

Поля, наполненные отрицательной энергией, являются тем местом, куда никто по доброй воле зайти не захочет. Иногда энергия подобна черному туману, а порой разливается словно вода. Иногда такие места образуются стихийно в местах скопления нежити, но чтобы возникла настолько большая территория, нужно вмешательство некромантов. Пожалуй, только Фламула Гиона может использовать нечто подобное. Без подсказки Соломона потерь могло быть куда больше.

Магический корпус начинает движение, и первыми в ранний час идет рота магов. С ночи поднялся сильный ветер, но отрицательная энергия буквально живет собственной жизнью и больше зависит от течений «океана» магии. Труп, что волочит за собой лошадь, окружен черными извивами, значит, защита работает. Но все равно неприятное чувство проникает в тело, стоило войти в опасную зону.

Боли нет, скорее странный холодок и страшные мысли, что всё чаще посещают голову. Отрицательная энергия часто противопоставляется жизненной энергии, хоть является лишь особой формой проявления жизни. Истинная не-жизнь возможна лишь там, где нет энергии и движения, если верить учению некромантов.

Соломон оглядывает позиции магов, все спокойны, хотя наверняка многие волнуются. Сегодняшний бой может для многих стать последним. Так как хмориму поручено индивидуальное задание, то вновь придется действовать отрезано от взвода. Находясь рядом, он может прикрыть, но сегодня придется оставить на попечение мэтра Гobleка и удачи.

Земля под ногами давно умерла, здесь уже нет растений и насекомых, птицы над полем не летают, а зверье инстинктивно бежит прочь. Только человек может перебороть естественный ужас для достижения цели. Соломон чувствует трудности с дыханием, словно не получается надышаться. Приходится вдыхать чаще, но делу это не особо помогает.

Нужно пройти всего три километра. Для обычного марша это даже нельзя назвать значимым расстоянием, но сейчас не марш, а штурм города, значит, скоро начнется противодействие. Облака отрицательной энергии, конечно, пока скрывают передвижение отрядов, но долго это не продлится. Первое препятствие появляется неожиданно: передовой отряд нос к носу встречается с существом, похожим на большую кошку. Существо буквально соткано из потоков отрицательной энергии. Наверняка волшебный разведчик вражеских чародеев. Сол пока что не умеет создавать подобных помощников с помощью силы источника Мортем.

Монстр размером с коня бесшумно бросается прочь, маг вложил верную тактику при встрече с противником: важнее поднять тревогу, чем пытаться убить на месте. Уже пройдено два километра, но стен Миралиты не видно, пока рота продвигается с помощью разведывательной магии. Сол трогает плечо мэтра Гobleка и жестом показывает, что ему пора отсоединиться от основного отряда. Чародей кивком желает удачи.

Юноша выходит из зоны поглощения отрицательной энергии с помощью «Черного пьяницы» и мороз сразу сковывает тело. И дело не в температуре воздуха, просто тело начинает терять жизненную энергию, бурление которой взаимосвязано с температурой тела. Именно поэтому кража жизненной энергии всегда сопровождается холодом и ознобом.

«Сверхдальний взор некромага» различает городскую стену. Она не самая высокая, какие можно встретить, не более пяти метров в высоту. Толщиной будет не менее трех метров, но основная проблема в защитной магии. Защитники города наверняка подняты по тревоге, так что незамеченным перебраться не получится. На участке стены, к которому подбегает хморим, появляется воздушная рябь, издающая пронзительный вой. Сигнальные чары, разумеется, без

труда засекали некроманта, которые не скрывают присутствия. Но так и задумано: Сол привлекает внимание к себе и оттягивает воинов к этому участку, а скоро рота нанесет удар в другое место.

Именно для этого юноша был вынужден беречь магические силы, так как в одиночку штурмовать стены очень сложно. В землю вокруг вонзаются первые стрелы под вой чар, а Солу нужно вспомнить уроки стихийной магии земли. К счастью, природа или злая судьба одарили большим магическим потенциалом и резервом маны, и это нужно использовать сегодня на максимум.

«Слушай, Сол, преодолей стену без использования некромантии, пожалуйста. Фламула Гиона уже догадалась, что среди нас есть некромант, так что они будут ждать твоего хода, чтобы прихлопнуть или взять в плен». — Говорил Дитер Молк вчера. Выполняя приказ форнота, хморим деактивирует «взор некромага» и готовится использовать классическую магию.

Волна силы проходит по земле и поднимает в воздух тучу пыли и камней. Частицы на большой скорости бросаются в лица защитников, заставляя зажмуриваться и отворачиваться. Сол использует момент для того, чтобы прыгнуть на стену. Без подготовки он не может снести стену, но заставить поверхность пойти трещинами запросто. Еще в Карилле юноша тренировался взбираться на отвесные скалы с помощью этого. Магия создает достаточно глубокие трещины и уступы, по которым взберется даже ребенок.

Конечно, просто так ничего не получилось, если бы не Идельта. Источник поглощенных духовных сил просыпается и посылает в мышцы достаточно энергии, чтобы взлететь по стене и оказаться на парапете. В этот момент в ста метрах южнее раздается грохот и поднимается туча пыли. Подземные толчки пробегают по земле и другим стенам, заставляя широко расставить ноги или искать иную опору.

