только ждать, когда пространство само залечит свои раны.

Несмотря на демонстрации и акты протеста, Амба-секунда была отстроена заново, официально — для исследования эффектов перехода. Теперь при ней постоянно находится лаборатория, затраты для настройки и ремонта неизмеримо выросли, каждый выстрел должна одобрить независимая ремонтная комиссия. Однако само орудие не стало от этого менее эффективным и попрежнему активно используется.

Контракты

Нефертум

Класс: Древний бог растений.
Убеждения: —
Навыки: —
Модификаторы: —
Защита: —
Уязвимость: —
Особенности: Носитель бонуса ситуации.



Цена	Приобретение	Примечание
Зелёная звезда	Белая звезда	
Зелёная звезда + Чёрная звезда	Чёрная звезда	

Основные бонусы: *Карты Монстров, Контракты.*
Дополнительные бонусы: *Боги, Растения.*
Исключённые бонусы: —
Оплачиваемые акции:
Восстановление *карты владельца, кроме юнитов.*
Цена: *Два ресурса природы.*
Блокировка *изменений позиций всех карт игроков.*
Цена: *Ресурс природы, ресурс энергии.*
Деактивация *всех карт ряда.*
Цена: *Два ресурса природы, ресурс веры.*
Бонусы:
Жизнь местностей врага *уменьшена на 20 единиц.*
Жизнь местностей владельца *увеличена на 10 единиц.*

Из всех поверженных богов труднее всего понять не стихийных богов, а богов растений. Их создания и опекаемые формы жизни не способны непосредственно давать им энергию веры, но каким-то неведомым образом позволяют усиливать и развивать необычные магические способности. Духи растений изначально слабы и пассивны, однако, инициированные богом, они оказываются способны к действиям. А их чудовищная численность и вездесущность позволяет богу добиваться поразительных эффектов. Боги растений изначально очень мало участвовали в битвах Сил, и неудивительно, что по-

сле разделения первоосновного мира их источники силы оказались в мире людей. Даже лес самого владыки Энлиля не избежал подобной участи, впрочем, именно в то время энлильство отошло к Мардуку. Во времена расцвета мира монстров и торжества магии боги растений обрели множество воплощений и глубоко продвинулись на земли людей. Когда мир людей ощетинился легионами Избранных и стал вести борьбу с Поверженными, большинство растительных богов не смогло ни драться, ни отступить. Затворившись в густых непроходимых чащах, спрятавшись в корнях трав, под поверхностью заросших болот, они вели незаметную жизнь, иногда вступая в союзы с существами иной природы. Однако леса вырубались, поля перепахивались, болота осушались, без источников сил боги растений мельчали и вырождались, превращались в божков, бесформенных духов. А последний удар нанесла им стена неверия, так стремительно отделившая избранников богов от остального «тёмного» человечества. Те, кто ранее повелевал зелёным воинством, словно насекомые в янтаре, застыли в толще этой незримой стены, в объятьях вечного сна, лишённые даже тени былых сил.

Нефертум, однако, избежал общей участи и успешно бежал от своих недругов в мир Поверженных. Здесь он вёл и ведёт до сих пор жизнь затворника, опасаясь недругов. Последних у него масса, ибо этот бог всегда был крайне неразборчив в средствах и легко изменял очередным союзникам. Во времена первого похода Падших он присоединился к армиям мёртвых, чтобы потом ударить им в спину. В войне Обречённых он, напротив, поддержал Верховных богов, но, столкнувшись с яростью драконов, бежал с поля боя. Фактически нет никаких упоминаний о его внешнем облике, однако ритуал обращения к нему широко известен и изучается на начальных этапах теургии как в Санга, так и в академии Просветителей. Для ритуала вызова нужен всего лишь живой чёрный цветок и небольшая молитва. Наверное, поэтому Просветители очень часто страдают от его «услуг», оказываемых их врагам.

Нефертум прежде всего заботится о распространении собственных, подвластных ему растений и потому заинтересован во взаимовыгодных сделках. Его растения проникают на территории противника либо союзника, делают работу и там остаются. Их разнообразие не особенно велико, однако спросом они пользуются. Травы и вьюны Нефертума способны своими корнями и стеблями как разрушать, так и, наоборот, укреплять и восстанавливать местности и рельефы. Делать целые территории непроходимыми, затягивать окна, двери и проёмы, наполнять воздух едкой липкой пыльцой, парализуя всякое перемещение. Более того, за щедрую плату корни способны буквально разорвать земную твердь, вызывая оползни, провалы, подъём грунтовых вод. В отдельных случаях это позволяет избавляться от неистребимых вражеских армий и даже менять ход пророчеств.

Дракон-Хранитель

Класс: *Дракон.*
Убеждения: **—**
Навыки: **—**
Модификаторы: **—**
Защита: **—**
Уязвимость: **—**
Особенности: **—**

Цена	Приобретение	Примечание
Зелёная звезда + Жёлтая звезда	Удар силой увеличен (+2) Удар духом увеличен (+3) Защита от духа увеличена (-5)	
Зелёная звезда + Синяя звезда	Удар магией увеличен (+3) Защита от магии увеличена (-5) Защита от силы (-2)	

Основные бонусы: Карты Драконов, Контракты.
Дополнительные бонусы: *Драконы.*
Исключённые бонусы: **—**
Оплачиваемые акции:

> ***Удвоение урона*** *от всех заклинаний сфер стихий (земля, вода, огонь, воздух, эфир).*
>
> ***Цена:*** *Ресурс магии, ресурс опыта.*
>
> ***Иммунитет*** *для всех карт владельца от действий магических юнитов и заклинаний.*
>
> ***Цена:*** *Ресурс опыта, ресурс природы.*
>
> ***Способности пророка*** *для всех юнитов владельца.*
>
> ***Цена:*** *Ресурс духа, ресурс опыта.*

Драконы — изначально магические существа, и стихийная магия свойственна любому из них. О таких явлениях, как огненное дыхание дракона и взгляд дракона, не знает разве что младенец. Однако молодые драконы более склонны полагаться на силу тела и природное оружие, нежели на магию. Лишь перешагнув пятисотлетний рубеж, дракон вспоминает о том, что его арсенал куда богаче. Однако чтобы стать истинным стихийным магом, насколько это вообще применимо к дракону, он должен прожить многие тысячи лет и утратить боевую форму. Старый дракон продолжает выглядеть грозно, но, как

правило, уже не столь хороший воин. Он более полагается на огромный опыт и магию, редко кому удаётся обмануть дракона, сами же они обманывают ещё реже. Когда старый дракон гибнет и возрождается в молодом теле, его опыт и былые способности исчезают. Такова природа Драконов.

