

Разрушенный дом, в котором находился Сол, исчезает в черном дыме. Это не обычная отрицательная энергия, а какое-то незнакомое заклятье. Судя по боли в теле, магический дым имеет свойства отравы. Сол обращается к Идельте и на огромной скорости покидает зону поражения. С помощью Идельты, что хранит поглощенную энергию духовных существ, хморимы могут серьезно поднимать возможности тела, но метод далек от совершенства, поэтому нельзя оставлять канал открытым постоянно.

После трех вдохов тело ломит и бросает в дрожь, но юноша продолжает бежать, чтобы спрятаться за другим домом. Все еще не может выйти вперед, чтобы не соревноваться с несколькими магами в чародейском противостоянии. Текущее состояние даже близко не стоит с тем, с чем приходилось сталкиваться в Карилле. Периодически воспитанников в одном исподнем заставляли совершать ночной марш-бросок на ближайшую гору с бревном на плечах, а вниз вернуться с большим камнем.

Иногда все бежали семь километров до ближайшей широкой реки, которую нужно было переплыть с грузом. Сначала это была вязанка дров, на которую можно было даже опереться, а после того, как получалось использовать Идельту, то новым грузом становился рюкзак, полный щебня. С тех пор Сол чувствует себя в воде подобно рыбе.

Также все воспитанники, даже с магическим талантом, учились использовать внутреннюю энергию, чтобы укреплять и усиливать тело. И даже там Сол оставался одним из лучших, так как уже умел работать с жизненной энергией, пускай даже использовал не в чистом виде, как адепты боевых искусств, а преобразовывал в магическую силу.

Стрельба из лука, скачка на коне в разных положениях, имитация штурма вражеских стен, искусство засад и быстрого пересчета вражеских полков: учащиеся Карилля за время обучения сталкивались с таким количеством вещей и ситуаций, что немногие ветераны могут похвастаться тем же. Пускай было очень сложно, но сейчас Сол чувствует себя гораздо спокойнее, чем если бы такой подготовки не было.

Можно было попробовать поднять песчаную бурю, чтобы еще сильнее ухудшить видимость и подойти на близкое расстояние, но юноша помнит, что среди врагов есть маг, владеющий заклятьями стихии воздуха. Он сможет отбить такую атаку, поэтому приходится придумывать кое-что другое. Учебники по военному делу в таких случаях предлагают вести партизанскую войну, скрываясь в домах и улочках и нападая на разрозненные отряды. И ночное время суток для этого подходит как нельзя лучше.

С корабля продолжают лететь стрелы и снаряды, значит, Брон с людьми показываются на виду на пути к выходу из Мориты. Сол знает, что долго команда галеона не сможет находиться на одном месте, значит, уже скоро стоит ожидать передовые отряды, что войдут в город. Но основная проблема не в них, а в магах, что могут вычислить местоположение Соломона, тогда от тактики внезапного появления со спины не будет большого проку.

И стоило подумать об этом, как неприятное чувство пробегает по коже. Чувствуется как обычный ветер, но словно обжигает паром. Сразу можно заявить, что это стихийный маг отправляет по городу ветер, через который может почувствовать искомый объект, неважно живой или нет. Сол сразу бежит в сторону и забегает в первый пустой дом. В этом районе улицы узкие, поэтому прятаться легче. Плотно запирает дверь и окна, теперь с помощью ветра его найти не получится, а вот сами враги от разведки Сола вряд ли укроются.

Юноша прикладывает ладони к полу и активирует «Отзвук шагов». Сейчас нет времени на то, чтобы подключаться к геомантическим течениям, поэтому придется использовать собственные

резервы. Задействовать сожжение душ на такое будет расточительно. Стихийная магия земли позволяет растянуть под поверхностью еле заметный слой магии, что будет фиксировать передвижение живых и не только существ.

Перед мысленным взором исчезают стены домов и крыши, только ровное поле синего цвета, на котором ходят полупрозрачные силуэты. Все, кто так или иначе перемещаются над землей, будут замечены. Исключения составят только объекты в воздухе на высоте свыше трех метров. Сол видит, как команды силуэтов входят в город через пять разных точек. Юноша старается не упустить каждую, чтобы предугадать, куда они направятся дальше. Вот команда из четырех человек поворачивает на улицу, где спрятался Сол, и даже идет в нужную сторону.

«Отлично». — Сол готовится отменить заклятье. Стоило привычным органам чувств вернуться, как становится понятно, что за странный запах чувствовался: враги по пути поджигают дома! Из-за плотно закрытых окон Сол не сразу распознал запах дыма, но теперь понятно, что капитан галеона решил просто сжечь город, грабить тут все равно нечего. «И заодно выкурить меня», — предполагает некромант.

Сильный удар выбивает запор ставней, и в комнату рука забрасывает глиняный горшочек с зажигательной смесью и подожженной тряпицей в горлышке. Мигом поднимается высокое пламя, масло фламму сгорает быстро, но достаточно сильно, чтобы начался пожар, а на полу достаточно соломы. Сол же в этот момент прижался к стене и ничем себя не выдал, продолжая считать секунды про себя. Дойдя до двадцати осторожно выглядывает на улицу через окно и видит, что четверка уже идет дальше по улице.

