— Скоро войдем. Запомните, вы — наемники. А я — ваш капитан. Не забывайте об этом.
— Есть.
Рыцари Королевской гвардии Лиазского королевства, покидая столицу, облачились не в свои латные доспехи, а в обычную кожаную броню.
Хедлер и Рэнт из спецотряда с самого начала были экипированы кожей.
Маг Дарен, конечно, был в мантии, но и она не привлекала особого внимания.
Долгая дорога оставила свой след на их одежде— пыль покрывала их с ног до головы. Волосы спутались, так что рыцарями их было не назвать.
— Знаки наемников у всех с собой?
— Да. Вот.
— Входим. Ведите себя естественно. Наш акцент отличается от имперского, так что по возможности молчите.
— Есть.
Выстояв длинную очередь, они наконец-то вошли в город Хэмптон.
Стражники у ворот проверили их знаки наемников и, не утруждая себя досмотром, пропустили.
«Фух», — Клифф, заместитель командира, с облегчением оглядел своих людей. Двое рыцарей были напряжены до предела, а вот трое деревенщин, казалось, были в восторге от увиденного.
«Вот кто ведет себя естественно», — подумал он.
Подчиненные ему рыцари были слишком скованны. На их лицах выступил пот. Было видно, что они не привыкли к таким ответственным заданиям.
А вот трое курсантов не выказывали и тени волнения. Они с неподдельным интересом разглядывали здания и прохожих, как и подобает новичкам-наемникам.
— Ком то есть, капитан, — обратился к нему один из рыцарей.

— В чем дело?
— Как долго мы пробудем здесь?
— Пока наша цель не покинет город. Предположительно, от пяти до десяти дней. Может быть, чуть дольше, а может, и меньше.
Граф Бахас был командиром авангарда Империи Ингрем, а маг 6-го круга Вайдман — его боевым магом.
Они остановились в Хэмптоне, чтобы пополнить запасы, но в итоге должны были вернуться в Оферус, где располагался их отряд.
Задача Клиффа и его людей заключалась в том, чтобы выяснить, сколько человек будет сопровождать их на обратном пути.
Если все пойдет по плану, то им повезет. Но если их будет больше, чем предполагалось, то придется менять весь план операции.
— До этого времени мы можем осмотреть город?
— Сначала найдем жилье.
— Хорошо.
Клифф снял комнату в гостинице неподалеку от городских ворот, оплатив проживание на 10 дней вперед.
— Теперь можно идти? — спросил Хедлер.
— Только сегодня. И не забывай, зачем мы здесь.
— Да, капитан.
Хедлер с радостной улыбкой выскочил из гостиницы. Рэнт последовал за ним. Дарен тоже хотел пойти с ними, но Клифф остановил его.
— Ты отвечаешь за связь с нашими. Так что остаешься при мне. Понял?
— Да, — удрученно ответил Дарен.

По пути сюда им приходилось избегать любых населенных пунктов. Стоило им заметить вдалеке деревню, как они тут же меняли маршрут, теряя драгоценное время.

И вот теперь, добравшись до места назначения, он вынужден торчать в этой гостинице. Нет, ну не абсурд ли?

Хедлер и Рэнт вышли из гостиницы и направились в сторону центра. Чем ближе к центру, тем оживленнее становились улицы, тем больше встречалось лавок, наемников и солдат.

- Хедлер, куда пойдем?
- Магические камни, зелья.
- А, точно!

Рэнт вспомнил, что Хедлер хотел продать зелья и немного подзаработать.