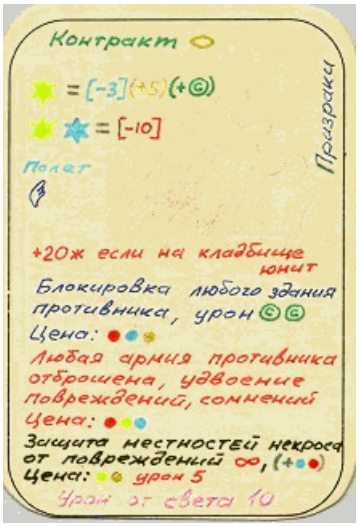
Именно потому в мире драконов всегда есть один, самый старый, дряхлый и беспомощный дракон, хранитель традиций и бесценного опыта. Если он погибает, его место всегда занимает другой, следующий по старшинству. Именно у него молодые драконы и другие искатели мудрости обучаются искусству обращения с дарованными им силами и способностями. Учатся применению магических, ментальных атак и уклонению от них, совершенствуют силу и прочность тела.

Магическая сила древнейшего из драконов просто чудовищна, однако сам он ею не пользуется. Проявляясь в мире, его сила меняет саму структуру мирового порядка, основные константы плывут. Этот сдвиг, однако, отличается от воздействия сил хаоса Тиамат — праматери всех драконов, — тем опасней его эффекты для противника. Мощность стихийных заклинаний неизмеримо возрастает. Но Хранитель способен проявлять и прямо противоположное воздействие, высасывая из мира всякую враждебную магию, оставляя магов противника беспомощными. Кроме того, не стоит забывать о его истинно драконьей мудрости, которая равна разве что его жадности. Советы Хранителя позволяют за щедрую плату не совершать ошибочных шагов и заставлять ошибаться противника. Дар пророка — очень редкий и ценный дар.

Совсем недавно драконы располагали куда более сильным Хранителем, способным обучать искусству гипноза и подчинения. Однако его срок существования подошёл к концу. Нынешний Хранитель предпочитает тактику уничтожения, а не захвата противника.

Призраки

Класс: *Призраки.*
Убеждения: *—*
Навыки: *—*
Модификаторы: *Полёт.*
Защита: *—*
Уязвимость: *Светобоязнь, свет (+10).*
Особенности: *Если верхняя карта любого из кладбищ — юнит, жизнь контракта увеличена +20.*



Цена	Приобретение	Примечание
Зелёная звезда	Удар духом усилен (+5) Защита от магии усилена (-3) Внесение сомнений усилено (+1)	
Зелёная звезда + Синяя звезда	Защита от удара силой (-10)	

Основные бонусы: *Карты Некроса, Контракты, летуны.*
Дополнительные бонусы: *Призраки.*
Исключённые бонусы: *—*
Оплачиваемые акции:

Блокировка здания противника *с нанесением ему ущерба двух единиц сомнений.*

Цена: *Ресурс энергии, ресурс магии, ресурс духа.*

Отбросить армию противника *с удвоением её повреждений и сомнений.*

Цена: *Ресурс энергии, ресурс природы, ресурс магии.*

Защита всех местностей Некроса *от повреждений, получить ресурс энергии, получить ресурс магии.*

Цена: *Ресурс природы, ресурс духа, урон контракту 5 единиц жизни.*

Когда Верховные боги поставили смерть себе на службу, её незримые нити были необратимо вплетены в ткань каждого из миров. Словно тысячи незримых охотников-стражей встали за спиной каждого живущего, ожидая, когда его дух покинет тело, чтобы не дать обрести новое. Отныне только Верховные боги решали судьбы гибнущих и делали это руками богов Смерти. Первое время каждый из Верховных богов строго следил за уготованным посмертием для своих слуг, союзников, врагов и паствы. Позднее они передали часть функций другим богам. Система совершенствовалась и усложнялась, изобретались испытания, судилища, строились чертоги радости и мучений. Люди обретали души, проходили цепи перерождений, становились на одну ступень ближе к своему богу. Всё это необыкновенно способствовало совершенствованию иерархии, увеличению паствы и притоку живительных сил верующих, поглощаемых Верховными богами. Чем больше проходило времени, тем больше становилось число верующих, сложнее становились ритуалы поклонения и служения, росло число запретов и грехов. Разнообразнее становились кары и награды, ожидающие после жизни. Падение богов Смерти ничего не изменило в этой отработанной системе для тех, кто истово служил своему богу, но меняло всё для грешников. Мир Некроса, созданный как тюрьма для непокорных воле Верховных богов, место вечных мучений, теперь таил возможности обретения совсем другого продолжения существования. Боги Смерти стремительно становились богами мёртвых. Во множестве религий и культов они заняли роль антипода Верховному единому богу, получая часть его силы. Некоторые Верховные приняли такое положение вещей

