

«Наша первоочередная задача - убить некроманта, уничтожение «Чёрной пустыни» уже второстепенная задача» - произнёс командир группы Альянса, выводя часть выживших людей из зоны сражения богов.

О некроманте «Черной пустыни» Альянсу было известно давно, другой проблемой оказалось то, что этим некромантом оказался один из выживших членов семьи Морфалов, что сильно не понравилось императору Альянса, и он поручил своим подчинённым разобраться с проблемой. Негоже столь могущественным и властным людям решать столь мелочные проблемы, пусть даже если они представляют собой назойливых мух.

Командир группы людей быстро вёл своих подчинённых по лабиринту коридоров и комнат, пробираясь к одной единственной цели - сердце подземелья. Разведка Альянса располагала данными об устройстве всей базы, поэтому легко и быстро шла до своей цели, ровно до того момента, пока не разделила участь группы Марфина - армия нежити напала на все живое, не трогая только бандитов. Альянс увяз в кровавой потасовке с мертвыми.

В это время Аркат сражался с небольшой группой архимагов. Рядом с ним были Марк, Терор с Альмой и ещё несколько членов организации, безрезультатно пытающихся активировать чёрную татуировку. Группа Арката отстала под градом заклинаний архимагов, не особо в силах что-либо сделать. Главной проблемой был архимаг молнии: сколько бы Аркат не наносил ему повреждений, этот демон просто игнорировал боль. Осмотрев его магическим зрением, Аркат понял, что недооценивал магию молнии. Используя эту стихию, демон не только подавлял свою нервную систему, но и использовал её, чтобы управлять своим телом. Это напомнило Аркату о тех бешеных аренщиках из академии, буквально танцующих с магией, но этот архимаг на голову превосходил их в боеспособности и опыте сражений. Одного его было достаточно, чтобы сдерживать всю группу Арката.

Архимаг в очередной раз послал странную фиолетовую молнию в сторону Арката, но гнолл не стал от неё защищаться, поскольку быстро понял, что от этой молнии нельзя защититься барьером или любым другим оборонительным заклинанием. Молния поразила тело Арката, но не нанесла сильного ущерба, являясь больше сдерживающим фактором. Архимаг удерживал гнолла на месте, позволяя остальным членам своей группы разделаться с оставшимися бандитами.

Дела Марка шли весьма неплохо, благодаря особым техникам меча, ему удавалось подавлять и уничтожать большую часть направленных на него заклинаний, а от остальных его защищал барьер и заклинания вроде каменной кожи, но было лишь вопросом времени, когда все его методы защиты иссякнут перед грубой силой людских архимагов.

У Терора дела шли хуже: его новый тяжелый рунический доспех с огромным трудом удерживал заклинания архимагов, в то время как его копье все никак не могло достать ни единого противника.

С каждой секундой боя дела у Арката шли все хуже и хуже. Один из архимагов применил заклинание земли, образовав под ногами бандитов острые каменные шипы. Гнолл не знал, что можно ответить архимагами, все его заклинания тени мгновенно рассеивались одновременным

действиями людей, привыкших сражаться командой против сильных магов. Единственное, что сильно напрягало архимагов, так это мгновенная телепортация гнолла и его магия крови, из-за чего они держали его на расстоянии от себя, и дракон, непрерывно посылающий в сторону архимагов бесконечную лавину огненных шаров и огня.

Аркат увернулся от очередного заклинания, после чего рывком отступив от всех, приказав: «Отступаем»

Терор жестом указал Альме, что делать, и дракониха своим телом перегородила большую часть коридора, начав отступление совместно с бандитами. Альма быстро ощутила огромную боль в филейной части своего тела, а хвост не смог пережить такое насилие над собой и отвалился, изрешеченный огромным количеством боевых заклинаний. Терор рассчитывал, что прочное тело дракона сможет хоть частично сдержать мощь архимагов, но демоны, увидев перед собой столь крупную мишень, стали поливать монстра без разбора куда более жестокими заклинаниями. Терор не выдержал подобного насилия над своей подругой и ввязался в безрассудный бой. Не прошло и 30 секунд, как воин сгинул в лавине магии. Альма, увидев гибель своего хозяина, пришла в неистовое бешенство, побежав в сторону архимагов. Люди среагировали мгновенно, окружив дракона со всех сторон и избегая его атак. Аркат не смог увидеть развязки этого боя, убежав далеко вперёд.

«Альфред, где тебя черти носят?» - спросил Аркта через заклинание телепатии. Некромант ничего не ответил.

В это время Альфред, ловко избегая вторженцев, направлялся к едва живому от повреждений черноту порталу. Он был рад тому, что догадался перенести чёрной портал куда подальше от мавзолея с сердцем подземелья. Хотя это и потребовало солидной части ресурсов и времени, это решение позволило ему не погибнуть в первые же секунды сражения между богами. Куда большей проблемой было то, что активируя чёрную татуировку, не происходила дистанционная телепортация, это означало, что прибывшие гости перехватили контроль над телепортационным массивом, и ему потребуется подойти достаточно близко, чтобы вновь активировать портал.

Сам Альфред чувствовал себя сильно ослабшим после обращения в мертвеца, из-за чего его сила магистра упала до ранга архимага, и ему требовалось долгое восстановление от пережитого. К сожалению для себя и к радости других, демоны и люди, даже не ведая об этом, косвенно воспользовались ослабшим состоянием лича.