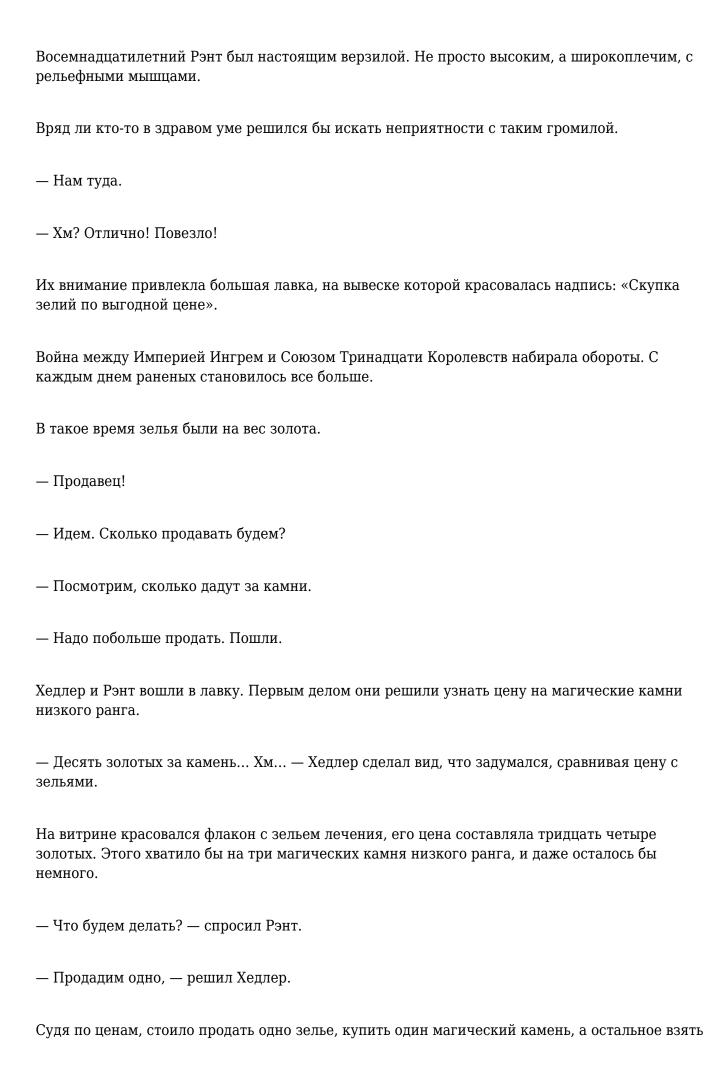
Да и магические камни низкого ранга, которые просил Роден, купить не мешало бы. Ну и заодно разведать обстановку в городе.

- Оживленно тут. Людей много. И никто не переживает, что война идет.
- Наемников много.
- Да, ты прав. Слишком много. Неужели все на войну идут?
- Боевые наемники это опасно, вспомнил Рэнт слова Родена.

Он говорил, что на поле боя, как правило, оказываются те, кому больше некуда идти. Те, кто не справился с обычной работой.

Среди них было два типа: те, у кого не хватало навыков для выполнения обычных заказов, и те, кто натворил дел и больше не мог рассчитывать на нормальную работу.

- Короче, отбросы. Надо быть осторожными.
- Я с тобой. Не бойся, Хедлер.
- Верно, усмехнулся Хедлер, бросив взгляд на своего спутника.



— Здравствуйте. Вот, хотим продать зелье. Взамен нам нужен камень низкого ранга, а остальное дайте деньгами. Половину золотом, половину серебром.
— О, зелье! Можно проверить качество?
— Конечно.
Хедлер не сомневался в мастерстве Родена. Зная его характер, он не стал бы тратить время на изготовление некачественных зелий.
Лавочник откупорил флакон и опустил в него тонкую иглу. Затем он коснулся иглой серебряной пластины. На металле появилась капля красной жидкости.
Вокруг капли разлилось мягкое свечение, пластина стала похожа на магический светильник.
— Качество отличное! Это работа башни Маршалл?
— Берете? — нетерпеливо спросил Хедлер.
— Конечно. Есть еще?
— Нет, увы. Мы и это продаем только потому, что нам нужны деньги.
Получив деньги и камень, они покинули лавку.
Несколько человек проводили их взглядами, но, заметив Рэнта, тут же потеряли к ним интерес.