как должное и даже заключили с антиподами ряд соглашений, образовав причудливые альянсы. Но большинство объявило жесточайшую войну и антиподам, и их последователям. Между Верховными богами и Антиподами началась война за души. Верховные были неизмеримо сильнее, боги смерти искуснее и опытнее. Именно тогда появились лазейки в такой нерушимой, всепроникающей сети смерти. Некая неустойчивая, тающая и вновь проявляющаяся цепь нейтральных зон, куда попадали те, кто по каким-то причинам избежал внимания и «тьмы», и «света» или оказался для них недоступен. Те, кто действовал либо погибал вопреки уготованной судьбе, записанной в таблицах. Лишённые тела неприкаянные души, не имевшие возможностей обрести себе иное воплощение, пытались вернуться к жизни. Но, застряв между уровнями тонких энергий и физических форм, могли обретать лишь призрачные тела. Тела одновременно хрупкие и нерушимые, со способностями, которых не было ни у бестелесных духов, ни у обычных обладателей тел. Большинство из них со временем стало проводниками воли богов Смерти, получив возможность вечного существования в своей неизменной форме, ибо они имели возможность проникать в мир живых из мира мёртвых и обратно. Но другие остались столь же непокорными, какими были при жизни. Столь же верно они противоречили естественному ходу вещей и противопоставляли себя мирам. Они теряли всё, ничего не приобретая, кроме призрачного, мнимого существования. Они не помнили, кто они и зачем живут, не понимали разницы между жизнью и смертью, вели себя подобно безумцам. Впрочем, не все призраки были лишены памяти, и потому иногда им удавалось вспомнить, или, что чаще, им напоминали о том, кем они были когда-то, и о тех делах, что остались незавершёнными. Так призраков начали использовать и используют до сих пор, успешно взывая к их уцелевшим чувствам. Подчинивший призрака либо попавший под его покровительство получал невидимого защитника, способного жестоко мстить его врагам, повергая их в ужас и сводя с ума. Те же, кто овладел магией, могли сами обретать способности призраков, соединяя тела.

Однако подобные случаи единичны, а реальная польза, которую лидер может получить от неприкаянных призраков, была бы совершенно ничтожна, если бы их возможности не были столь преувеличены слухами. Призраки, населившие здание, способны очень скоро парализовать там всякую деятельность, изгнав жителей, обуянных магическим ужасом, усиленным суеверным страхом. Армия смертных, столкнувшись с ними, впадает в панику и бежит. И лишь боги мёртвых наловчились использовать призраков, подобно тому, как они используют всех живущих. В местах собственной силы, разрушая их тела, они черпают магическую энергию, исполняя жуткий ритуал. Так как само существование призраков противоречит природе миров, этот ритуал находится под защитой сил и место его проведения неприкосновенно.

Эстафета

Класс: *Линия обороны.*
Убеждения: *—*
Навыки: *Полёт.*
Модификаторы: *—*
Защита: *—*
Уязвимость: *—*
Особенности: *—*

Цена	Приобретение	Примечание
Зелёная звезда	Чёрная звезда, белая звезда, полёт	
Зелёная звезда + Оранжевая звезда	Чёрная молния, белая молния, оранжевая молния	

Основные бонусы: *Карты Избранных, Контракты.*
Дополнительные бонусы: *Линия обороны, летуны.*
Исключённые бонусы: *—*
Оплачиваемые акции:
Активация *героя владельца.*
Цена: *Ресурс энергии, любой ресурс.*
Телепортация *героя владельца в пределах своей территории.*
Цена: *Ресурс магии, любой ресурс.*

Огромная территория, контролируемая сравнительно не слишком крупными военными соединениями Избранных, всегда требовала от них особых организаторских приёмов и способностей. Многочисленные и разнообразные враги, протяжённость границ, сложный рельеф местности определили их тактику и стратегию. Три крепости являются центральным ядром мира Избранных, здесь они способны быстро собрать и вооружить как свои легионы, так и наёмные армии союзников. Однако враг вполне может оказаться быстрее и решительным броском взять города-крепости ещё до объявления мобилизации, заставив Избранных отступить в ледяные пустыни Ётунхейма или огненные леса Муспеля. Чтобы не допустить подобного, в самом начале войны лидеры Избранных делают всё возможное, чтобы остановить врага и связать его оборонительными боями.
Эстафета — достаточно позднее изобретение, появившееся уже после исхода Асов. Лишившийся лучших воинов мир героев вынужден был долгое время сражаться на десятках внешних и внутренних фронтов. Различные фракции

боролись за власть и наследство уходящих богов. К моменту умиротворения мир ощутил острую необходимость в мобильных и, главное, быстро развёртываемых соединениях. В качестве решения предполагалось использовать крылатых коней, дарованных миром Сил, однако эти животные поддавались выездке с великим трудом. Лишь самые искусные наездники мира соглашались иметь с ними дело, доверяя свою жизнь крылатому непокорному созданию. Воспитание коней для регулярных частей до сих пор является сложной и дорогостоящей процедурой. Время от времени Избранные возвращаются к этому проекту. Однако в то же время нашлись люди, не обладающие никакими особыми достоинствами или доблестью, которых кони слушались беспрекословно. Именно они занимались выпасом табунов крылатых коней, их тренировкой и продажей, не давая поголовью сократиться. Из них получались гениальные наездники, и они же оказались прекрасными курьерами. Опорные пункты крылатой конницы скоро появились во всех окраинах империи. Здесь велась оживлённая торговля и решались проблемы поставок. Доходы наездников росли, их услуги стали необходимостью, что позволило им вести свою собственную независимую политику. Так появилась Эстафета. Однако главным грузом, который они берутся доставлять, является не сообщения, не приказы и даже не оружие. При помощи Эстафеты лидеры Избранных занимаются скоростной транспортировкой небольших отрядов, которые сразу вступают в бой и сдерживают врага до подхода основных сил. Эстафетой же вывозятся раненые герои.

Противнику, столкнувшемуся с подобной тактикой, оказывается крайне сложно вести успешное наступление, его собственные тыловые позиции оказываются уязвимы. К счастью или сожалению, Эстафета не работает бесплатно, и падение источников ресурсов лишает владельца столь прекрасного инструмента войны.

