

ПОЗНАКОМЬТЕСЬ



ПЕЛЛ. Мальчик, у которого есть талант теряться, но при этом из любой ситуации извлекать лучшее.



ЛОГАН. Лучший друг Пелла, по совместительству хакер-эксперт и редстоун-программист.



МЭДДИ. Очень умная сестрёнка Логана, имеющая талант к зачаровыванию предметов.



ДЯДЯ КОЛИН. Дядя Пелла — великолепный политик и лидер.

С ПЕРСОНАЖАМИ



ГОСПОДИН ДЖЕЙМС.
Глава боевой станции «Трайм».



НЕД. Отличный шеф-повар с таинственным прошлым.



БЕН ФРОСТ. Талантливый программист, изобретающий хитрые приспособления.



КЛАУД, ЗОЯ И БРУКЛИН. Жительницы боевой станции «Трайм».

ВВЕДЕНИЕ

Если в мире царит мир, так может продолжаться до тех пор, пока не вмешается внешняя сила. Если же в мире царит война, она будет длиться, пока не произойдет нечто значительное, что изменит сложившийся баланс сил.

Большинство обитателей боевой станции «Прайм» считают, что история о Первом рыцаре и Зачарованном мече — просто сказка. Но детям, которые слышат её впервые, она кажется достаточно логичной, чтобы принять её за правду.

Мы продолжаем рассказ с боевой станции «Прайм» — главного штаба всех боевых точек. Бруклин, Зоя и Клауд наконец приняли в своё сообщество Пелла, Логана и Мэдди. Вместе они стали частью местной армии и отбивают наступления вооружённых скелетов, которых отправил в атаку неизвестный предводитель. Родной город Клауд уничтожен, маму Бруклин удерживают в секретной тюрьме, а боевая станция раз за разом подвергается нападению, поэтому дети решают, что готовы к чему-то большему, нежели просто сдерживать вторжения скелетов. Они тайно соглашаются отправиться в собственное путешествие, отыскать Зачарованный меч, спасти мир от бесконечных нападений, а также начинают отстраивать аванпосты возле боевой станции «Прайм».

ГЛАВА 1



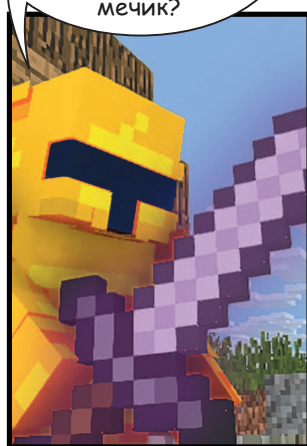
ВТОРЖЕНИЕ













Я всё ещё не пойму, за что мы вообще сражаемся. Раз за разом отбиваемся от врагов, чтобы просто выжить, но кто же посылает их? И зачем?



Солдат, мы не должны спрашивать «за что». Мы просто должны СРАЖАТЬСЯ! Пока нам подбрасывают такое классное оружие, мы буквально обречены на победу.

Зачаровывание — впечатляющий навык. Но его может освоить любой, кто не тратит всё своё время, например, на то, чтобы отбиваться от вторжений.



Раз это не маленькая зачаровывательница, то кто? Кто из них — тайное оружие? У кого есть силы всё изменить?

Вон тот, в синем шлеме, кажется, способен на многое. Хотя тот, что в сером, такой молчаливый — может, это он... Нужно внимательно понаблюдать за ними, чтобы понять, на что они горазды.