Хморим активирует Идельту и переходит в нападение в тот момент, когда один человек подносит следующий горшок к факелу соседа. В два прыжка Сол догоняет группу и пинком выбивает горшочек из руки поджигателя. Огнеопасная емкость попадает в человека впереди и разбивается, а огонек тут же поджигает масло. Однако юноша этого не увидел, так как уже крутился вокруг остальных с кинжалом в руке.

Первым делом ударяет по факелу, чтобы буквально сунуть под нос противнику. Жар и свет заставляют человека машинально сделать несколько шагов назад, а Сол уже вновь разворачивается и толкает носильщика горшков на четвертого участника команды, мешая вступить в бой. Кинжал вонзается в живот, а нога бьет по сумке с горшками. Глина тут же разбивается и расплескивает фламму, под вопли самого первого подожженного.

Человек с факелом уже собирался навалиться на Сола, но Идельта делает хморима слишком быстрым для такой явной атаки. Юноша не только отпрыгивает, но и ловит руку с факелом с одновременной подсечкой. Член экипажа галеона падает лицом вниз во вспыхнувшее масло. Тут же приходится уворачиваться от меча другого воина, но не разрывая дистанцию, а наоборот ныряя под клинок и врезаясь в районе пояса. Сильный толчок опрокидывает противника прямо в высокое пламя и тем самым не дает встать человеку с факелом.

Воспитанников Карилля нельзя назвать мастерами ближнего боя. Инструкторы проповедовали стиль самого грязного боя: никакой грации, благородства и красоты. Хморим должен использовать укрытия, ловушки, нападать со спины, использовать окружающие предметы и элемент внезапности. Удары в глаза и пах поощряются, можно даже кусаться, если это поможет победить.

На боевых занятиях заставляли отрабатывать удары в живот, горло и глаза. Стараться ударить в сердце запрещали, так как это не так просто, как может показаться сначала, ведь легко можно угодить в ребро. В бою никто не даст времени на рассчитывание места удара. И это

если забыть, что грудь чаще других участков тела защищена доспехом. Юноша наносит ножевые ранения людям, чтобы они уже не смогли встать.

Самый первый, кого Сол поджег, сумел с проклятиями скинуть с себя горящую одежду. Когда он увидел, что с товарищами уже расправились, предпочел пуститься в бегство. Сол бросается следом и бежит куда быстрее. Хморим даже не думает метнуть кинжал в спину убегающего, подобная дурь выбивается инструкторами очень быстро. Только адепты боевых искусств, что потратили на тренировки хотя бы два десятка лет, могут себе позволить с ленцой передвигаться по полю боя и швырять острое оружие, точно зная, что не промахнутся даже с закрытыми глазами в состоянии опьянения.

Идельта, увы, не дает самих навыков, так что пока Соломон очень и очень далек от настоящего мастерства. К тому же, кинжал у него только один, и расставаться с ним то же самое, что выйти в море, выбросив весла и срезав парус. Сол вынужден резко остановиться, так как на шум приходит другая команда. Нападать на пятерых в лоб хморим не намерен, поэтому сразу исчезает в боковом переулке.

В Морите уже всюду горят пожары, слышны крики воинов Фламулы. В таком хаосе спрятаться даже еще проще. Такое чувство, что маги или капитан рассудили, что охота на Сола будет пустой тратой сил. Проще сжечь поселение, вытащить корабль из ловушки и вернуться обратно в море, пока не пришло подкрепление. Юноша понимает, что «Земляная ловушка» не гарантирует невозможность отступления. Команда магов может поднять судно и вернуть на нетающий желоб, хоть поднимать что-то гораздо тяжелее, чем отдаться действию гравитации.

Теперь команды поджигателей ходят минимум по шесть, семь человек, так что нападать на них затруднительно. Если использовать магию, то проблем не доставят, но тем самым можно выдать местоположение вражеским чародеям, которые почему-то перестали прочесывать город с помощью колдовского ветра. Сол огибает эпицентр пожаров и приближается к окраине города. Теперь понятно, чем заняты маги: большой объем льда, созданный с помощью магии, вытолкнул судно из земли, что скользит вниз по склону обратно к морю.

«Они так уйдут». — Размышляет хморим над очевидной истиной. Сейчас два варианта: попытаться помешать, пока они не вышли в море, или оставить в покое. В последнем варианте это будет ничьей, так как корабль мертвецов Фламула Гиона все-таки потеряла, а Аклан получил горящий прибрежный город.

В итоге Сол останавливается на решении отпустить их. В одиночку продолжать бой слишком опасно. Если он бесславно тут сдохнет, то больше пользы не принесет, так что нагоняй ни от кого не получит. Так как возможностью воскрешения Сол управлять не может, то и довериться ей нельзя. Да и к тому же умирать было очень неприятно оба раза.

Сол наблюдает, как экипаж галеона возвращается на берег и поднимается по веревкам на борт, после чего задом вперед корабль падает на волны. Сейчас заметно, что прилив уже начинается, значит, рассвет не за горами. Как Соломон следит за уходящим судном, так и на некроманта смотрят пришедшие души сегодняшних умерших.