Миссионерия

Класс: *Орден странников.*
Убеждения: **—**
Навыки: **—**
Модификаторы: *Оборотень.*
Защита: **—**
Уязвимость: **—**
Особенности: **—**

Цена	Приобретение	Примечание
Зелёная звезда	Увеличен ход (+1)	
Две зелёных звезды	Одна универсальная звезда	
Три зелёных звезды	Невидимость	

Основные бонусы: *Карты Просветителей, Контракты, оборотни.*
Дополнительные бонусы: *Странники, ордена.*
Исключённые бонусы: *—*
Оплачиваемые акции:

Опека ордена, *определённая любая карта не получает повреждений в течение данного хода.*

Цена: *Ресурс оружие, ресурс духа, ресурс веры.*

Пропаганда, *нанесение урона единица сомнений всем юнитам любой определённой линии.*

Цена: *Два ресурса опыта, ресурс духа, ресурс магии.*

Отзыв, *владелец берёт со всех колод верхние карты, если это карты колоды Просветителей.*

Цена: *Ресурс оружие, ресурс энергии, ресурс опыта, ресурс духа, урон контракту 5 единиц жизни.*

Орден Миссионеров был утверждён в первый день основания академии. Тогда у Просветителей ещё не было ни врат, ни армий, ни даже простой крепостной стены. Первые пустые башни ждали своих учеников и учителей. Именно для их поиска и создавался орден. Его действия были более чем успешны. Миссии просветителей открывались в самых оживлённых местах всех четырёх существовавших тогда и враждовавших миров. И даже во времена войн с Просветителями они продолжали существовать на нелегальном положении. Члены ордена успешно скрывали своё происхождение и деятельность, принимая личину местных жителей. Большинству из них это было несложно, ибо рождены они были тут же, в этом мире. Миссии стали первой сетью, которой мир Просветителей опутал другие миры, позднее они получат ранг посольств и резиденций. Формальная независимость, которую орден получил согласно мирному договору между мирами Просветителей и Странников, подписанному всеми представителями миров, фактически вывела территории миссий из зоны любых боевых действий. Даже в мире Странников миссионеры имеют те же права, что и его собственные жители. После этого к услугам миссий стали прибегать и иные миры, однако услуги миру Просветителей для генералов ордена имеют высший приоритет.

Рядовой миссионер-послушник обладает множеством способностей и навыков. Он может существовать в любом из миров, знает способы скрытого и быстрого проникновения на враждебные территории. Как правило, они выполняют работу курьеров, разведчиков и вербовщиков. Чтобы получить ранг мастера ордена, член ордена обязан продемонстрировать умения героя любого класса, что позволяет ему на равных общаться и равно понимать и магов, и

бойцов, и охотников, везде сходить за своего. Мастера ведут скрытый сбор и распространение информации, они искусные дипломаты и организаторы, агенты влияния. Они не скрывают своей принадлежности к ордену, но и не афишируют её. Именно они решают вопросы безопасности, осуществляют функции опеки и скрытой охраны, которую не могут преодолеть ни убийцы, ни целые армии. Обычно ранг мастера — это потолок для члена ордена, именно потому многие мастера покидают орден. Они делают успешную карьеру шпионов, убийц, торговцев, контрабандистов, эмиссаров, дипломатов, политиков. Но кое-кому удаётся получить следующий ранг. Генералы миссионеров ничем не отличаются от бывших мастеров, они так же покидают орден и исчезают из поля зрения. Их вмешательство незримо и незаметно, их сфера — разработка стратегии и тактики ордена, выполнение первоначальных задач. Они стоят на страже мирового порядка, и это позволяет заявлять, что орден продолжает служить целям мира Просветителей и является его орудием. Что он тесно сотрудничает с Эмиссарами и склоняет миры к принятию ограничивающих договоров и законов. Во времена, когда миру Просветителей грозило падение, миссионеры бывали вынуждены оставлять свои дела и бросаться на защиту породившего их мира. Орден и эмиссары сознательно ставили себя под удар, несли потери, демонстрируя преданность, совершенно несвойственную обычным независимым организациям.

Страж Перехода

Класс: *Великан-призрак.*
Убеждения: —
Навыки: —
Модификаторы: —
Защита: *Сомнения* ∞.
Уязвимость: —
Особенности: —

Цена	Приобретение	Прим.
Зелёная звезда + Жёлтая звезда	Удары духом усилены (+6)	
Зелёная звезда + Чёрная звезда	Удары оружием усилены (+6)	

Основные бонусы: *Карты Странников, Контракты.*
Дополнительные бонусы: *Призраки, гиганты.*

Исключённые бонусы: **—**
Оплачиваемые акции:

1. Эвакуация юнита противника *с территории владельца контракта.*

Цена: *Ресурс оружия, ресурс духа, урон контракту 5 единиц жизни.*

2. Уничтожение *невскрытой карты противника на территории владельца, кроме карт колоды Сил.*

Цена: *Ресурс веры, ресурс энергии.*

3. Владелец не получает в течение хода никаких штрафов.

Цена: *Урон контракту 10 единиц жизни.*

Бонусы здания:

Кладбище владельца *неблокируемо.*

Юниты некроса: *удар силой усилен (+8), удар оружием усилен (+4).*

Сколько времени существуют миры, столько времени существуют и границы между ними. И так уж заложено в природе человеческой, что всегда были те, кто стремился проникнуть за границы своего мира. И потому у границ всегда были стражи. Некоторые из них служили для того, чтобы никого не пускать в этот Мир, другие, наоборот, никого не выпускали. Большинство из них создавалось богами или ранее было чем-то иным, а потом взваливало на себя эту ношу. Рано или поздно всем им пришлось столкнуться и пасть в поединке с героем-Странником, некоторые потом вернулись к жизни, другие нет.

Но никто и предположить не мог, что и у мира Странников может оказаться свой страж. Не рождённый и не созданный хранитель мира, не имеющего границ. Призрак великана, либо гигантский призрак, он появлялся там, где нарушалась граница реальности. Словно сами миры были лишь тонкой плёнкой на поверхности великой иллюзии, и герои могли порвать эту плёнку и оказаться неведомо где.

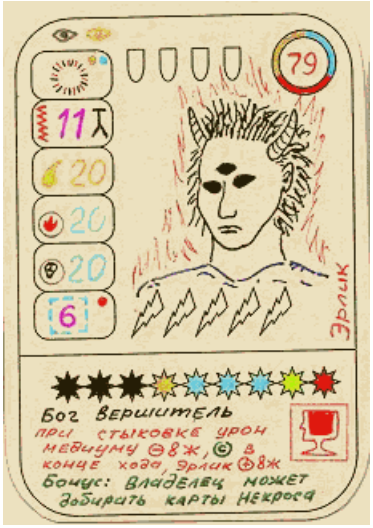
Феномен этого существа Просветители связывают с так называемыми дальними силами, мирами, оставшимися в тылу у Тиамат, заключившими с нею некий союз, изнанкой Хаоса. Странники же молчат, хотя иногда поминают некого создателя.

