На небольшом отдалении от моря вырастает новый передовой лагерь. Шатры и костры занимают большую площадь на холме, что был избран в качестве центра лагеря. Завтра придут еще три корабля, и тогда лагерь уже будет обнесен частоколом. Одна рота в полном составе рубит ближайший лес. На первое время главной защитой станут магия и бдительность.

Взвод Сола как раз занимается защитой лагеря. Уже за полночь возвращаются Трупные Псы с докладом форноту. Хморимы разведали округу на десять километров и никакой опасности не обнаружили. Здесь нет поселений или вражеских армий.

— Довольно странно. Сегодняшнюю ночь проводим в режиме боевой готовности. — Дитер Молк отдает распоряжения и начинает писать послание генералу Адальберту.

Мэтр Локом предложил Солу объединить взвода, а потом разбить на пары, чтобы охватить как можно большую территорию. Хморим согласился и оставил это на более опытного товарища, а сам отправился к границе лагеря и начал наблюдать за окрестностями. В ночи многого не увидеть, если не использовать простые чары виденья в темноте. Земли Фламулы Гиона выглядят очень обычными. Обычные деревья, обычная земля, обычные ручьи. Ничего ужасающего или просто странного. Лишь чувство тревоги не проходит.

Соломон смотрит налево, где возвышаются еще два холма, поросшие лесом. Потом направо, где холмов уже три и между ними разведчики нашли глубокий ручей. По центру зрения располагается долина, а вдалеке еще леса и холмы. А за спиной лагерь и Срединный пролив. На долине легко будет заметить приближение неприятеля, так что место выбрано удачное.

При этом никто не надеется на одни лишь глаза и уши. Сигнальные чары и ловушки в случайном порядке рассыпаны по округе. Так делают чаще всего, так как возведение и поддержание монолитного барьера потребует слишком много магических сил, а к тому же будет видно издалека вражеским магам. Лун сегодня не видно, как и звезд. Облака плотно закрывают небо, но дождя быть не должно.

Через некоторое время Сол возвращается в лагерь, так как его сменил другой маг-наблюдатель из отряда мэтра Локома. Хморим сегодня ночью имеет право на два часа сна, всё остальное время будет отведено дежурству. Уже заходя в шатер, юноша замечает исчезающие за горизонтом корабли. Они сразу отправились за следующей партией войск.

Кто-то из взвода уже спит в шатре, так что хморим в темноте падает на тюки, которые никто еще не разбирал, и закрывает глаза. Сон приходит очень быстро, но пробуждение кажется очень скорым. По ощущениям Сол поспал меньше часа из-за колотящегося сердца. «Что же такое? Почему я паникую?», — хморим встает на ноги и выходит из палатки.

В глухой ночной час в лагере довольно светло, так как никто не жалеет древесины для костров, а факелы воткнуты почти у каждого шатра и палатки. Благодаря этому издалека видно, как сосредоточенные солдаты ходят туда-сюда. Как правило, от места дежурства до спального места и обратно согласно графику, что составляют командиры каждой роты. Некромант видит, что некоторые уже заняты приготовлением еды на утро, на кострах покоятся огромные чаны с закипающей водой. Этого точно хватит на весь корпус.

Так как время возвращаться на пост не пришло, Сол бродит по лагерю, пытаясь успокоить тревогу. Во время этого хморима замечает командир корпуса.

— Не спится? — Дитер сидит перед шатром, вытянув ноги.

— Да, плохое предчувствие. — Признается Сол и садится рядом. — А вы почему не спите,

господин форнот?

— Не поверишь, но у меня тоже плохое предчувствие. Вообще, к таким вещам стоит относиться серьезно, особенно для магов. Но мне в любом случае придется работать всю ночь. — Собеседник кивком указывает на груду свитков неподалеку.

— Наверное, пока не взойдет солнце, я не успокоюсь.

— Незачем переживать о том, что может произойти.

— Полностью согласен. Но легче не становится.

— Ха-ха, — смеется Дитер, — если бы жизнь была такой простой, то стала бы доставлять столько проблем?

Некоторое время беседующие проводят в тишине. Несмотря на то, что больше половины корпуса не спит, вокруг очень тихо. Многие сейчас находятся за пределами лагеря, так что ничего удивительного. После восхода солнца снова вернется суета, так что есть некое очарование в ночных часах, когда будто замирают не только люди, но и сам мир.

Возможно, именно благодаря тишине Сол обращает внимание на странные звуки, будто парус хлопает под ветром. Это вполне может хлопать часть палатки или шатра, но сейчас стоит безветренная погода. Дитер рядом тоже обращает на это внимание и поднимается на ноги.

— Хм, что это такое? — Спрашивает хморим, но форнот не отвечает, продолжая смотреть в непроглядное небо.

Однако уже через десять секунд темное небо озаряется голубым пламенем, словно кем-то запущенный магический метеор. Загадочный снаряд летит прямо в центр лагеря, но разбивается о магическую защиту. Рождается громкий звук и яркий свет, а Дитер поднимает уже вторую руку. Сол уже на ногах, а в небе пробегают полосы света, освещающие скрытого ранее противника.

Юноша таращится на увиденное, так как прямо сейчас на лагерь пикирует огромное крылатое чудовище. Знания, полученные в Карилле, подсказывают, что это дракон. Вроде ничего удивительного, ведь на Западном материке проживает много драконов, особенно в северной части, где много гор и непроходимый ландшафт. Однако, «Сверхдальний взор некромага» замечает ауру отрицательной энергии вокруг летающего ящера. Это уже не живой дракон, а поднятая нежить.