Из кармана хморим достает самый обычный камень, что подобрал вчера у дороги. Было достаточно элементарных заклятий по укреплению материала и созданию обратной силы. К сожалению, нельзя создать камень из ничего, а швыряться целыми скалами обычно можно себе позволить при неторопливой осаде, подменяя целую катапульту или онагр. В быстрой схватке стихийные маги земли предпочитают набирать небольшие снаряды, укреплять и разгонять с помощью магии.

Благодаря Идельте, хмориму не нужно тратить силы на разгон снаряда, достаточно поддерживать магию, что будет возвращать снаряд в руку. Соломон почти что в упор метает камень в лицо ближайшего воина Фламулы. Камень превращает лицо в кровавое месиво и отскакивает обратно в руку. Еще бросок, и другой враг аж улетает со стены, поймав снаряд грудью.

Противники не могут поймать хморима, а последний продолжает кружиться и швырять камень, ставший скользким от крови. Некоторые догадываются взять щиты в руки, но камень легко крушит дерево, а на отдалении уже летают снаряды огненной магии. Огонь как средство разрушения намного удобнее в схватке на огромных скоростях, но Сол может только костер развести, а об огненных шарах или взрывах можно пока мечтать. Конечно, с помощью «Духовного могущества» можно и огонь воплотить, но это будет нарушением приказа форнота.

Со злым криком напрыгивает высокий детина с намерением расплющить голову врага молотом, но Сол уже сигает со стены на территорию города. Идельта послушно укрепляет ноги, чем позволяет Солу развить такую скорость, за которой даже конный не угонится. Ветер свистит в ушах, а глаза слезятся, но чувство почти напоминает полет, так как вместо очень

быстрого переставления ног Сол делает очень длинные прыжки.

За стеной оказывается пустырь, а за ним располагаются первые дома. Хморим бежит по улице, не обращая внимание на острый недостаток кислорода. На улицах встречает и местных жителей и солдат Фламулы, но никто не рискнул броситься Солу наперерез. Неожиданно запнувшись, Сол катится по земле. Таким образом тело дает понять, что приближается к пределу возможностей. Хморим больше уделял времени магии, чем тренировкам боевым искусствам. Адепты Духа могут дополнительно укреплять тело, но сейчас остается лишь терпеть боль в груди и дышать со свистящим придыханием.

Идельта может дать сверхчеловеческие возможности, но долго их применять никто не может. Сол встает на трясущихся ногах, ступни по ощущениям опухли и словно потеряли чувствительность. Но задача почти выполнена, в центре Миралиты расположен гарнизонный штаб, где должны находиться командиры. План Дитера Молка легко понять: нужно лишить противника командования, тогда город взять будет намного проще. Однако Сол не знает, какое зачарование наложил форнот на обычный металлический кувшин. Ладно хоть не ночной горшок дал.

Соломон проводит пальцем по руне на кувшине, вливая магическую энергию, а после изо всех сил швыряет в дом с флагами Фламулы Гиона, на которых изображен серебряный полумесяц на черном фоне. Именно так сказал поступить Дитер после того, как птицы-разведчики несколько раз пролетели над городом и нашли штаб войск Фламулы. Юноша бросается на землю за хлевом в ожидании колоссального взрыва, но ничего не происходит.

Сол быстро вскакивает и всматривается в каменный трехэтажный дом, куда хморим попал кувшином прямо в балкон на втором этаже. Там сейчас кружится белая энергия, в которой появляются чьи-то силуэты. «Телепортация!». — Догадывается Сол. Дитер на самом деле решил кого-то перебросить прямо в штаб противника!

Хморим бросается вперед и видит, как с балкона спрыгивает один воин без отличительных знаков. К нему уже бегут трое охранников, но все разлетаются в разные стороны от ударов подмоги Аклана. Лицо нового товарища скрыто под шлемом, да и вряд ли это кто-то из знакомых.

— Я от форнота Молка! — Выкрикивает Сол и подбегает ближе. Человек дернулся было, но быстро понял, что встретил союзника, поэтому без лишних слов развернулся и побежал во внутренний двор.

Сол бежит следом, Дитер приказал после активации артефакта действовать по ситуации. Незнакомый воин на бегу подхватывает меч у одного из убитых и швыряет как копьё в выбегающих противников. Либо это адепт боевых искусств, либо хморим. Иначе такую силу Соломон объяснить не может. Даже помогать не пришлось, так как воин в шлеме раскидывает защитников штаба как котят, а одному из противников почти что нижнюю челюсть оторвал.

Из окна второго этажа вылетает тело и падает на землю. Богатое одеяние указывает на командирскую должность. Тем временем из города бегут шесть человек на подмогу штабу.

— Я ими займусь. — Предупреждает Сол. Напарник опять молча разворачивается и забегает в дом, явно чтобы начать зачистку снизу вверх, пока другие идут сверху вниз.

Юноша сцепляет руки с оттопыренными указательными и средними пальцами, чтобы сложить вместе чары «Укрепления породы» и «Двигательной силы». Секунды проходят, за мгновение пока не получается привести землю в движение, но в этом заключается ловушка. Чем быстрее

разгонятся противники, тем сложнее будет тормозить. Из земли навстречу вырастают острейшие каменные шипы, которые очень легко вонзаются в ноги и животы. Медленная и мучительная смерть.

Не обращая внимание на крики, Сол забегает в дом, чтобы понять, нужна ли присланным воинам еще какая-нибудь помощь. Куча трупов в коридорах и комнатах явно говорит, что тут и без Сола обошлись. Судя по всему это и есть Трупные Псы, отряд хморимов с дурной славой.

<http://tl.rulate.ru/book/54534/1443656>