Герои Странников давно свели со Стражем Перехода странную дружбу, и порой непонятно, кто и кому оказывает услуги. Страж охотно вступает в бой на стороне героя, ибо способен появляться буквально из ниоткуда, подобно призраку. Но меч его порой вполне материален, как, впрочем, и доспехи.

Кроме того, Странники порой устраивают натуральную диверсию, в которых они столь великие мастера, и ни в чём не повинный герой оказывается выдернут прямо из боя и перемещён в то самое место, где впервые появился на свет. В иных случаях Страж Перехода может и уничтожить свою жертву. По слухам, для этого надо уничтожить того, кто свёл с ним дружбу, и указать в качестве убийцы цель. Впрочем, моральные принципы Странников вполне позволяют разыгрывать подобные комбинации, причём жертва может пойти на такое и добровольно. И, наконец, Страж Перехода — единственное существо, способное в одиночку встать на сторону лидера и держаться до последнего издыхания, когда все остальные уже отвернулись от него.

Колода Сил

Эрлик



Специальность: *Лидер, Маг, Разрушитель.*
Жизнь: *79.*
Класс: *Бог-вершитель.*
Убеждения: *—*
Навыки: *Психократ.*
Модификаторы: *—*
Звёзды: *3 чёрных, 1 жёлтая, 3 синих, 1 зелёная, 1 красная.*
Молнии: *—*
Щиты: *—*
Защита: *Свет, тьма.*
Уязвимость: *—*
Особенности: *Носитель бонусов.*
Уникальная способность: *При использовании стыковки медиум получает урон 8 единиц жизни, единицу сомнения, Эрлик восстанавливает 8 единиц жизни.*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	прочее
6		Оживление любой карты Поглотить ресурс маны, духа		
5	Удар 11 Зомбирование Шесть в линию			
4	Удар духом 20 вампиризм			
3	Удар магией 20 Огонь			
2	Удар магией 20 Смерть			
1	Удар 6 Восемь в квадрат	Поглотить ресурс энергии		

Основные бонусы: *Карты Сил, Лидеры, Маги, Разрушители.*
Дополнительные бонусы: *Боги.*
Исключённые бонусы: *—*
Бонусы Эрлика: *Владелец может добирать карты из колоды Некроса.*

Эрлик был одним из семи Богов мёртвых, которым удалось закрепиться в мире Сил после первой битвы Падших. Но лишь он единственный сохранил ключи от мира мёртвых и привёл с собой армию Эдзенов, подвластных ему духов. Шесть богов давно исчезли или вернулись в мир мёртвых, и лишь седьмой, Эрлик, по-прежнему держит свои позиции. Многие в нижних мирах задаются вопросом, почему его терпят Верховные боги и кому из них он служит. Отсутствие храмов и верующих заставляет думать, что источник его сил по-прежнему в мире Некроса, но этому нет никаких видимых свидетельств. По слухам, имевшим хождения в Академии пару сотен лет назад, Эрлик при помощи Эдзенов пробил свой собственный тоннель между мирами живых и мёртвых. С другой стороны, около тысячи лет назад в подвалах Санга закончили своё существование несколько чудовищ и демонов, стороживших вход в Адский тоннель. Они были обвинены в служении Богу из мира сил, но ритуальная казнь явно указывала, что казнят тех, кто может вернуться из мира мёртвых.
Когда любой бог класса Эрлика приходит на помощь лидеру одной из колод, отказывать не принято. Эрлик с лёгкостью пробивает бреши в линиях противника и, уничтожая его бойцов, обращает в зомби. Он способен вернуть на службу владельцу любую уничтоженную карту из любого кладбища. Однако Эрлик как бог, чуждый мирам живых, наносит урон всему, что оказывается с ним рядом, и требует от лидера щедрой платы ресурсами духа, маны и энергии. Без этих ресурсов ничто не заставит Эрлика действовать.

Визунас

Класс: *Магия распада.*
Убеждения: *Навязанный артефакт.*
Звёзды: *—*
Молнии: *—*
Щиты: *—*
Защита: *—*
Уязвимость: *—*
Особенности: *Используется всеми юнитами игроков при всех операциях нападения и защиты.*

Число	Удар	Акция	Акт. способность	Прочее
1,3,4,6		Если в результате удара уничтожен герой, его карта перемещается на дно кладбища, Визунас занимает позицию уничтоженного героя.		
5		Ущерб 1: сомнение		
2		1 Сомнение		

Основные бонусы: *Карты Сил, Магия, Заклинания, Хаос, Распад.*
Дополнительные бонусы: *Дракон.*
Исключённые бонусы: *Артефакты.*

Визунас — одно из порождений Тиамат, растратившее свою былую силу. Этого дракона можно было бы счесть безумным, если бы для драконов существовали хоть какие-нибудь нормы вменяемости. Его появление можно предсказать, поведение предугадать, но управлять им невозможно. Единственное, что им движет, это неутолимый голод, а единственной пищей он почему-то признаёт лишь души погибающих. Ещё до того, как их поглотит Мир мёртвых или спасёт рука покровителя, из ниоткуда появляется ужасная морда Визунаса, и душа исчезает. Случаи возвращения этих душ можно пересчитать по пальцам, как правило, жертва обречена на вечное заточение. Постоянно пребывая в мире сил на границах Хаоса, прячась между стенами Тартара, пожиратель душ, время от времени мучимый голодом, является в один из миров, чтобы затаиться и наброситься на жертву. Его появление грозит лидерам большими осложнениями, ибо воины отказываются биться друг с другом в страхе перед пожирателем. Но если Визунаса удаётся обнаружить, то его достаточно легко изгонит самый обычный маг или герой, обладающий силой духа.
Иногда он оказывается полезен просто для того, чтобы получить передышку, или в качестве уничтожителя юнитов, не желающих умирать окончательно.