Соответственно, мертвое тело нисколько не страдает от удара об землю, что сносит множество палаток и давит людей. По всему лагерю разносятся крики и удары в небольшие колокола. Тревога всех поднимает на ноги, хотя вряд ли кто-то бы пропустил появление пятнадцатиметрового в длину дракона, рухнувшего с небес. Нежить вновь расправляет крылья, которые длиннее туловища и резко отталкивается, поднимая огромные порывы ветра, что уносит все палатки и шатры поблизости.

Поднимающийся в воздух монстр исчезает во вспышках магических взрывов, маги корпуса переходят в контратаку. Вот только с такой серьезной угрозой они рискуют не справиться. Дракон, пожалуй, намного более худший противник, чем титан, благодаря мобильности и непробиваемой шкуре. Сол не знает, может ли дракон-нежить дышать огнем, с одной стороны это невозможно, так как дыхание недоступно мертвому созданию, а легочные железы уже не должны создавать воспламеняющийся газ.

Магическое копье возникает в руке Дитера Молка, а после отправляется в полет. Пускай форнот может зачаровать магический конструкт на укрепление, усиление, ускорение и, возможно, невозможную точность, но броню летающего монстра атака не пробьет. В целом именно так и происходит, сияющее копье отскакивает от шкуры, но теперь летит вдоль позвоночника дракона в новую цель. Только когда дракон вновь пошел на снижение, хморим замечает наездника на спине ящера.

«Нежитью управляет некромант!». — Понимает Сол и тоже концентрируется на наезднике. Черная молния устремляется в небо и проходит по спине дракона, моментально убивая некроманта. Вот только нежить продолжает пикировать на лагерь, не обращая внимания на стрелы и магию. У Фламулы Гиона появилось оружие, которое действительно может качнуть весы. Как единственному некроманту Аклана, Солу нужно разобраться с нежитью прямо здесь и сейчас.

«Сожжение Душ» работает на полную мощность и почти полностью опустошает резерв поглощенных душ, наполняя тело огромной магической силой. Некромант вновь собирался использовать «Знаменосца Молний», но сила получила иную форму во время атаки.

Соломон на подобном не концентрировался, но вокруг дракона возникают огромные челюсти из отрицательной энергии, что буквально перекусывают дракона, как гнилую ветку. Нежить кричать уже не может из-за отсутствия дыхания и неработающих связок, так что дракон падает на землю в абсолютном молчании. А вместе с ним падает и Сол.

Хморим пытается сосредоточиться, но перед глазами всё плывет. Похоже, в один момент потрачено слишком много сил, что выводит некроманта из боя. Зубастая пасть в небе сразу же распадается, а Сола трясет Дитер и что-то говорит. К сожалению, юноша не может понять из-за гула в ушах. А следом ужас наполняет сердце, так как в небе возникают новые тени. Три, четыре, пять, шесть. Еще шесть драконов кружат над лагерем и готовы ринуться вниз.

Но первым делом шесть огненных шаров голубого цвета обрушиваются с ночных небес, сметая позиции защитников. Сол уже успел было подняться, но после был отброшен взрывной волной прямо в шатер форнота. Во время удара хморим теряет сознание, но тренированное тело бессознательно обращается к Идельте, заставляя разум продолжать решать задачу выживания.

Сол распахивает глаза и резко встает на ноги. Так делать явно не стоило, так как головокружение вновь бросает на землю. Сол с трудом садится, а шатер уже наполняется дымом. Юноша ползет к выходу, а через несколько метров вновь встает на ноги, хоть это дается с большим трудом. В лагере царит хаос, множественные пожары ярко освещают ночь, наполненную криками.

Перед затуманенным взором возникает темная фигура, которую Сол сначала принял за Дитера Молка. Но незнакомец вдруг толкает в грудь, и юноша падает на спину. На человеке висит ветхий плащ с большим количеством дыр. Руки, ноги перебинтованы, а на туловище висит окровавленная туника.

— Так вот каков из себя некромант Аклана. Неплохо. — После этих слов становится понятно, что перед ним враг из Фламулы Гиона, которому отвечать хморим не намерен.

— Молчишь? — Спрашивает очевидную вещь незнакомец, а потом резво отскакивает от удара.

Сол на полную катушку использует Идельту, так что сейчас может разорвать противника голыми руками. Даже контузия не помешает. Но очень быстро становится понятно, что по силе противник не уступает, а также вовсе не обращает внимание на удары. Решение у загадки

оказывается простым: перед Солом стоит высшая нежить. Неподалеку один из драконов разбрасывает шатер, в котором спал юноша, но отвлекаться сейчас нельзя. Мельком Сол успевает заметить двух драконов, попавший в магический лед, значит, форнот Молк еще может быть жив.

— Какая ярость. — Замечает противник. — Будь ты во Фламуле, то с таким талантом сумел бы стать личом, как я, и отказаться от слабостей человеческого тела.

Что такое «лич», Сол не знает, но улавливает смысл. Возможно, это процесс превращения себя в живого мертвеца с сохранением души, магической энергии и знаний. Быстрый удар завершает размышления, и юноша вновь падает на землю. Лежащий неподалеку камень вдруг выстреливает аккурат в правый висок противника и тоже валит на землю. Хморим использовал стихийную магию земли, но пропустил удар, концентрируясь на магии.

— Сол! — Вдруг с другой стороны появляются Гела и Жердан. Выглядят взволнованными, но ран хморим не видит. Втроем они могут попробовать справиться с личом, но тот встает на ноги быстрее хморима. Мертвое тело не ощущает боли, а эффективность уже не зависит от состояния тела.

— Вместе! — Кричит Сол и собирает магическую силу на новую атаку.

http://tl.rulate.ru/book/54534/1457625