Добравшись до границы сражений богов, Альфред застыл на месте. Люди и демоны разрушили около 10 этажей, едва сдерживая себя от применения всей своей силы. Со стороны Альянса было около пяти богов, в то время как у демонов всего три. Расклад сил был очевиден, так что демоны поспешили отступить обратно через почти уничтоженный чёрный портал. Бог пространства уведомил Марфина об отмене операции, приказав отступить, но был приятно удивлён, узнав, что задача частично выполнена. Марфину удалось попасть в мавзолей, но вот сердце подземелья не было на месте. Альфред забрал его, продолжая через него использовать армию мертвецов, как отвлекающий маневр.

Альфред был прямо перед черным порталом, но как бы он не старался, ему не удавалось активировать портал. Один из богов Альянса использовал куб, чтобы отключить портал, из-за чего никто не мог покинуть планету. Все были заперты на планете рядом с живыми воплощениями чудовищ, и всем оставалось лишь дожидаться своей печальной участи.

«Вот ты где!» - произнёс человек, схватив Альфреда прямо за плечо.

Где-то на другой планете и вселенной.

«Тебя не было слишком долго, и сейчас ты вернулся с огромной суммой денег. Сколь многих ты предал на сей раз?» - спросила длиннорукая эльфийка у стоящего рядом светловолосого человека.

«Очень многих и, вероятно, нажил себе ещё больше врагов, благо скоро они себя друг друга перебьют» - ответил Эльфнир, если это имя можно было назвать настоящим.

На половину человек, на половину эльф - на половину шпион, на половину предатель. Эльфнир предал всех ради своего будущего. Началось все с того, что он был и в самом деле обычным исследователем, но вылетел из команды из-за предательства главы исследовательской группы - именно это и послужило толчком для тотальной паранойи Эльфнира. Он никому не доверял, но именно это качество послужило ему хорошую службу в его дальнейшей судьбе. Отец Эльфнира направил своего нерадивого сынка на службу, где того быстро приняли в штаб разведки. Знание множества языков и недоверие к окружению стали теми качествами, позволившие нанять эльфа как внедряемого шпиона. На обучение ушло около одного десятка лет, где эльф хорошо показал себя. После обучения, он стал работать по специальности. В шпионы не брали существ с большой силой, поскольку это заведомо выделяло их на фоне других, из-за чего Эльфнир не обладал большой силой, но выделялся высоким качеством разведывательной магии и мгновенной убойной силой на случай непредвиденных ситуаций.

Эльфнир не выделялся на фоне других шпионов, из-за чего в большинстве своём выполнял рутинную работу, передавая штабу разведданные и перерезая глотки тем, на кого укажут.

Переломным моментом стало появление Арката. Эльфнир был внедрённым в бандитскую группировку на пустынной планете, потратив на ней около двух лет жизни. Бандиты не особо зазнавались, выплачивая процент местному коррумпированному чиновнику, из-за чего работа Эльфнира была чисто условной. Неожиданно, рядом образовалась ещё одна группа бандитов и через некоторое время эта группа разрослась словно на дрожжах. В конце концов, эльф решил подселиться в новую группу, подговорив босса бандитов на атаку. Аркат и Альфред успешно устранили угрозу, а Эльфнир поселился под новое крыло, заняв неплохую должность. Дальше пошла череда не самым удачных совпадений. Эльфнир узнал, что его отец был убит из-за внутренних разборок за высокую должность, а Альфред - некромант из рода Морфалов.

Перед Эльфниром встала проблема, сбежать и попасть с большим шансом под молотильню предательств своих же товарищей, успевших перебить большую часть его семьи, либо продолжить работать на бандитов, тем самым предав Альянс. Направив через надежный

источник письмо единственному выжившему члену его семье - сестре, в котором содержалась информация о том, где спрятаться от кровожадного взора Альянса, он окончательно принял стезю предателя и разбойника.

Шло время, дела шли по-разному: то возвышение и расширение сфер влияния всей банды, то крушение всей группы, с последующим восстановлением. Больше всего его удивило то, что после найма Борсмана и череды событий, Альфред захватил магический корабль, улетев на ледяную планету.

Все стали куда больше доверять Эльфниру, поэтому он стал одним из столпов всей бандитской группы, а в дальнейшей и организации. Но с расширением «Черной пустыни» возникли и первые проблемы - шпионы. Специальность, по которой раньше работал Эльфнир, обернулась против него самого. Первое время он с педантичностью хирурга вырезал всех шпионов Альянса и некоторых демонов, пытаясь скрыть свою личность. Людям довольно скоро удалось выяснить, что Эльфнир их бывший шпион и начали шантажировать его тем, что сдадут «Черной пустыни» всю информацию о нем. Эльф был вынужден принять условия, и стал сливать всю запрашиваемую информацию, но сам он не намеревался так и дальше продолжать жить.

Потребовалась месяц, прежде чем Эльфнир смог узнать про куб и его функционал. Недолго думая, он выкрал куб из-под носа Альфреда сразу после ритуала, когда сила лича была на самом дне, но вот передал Альянсу он не совсем куб. Иногда хорошо иметь в знакомых бога, с которым знаком с детства, особенно если он владеет магией материализации, способная воссоздавать любую материю из маны. Бог смог скопировать куб, пускай и с огромным количеством ошибок, затребовав соответствующей платы. Эльфнир расплатился с ним украденными финансами «Черной пустыни», после чего тайно передал фальшивку Альянсу, а сам скрылся в неизвестном направлении со своей сестрой.

«Я передал им фальшивый куб, а это значит, что они смогут им лишь раз воспользоваться для телепортации на базу и отключить чёрной портал, но не смогут быстро восстановить его работу» - рассуждал Эльфнир, пресекая со своей сестрой зеленые прерии неисследованной планеты: «Альянс и демоны не смогут так просто покинуть планету, а сражение потревожит сон чудовища, дремлющего в недрах планеты. Иногда полезно быть исследователем»

<http://tl.rulate.ru/book/18525/546482>