Ниррити

Класс: *Пожиратель мира.*
Убеждения: *—*
Навыки: *—*
Модификаторы: *—*
Защита: *—*
Уязвимость: *—*
Особенности: *Аура 5 универсальный.*

Цена	Приобретение	Примечание
Зелёная звезда	Удар силой увеличен (+5)	
Две зелёных звезды	Удар духом увеличен (+10)	
Три зелёных звезды	Удар магией увеличен (+15)	

Основные бонусы: *Карты Сил, Контракты.*
Дополнительные бонусы: *Боги.*
Исключённые бонусы: *—*
Оплачиваемые акции:

Магическая детонация *— уничтожение всех ресурсов магии обоих игроков. Каждая карта, на которой располагался ресурс, получает удар 10 универсальный за каждый расположенный на ней ресурс магии.*

Цена: *Ресурс энергии, две карты заклинания.*

Перерождение энергии *— уничтожение всех ресурсов энергии обоих игроков. За каждый уничтоженный ресурс его владелец получает ущерб в три единицы штрафа.*

Цена: *Два ресурса магии, карта местности.*

Распад опыта *— уничтожение всех ресурсов опыта обоих игроков. Каждая карта, на которой располагался ресурс, получает ущерб в единицу сомнений за каждый расположенный на ней ресурс магии.*

Цена: *Ресурс природы, ресурс веры, карта здание.*

Ниррити был одним из богов Смерти, и далеко не самым слабым. Однако его служба Верховным богам была непродолжительной. С другой стороны, можно смело заявить, что он служит им до сих пор. По убеждению большинства теургов, Ниррити безумен, однако даже если это и так, то в его безумии есть чёткая система. Ниррити одержим разрушением, и этот принцип диктует всеми его поступками. Во времена становления миров его бы, безусловно, признали «великим злом» и заточили. Однако теперь миры стали слишком устойчивы, чтобы бог разрушения мог сделать с ними что-то необратимое.

Сам ли он покинул свою службу, или Верховные сплавили его подальше, но однажды он покинул своды олимпа и исчез с политической божественной сцены. Это помогло ему избежать падения. К всеобщему удивлению, во времена похода Падших он и не подумал примкнуть к своим бывшим соратникам — богам мёртвых, а подобно многим заносчивым небесным владыкам в гордом одиночестве защищал свой далёкий кусок пространства. К тому времени он окончательно стал богом разрушения, и для этой цели мир мёртвых был ничем не лучше и не хуже любого другого. Война привлекала его, победа или поражение оставляли равнодушным. Цель не значила ничего. Но ради возможности разрушать он был готов идти на многое, и потому всегда находятся те, кто несёт жертвы к нему на алтарь.

Само покровительство бога разрушения уже даёт его жрецам великие силы, причём на высших ступенях они в бою могут составить конкуренцию самым сильным магам и героям. Изгнать воплощение Ниррити из храма не слишком сложно, но тот, кто это попробует сделать, будет серьёзно покалечен, а то и убит. Его изваяния излучают невидимые смертельные волны энтропии. Благодаря обильным жертвам и сложным ритуалам, эти волны можно колоссально усилить и сделать избирательными, однако никому ещё не удавалось их направлять. Страдают все, и враги, и друзья, но друзья обычно бывают предупреждены и успевают подготовиться.

Достоверно описаны следующие проявления Ниррити. Когда при штурме армиями Просветителей главной крепости Избранных Мидгарда те принесли в жертву большой рунный камень защиты и топор самого Тора, обильно пропитанный кровью врагов, произошла спонтанная магическая детонация. В результате последнего явления Просветлённые лишились практически всей ресурсной базы, а взрывы в лабораториях вызвали студенческие волнения, которые сам патриарх Кахил, лишённый на время своей магии, не смог предотвратить. Кроме этого, взрывы рассердили мирно дремавших Ётунов, с одной стороны, и Альвов, с другой. И если с Альвами Просветлённые ещё могли справиться, то Ётуны быстро навязали им борьбу на два фронта, заставив снять осаду. Лидер Поверженных был вынужден обратится к Ниррити, когда демоны Некроса выпустили в мир падших душ. Позднее это было названо заговором или гениальной военной операцией, но факт остаётся фактом. Поверженные успели потерять нескольких героев, воля которых была подавлена армией рабов-демонов, и пропустить войска мёртвых на свою территорию. Но, пожертвовав долиной вулканов, монстры вызвали к жизни циклический процесс перерождения энергии. Падшие души, создавшие своими активными действиями колоссальные её запасы Некросу, оказались бессильны, искажения матрицы мира мёртвых достигло предела устойчивости, а сам лидер Некроса был немедленно смещён. Наконец, Драконы прибегли к помощи Ниррити, последовательно совершая атаки на земли Альвиса. Премудрый цверг прекрасно сдерживал их, обретая всё больше и больше опыта в битвах. Это и погубило лидера Избранных. Распад опыта, вызванный жертвой захваченных сторожевых башен, привёл к массовым волнениям на территориях, прилегающих к землям Альвиса, и переходу их под руку лидера Драконов.

Князь Змей

По упругой, не знавшей косы траве в утреннем тумане шагал человек. Его путь лежал к одинокой деревне, жители которой были столь неосторожны или безрассудны, чтобы жить на границе. На границе с землями драконов.

Если бы одинокие крестьяне, вовсю хозяйничавшие на своих дворах в столь ранний час, могли присмотреться к этому человеку поближе, их наверняка бы смутил красный цвет волос, зеленоватый цвет кожи и вертикальный зрачок. Если бы они посмотрели чуть дольше, то сумели бы заметить, что перекатывающиеся под кожей упругие и тугие мышцы ведут себя как-то неправильно, словно им тесно в этом кожаном мешке, повторяющем человеческое тело. Однако стены Утгарда казались им нерушимыми, дозорные башни спокойно светили розовым мирным светом, и опасность казалась слишком далёкой бедным поселенцам.