После этого случая Хедлер и Рэнт не покидали гостиницу. Все шестеро коротали время за разговорами и выпивкой.
Так прошло шесть дней.
На седьмой день Рэнт, дежуривший у окна, окликнул Клиффа:

деньгами.

— Капитан, они!
Клифф, потягивавший пиво, поспешил к окну.
— Появились?
— Кажется, он.
— Хм, точно. Граф Бахас.
Наконец-то! Эти шесть дней ожидания измотали их, хоть физически они и не устали.
— Что будем делать?
— Кажется, они спешат. Передай остальным, пусть собираются.
— Есть.
Вскоре все собрались. Пожитков у них было немного, так что сборы не заняли много времени.
Только у мага Дарена был объемистый багаж: артефакт связи с главным отрядом и другие магические принадлежности.
— Ларсон, Рой, Хедлер, — скомандовал Клифф, — за лошадьми! Остальные ждут у входа.
— Есть, капитан!
— И не спешите. Ведите себя естественно, — напомнил он.
— Поняли.
Клифф нарочито отвел взгляд в сторону, стараясь не смотреть в сторону Бахаса, чтобы не вызвать подозрений.
Вскоре появились остальные с лошадьми. Все оседлали своих коней и неспешно направились к городским воротам.

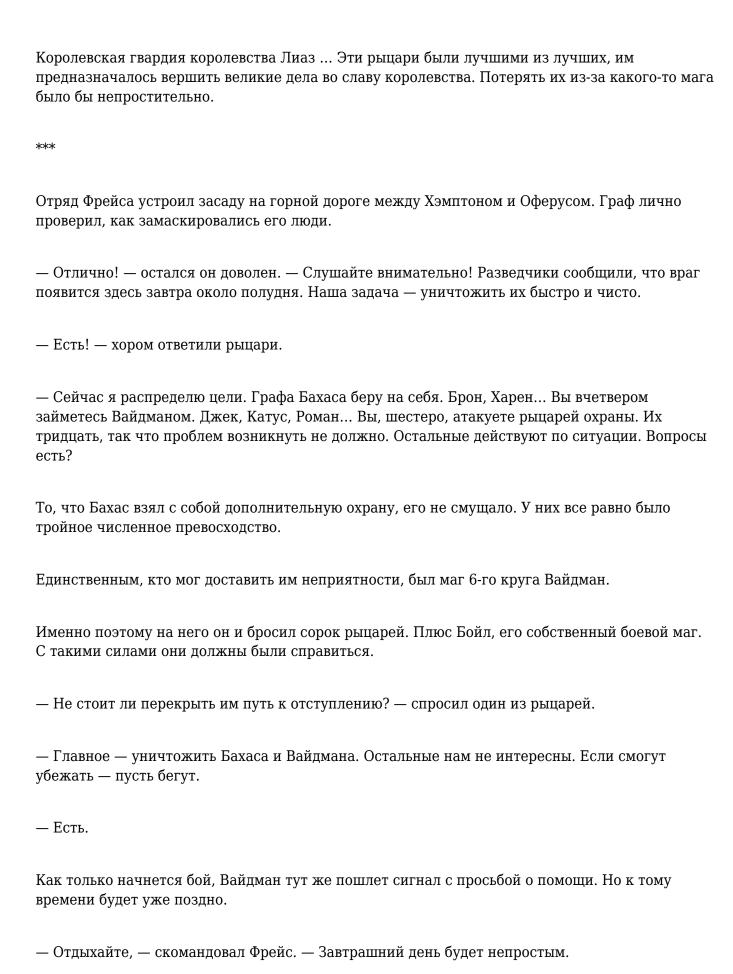
Когда они выехали за ворота, Клифф окинул взглядом отряд Бахаса. Их было немного больше,

чем он предполагал.