*

Се-Монатль, князь змей, никогда не носил одежды. Выполняя волю лидера, он шёл в бой совершенно голым, единственным его оружием была круглая металлическая клетка, которую он нёс в левой руке. Когда до деревни осталось не более тысячи метров, он остановился. Из его горла раздался тонкий свист, переходящий в шипение, шипение десяти тысяч раздражённых змей.

В ответ на сигнал из травы взлетели мириады красных бабочек. Слетаясь к нему, они усаживались в протянутую ладонь правой руки, превращаясь в яркие кусочки живого пламени. Это были Вайрамуни, огненные духи, созданные драконами для борьбы с богами и оказавшиеся столь эффективными против армий мёртвых. Но сегодня им предстояло пожирать живую плоть.

Тонкая плёнка границы между мирами легко подалась и лопнула под рукой змеиного мага, где-то на башнях Избранных взвыли сигнальные кристаллы, кто-то начал судорожно впихивать заспанное тело в холодные доспехи, а Вайрамуни, срываясь с бледно зелёной ладони, уже летели к беззащитным крышам и дальше вглубь территории Избранных.

*

Намучи во главе своего десятка выехал на приграничный холм и сурово огляделся. Лидер дал слишком подробный инструктаж, словно не доверяя лучшему воину Избранных. Был ли он прав в своём недоверии, не ответил бы и сам Намучи. Что он получил, когда пришёл к людям. Всего лишь бессмертие. Семь его братьев, бывших братьев, поправил он себя, по-прежнему служат Поверженным и имеют под началом по две дюжины бойцов. Они пользуются уважением и никогда не услышат за спиной презрительно брошенное в спину «Демон». Намучи не считал себя демоном, хотя с успехом использовал некоторые достоинства своего родства с миром Поверженных богов. В частности, неуязвимость к металлическому оружию. Демонстриро-

вать это не стоило, а посему доспех Намучи всегда был полным и считался одним из лучших у бойцов Избранных. У Намучи было не слишком много друзей, но он знал, что если однажды он решит стать во главе Избранных, очень многие пойдут за ним уже потому, что другие претенденты так откровенны и непримиримы к своим же соратникам. Ему были одинаково чужды комплексы по поводу цвета кожи, волос, крови. Кровь у Намучи была красной.

Деревни горели. Горели уже сутки, и пожары не успевали тушить. Пахло магией драконов, деревенские колдуны вещали о магии огня и красноволосом демоне. При появлении Намучи их речи суетливо смолкали, волосы у Намучи были цвета крови. Конечно, в роли защитника они хотели бы видеть кого-нибудь другого, но Намучи и не собирался их защищать, ни сегодня, ни завтра. Всего лишь подняться на холм, дождаться указанного часа и вскрыть свёрток, вручённый лидером, слишком длинный и тяжёлый, чтобы содержать всего лишь послание.

*

Се-Монатль проснулся и, потянувшись, встал. В ночи его зрачки расширились, приняв почти привычную для человека круглую форму. Вайрамуни успели разлететься по огромной территории, сейчас они слетались к нему и шептали о сделанном. Не так уж много, однако, несколько пожаров в самом Утгарде и две сторожевые башни. Избранники богов, похоже, здорово ослабли, и Лидер Драконов оказался прав, избрав их целью своего гнева. Взгляд мага, пронзая тьму, устремился к вершине холма, расположенного слева от деревни, и замер. На вершине его стоял всадник, и глаза его светились ровным багровым светом. Ну что же. Всего лишь демон, но почему он медлит и не нападает. Лепесток пламени скользнул с его ладони и полетел к холму, танцуя в воздухе подобно мотыльку.

*

Намучи почувствовал болезненный укол в левое предплечье и дёрнул рукой, невзрачный огонёк скатился вниз и затерялся в траве. Доспех оказался цел, но на руке остался глубокий ожог размером с крупную монету. Он мог бы затянуть рану, но обозначенный час пришёл, и свёрток должен быть развёрнут. В час восходящего Ферта, покровителя воинов и Избранных, Намучи отбросил ткань, и его рука сжалась на рукояти Сакснота. Никакого послания не требовалось, тень Ферта, Сакснот и полыхающая деревня. Впрочем, ещё тот, что прячется в тени, тот, что пришёл убивать людей, тот, кто за это умрёт сам. Намучи натянул поводья и пришпорил коня, вершина холма и отставший десяток ратников остались позади, враг приближался.

*

Се-Монатль усмехнулся, противник глуп и медлителен. Пока демон приблизится и ударит, он успеет бросить колесо. Колесо БалСага, такое неудобное и столь же эффективное. Оно перебьёт ноги лошади, а если повезёт, и самому демону, глупому демону на службе людям.

Новый свист, шипение, и клетка ожила и забилась. Десяток огненных элементалей бились в тесной темнице в безуспешных попытках вырваться. Словно белки в колесе, они будут бежать, пока их не утихомирят заклинанием. Взмах руки, и раскалённое добела стальное колесо устремилось к цели. Вайрамуни радостно полетели следом. Трава вспыхнула, сделав ночь яркой. В деревне кончилась вода, колодцы были вычерпаны, и обессиленные, обожжённые крестьяне пытались сбить огонь песком и землёй. Они ещё не успели поверить в свою обречённость. Их деревня должна была стать плацдармом для армии Драконов.

*

Намучи увидел летящее заклинание и сделал то, что другому никогда бы не пришло в голову. Не было ничего глупее, чем пытаться поймать колесо БалСага рукой, но Намучи видел, что оно металлическое, и был уверен, что ему ничего не угрожает. Он ошибался. Раскалённый металл смял и сжёг его руку, превратив в безжизненную плеть, попутно сорвав наплечник. Но это движение отбросило колесо, и конь вынес его прямо к цели. Взмахнув Саксмотом, он ударил, почувствовав, как лоза рукояти живого меча обнимает его ладонь. Усилием воли подавив боль и запустив регенерацию тканей, он ударил повторно, на этот раз достигнув вёрткого противника и увидев, как из широкой раны вываливаются тела перерубленных змей всех цветов и размеров. Сегодня будет его день, магу не устоять в близкой схватке.

*

Се-Монатль чувствовал, как боль покидает его вместе с телами изрубленных змей, составлявших его тело. Колесо было слишком далеко, ему ещё предстояло вернуться, а демон был близко, слишком близко. И Се-Монатль бросился на него, обнимая разом и всадника, и лошадь, его кожа лопнула, выпуская поредевшие десять тысяч змей, под которыми в мгновение ока оказался погребён его противник. Ратники Намучи с ужасом смотрели на открывшуюся картину. Куча ядовитых тварей, под которыми бился в агонии их командир. Развернувшись, они поскакали в разные стороны. Путь их лежал в Утгард, сторожевые башни и окрестные деревни. Весть о гибели Намучи, лучшего воина, и войне с драконами летела, обгоняя посланников. К месту вторжения из Утгарда уже спешил Беовульф во главе трёх десятков воинов. Посты на стенах были утроены, началась мобилизация. К вечеру в Утгарде обнаружили недостачу военного снаряжения и повесили двух ключников на городских воротах.

*

Намучи нашёл в себе силы подняться. Жизнь едва теплилась в нём, но долг и Сакснот, рукоять которого пустила корни в тело демона, требовали встать и бороться. Змеи отползали, стремясь собраться в известную им одним форму. Рядом лежало безжизненное колесо-клетка. Двумя ударами Намучи превратил его в набор изогнутых прутьев, по полю прокатился радостный стон, возглас, в лицо пахнуло адским жаром. Намучи повернулся к змеям, намереваясь закончить начатое.

Противник стоял перед ним и улыбался. Улыбка была совершенно человеческая. Ровные и красивые зубы, приятное лицо аристократа и вертикальный зрачок глаз, не ведающих эмоций. Намучи сделал шаг и ударил, тело боролось с тысячами ядовитых ран, и, казалось, небезуспешно. Плоть затягивалась. Противник кружил, но больше не мог приблизиться на расстояние нового «объятия». Две широкие раны уже покрывали его тело, Сакснот пел песню смерти. Движения мага становились замедленными, пока он не остановился и не замер, вытянув руки. Намучи стоял перед ним, вытянув меч. В следующее мгновение из рук мага ударил яркий широкий голубой луч, словно бумагу, порвавший прославленные доспехи и грудь демона.

*

Се-Монатль перешагнул через поверженного противника и направился к беззащитной деревне. Его новый свист ввинтился в небо и был встречен восторженным рёвом драконов. С тёмных небес на землю, сложив крылья, падали красные императорские драконы...

Юлька Южная. **Без названия.**
Бумага, акварель

Юлька Южная. **Рубиновый дракон.**
Бумага, акварель

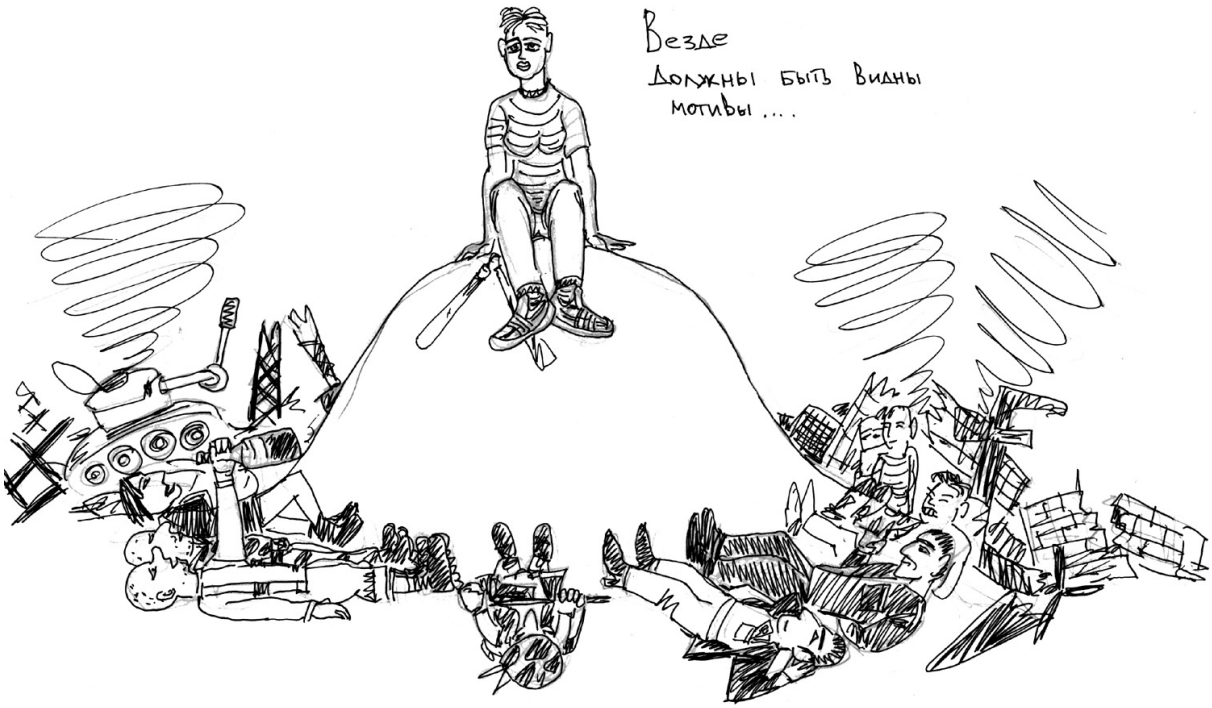
Юлька Южная. **2000...**
Цветная бумага, пастель, акварель

Юлька Южная. **Без названия.**
Бумага, фломастеры

Юлька Южная. **Без названия.**
Бумага, карандаш

Юлька Южная. **Без названия.**
Бумага, шариковая ручка, карандаш

Юлька Южная. **Без названия.**
Картон, пастель



Юлька Южная. **Везде должны быть видны мотивы...**
Бумага, шариковая ручка

Юлька Южная. **Без названия.**
Бумага, карандаш

Юлька Южная. **Орки снимают стресс между боями.**
Бумага, карандаш

На первой странице обложки:
Юлька Южная. **Без названия.**
Картон, гуашь