— Рыцарей около тридцати, — доложил один из разведчиков.
— Ничего страшного, это в пределах нормы. Мы свернем направо на развилке, — скомандовал Клифф.
— Не будем их преследовать?
— Не хочу рисковать. Маги видят гораздо дальше, чем ты думаешь.
Клифф направил своего коня направо. Остальные последовали за ним.
Расстояние между ними и отрядом Бахаса стало постепенно увеличиваться.
Вскоре те скрылись из виду.
— Как же мы их будем преследовать?
— Дарен, свяжись с нашими. Сообщи им количество, — приказал Клифф.
— Есть.
Дарен спешился и отошел в сторону, прячась за большим валуном. Достав артефакт связи, он начал колдовать.
Клифф ненавязчиво прикрыл его, чтобы скрыть от посторонних глаз.
— Как слышно, это Дарен.
— Слышу тебя. Видел их?
— Да. Орки двинулись. Три особи. Все — зеленокожие.
— Три Принято.
Дарен закончил сеанс связи и убрал артефакт.
Теперь им оставалось лишь одно — догнать Бахаса и Вайдмана.
— Может, уже пора? — спросил один из рыцарей.

— Я же говорил: маги видят очень далеко, — повторил Клифф. — Особенно маги 6-го круга. Они могут сканировать местность на несколько километров вокруг, даже находясь в движении. Дарен, расскажи им.
— Есть. Существует заклинание 5-го круга «Фамильяр». Оно позволяет магу видеть и слышать все, что видит и слышит животное, на которое наложено заклинание. Если наложить его, например, на птицу, то маг сможет контролировать огромную территорию.
Дарен был магом 4-го круга, поэтому о магии 5-го и 6-го кругов знал немногое. Да и те крупицы информации, которыми он владел, были почерпнуты из рассказов его наставника.
— Да ну? И такое бывает? Вот же маги — пробурчал один из рыцарей.
— Не стоит их бояться. У рыцарей свои методы борьбы, — успокоил его Клифф.
— И что же нам делать?
— Будем следовать за ними, сохраняя дистанцию в двадцать минут.
Двадцать минут— это, конечно, не для пешего хода, а для конного. Они не гнали во весь опор, но все же передвигались гораздо быстрее, чем пешком.
Двадцать минут в их случае — это приличное расстояние. На равнине при такой дистанции преследователи могли бы не опасаться быть замеченными.
— Пожалуй, пора, — решил Клифф.
— Есть.
Он выждал еще пять минут и скомандовал:
— Вперед!
Битва была уже не за горами.
— Дарен, — обратился он к магу.
— Да, капитан?
— Мне нужна информация о Вайдмане. Есть ли какой-нибудь способ легко справиться с магом

6-го круга?
— Что? Вы шутите? Разве есть способ легко справиться с рыцарем 6-го ранга?
— Нет, конечно, — усмехнулся Клифф. — Глупый вопрос. Тогда расскажи мне о магии. Какие заклинания самые опасные? Чего нам стоит опасаться?
Дарен задумался, перебирая в памяти известные ему заклинания.
Смертельные, не смертельные, но опасные, раздражающие
— Для рыцарей самым неприятным будет «Скачок», — наконец произнес он.
— «Скачок»? Это телепортация?
— Да. Заклинание 4-го круга, позволяет мгновенно перемещаться на небольшие расстояния. Маг 6-го круга может использовать его практически без подготовки.
Благодаря «Скачку» маг мог в любой момент уклониться от атаки рыцаря.
— Точно! Встречался я как-то с таким, — кивнул Клифф. — Неприятная штука. Что еще?
— Скорее всего, он воспользуется массовыми заклинаниями, чтобы ограничить вам пространство для маневра, а потом будет расправляться с вами поодиночке.
— Есть способ противостоять этому?
— Хм Лучший способ — прорваться сквозь зону поражения. Пытаясь уклониться от заклинания, вы дадите ему время для подготовки к следующей атаке.
Клифф представил себе бой с Вайдманом. Легкой прогулки не предвиделось.
«Победить-то мы его победим»
Но без потерь не обойдется. Как бы он ни пытался просчитать ход боя, избежать жертв не получалось.
«Жаль»



http://tl.rulate.ru/book/114171/4356772