

-----

Защита своей территории от посягательств была законом природы. Лишь после успешной обороны от атакующих можно стать признанным владельцем территории. Иначе другие просто продолжают бросать вызов хозяину земли. Иными словами, племя огров, занявшее регион возле Вайтрана, должно защититься от армии города, чтобы кровью и смертями назвать территорию своей. Если они будут просто избегать людей – что, впрочем, всё равно невозможно – то даже другие монстры будут покушаться на их землю, из-за чего хаос лишь станет продолжительнее.

Многие регионы не принадлежали никому в частности, но это не означало, что их жители поприветствуют новых иммигрантов. Если это маленькое кочевое племя, то, может, на них и не обратят внимания, но в этот раз пришло массивное племя, которое разрушило баланс региона.

Если они не проиграют в битве другим монстрам, люди не оставят жизнь ограм рядом с одной из своих главных дорог. Если истребить их не удастся, то придётся строить новую дорогу через дикие земли. Рядом с главными дорогами людей не было ни одного большого племени монстров, потому что города истребляли их поколение за поколением, пока страх не будет выгравирован в самих их мозгах. Спустя столько полномасштабных поражений оставались лишь те монстры, которые учились избегать главные дороги.

Огры, поселившиеся в регионе, словно бросили вызов всем, кто жил там до них, и не было способа показать свою силу лучше, чем убить всех людей, которые придут их истреблять. Если бы монстры поселились где-нибудь посреди дикой местности, то много сил город тратить бы не стал. Если один отряд оказывался побеждён, то город мог выслать ещё один, может два, прежде чем сдаться. Однако дела обстояли иначе в плодородных регионах. Городам требовалось много еды, поэтому такие земли вернут, вне зависимости от количества попыток и убитых в процессе. Люди очень упёрты, когда дело доходит до хороших плодородных земель.

В истории подобное происходило часто. Атумнфол, на самом деле, был городом построенным полуэльфами после избавления от живущего там племени огров. Полуэльфы пережили бесчисленные войны в борьбе за свою территорию, сражались с ограми, зверолюдьми, и горными дворфами. Они выстояли свою территорию и защитили собственный город, и остальным оставалось лишь признать их владение над территорией в триста тысяч квадратных километров.

То что кто-то занял территорию ещё не значит, что остальные признали, что эта территория принадлежит им по праву. Другие просто атакуют «владельцев» территории и отберут её.

Люди живущие в дикой местности стояли остроги, но они были не столько владельцами, сколько просто людьми живущими в дикой местности; они не правили территорией и монстры вокруг не признавали их. Нельзя получить территорию не проливая крови.

Через день, чуть позже обеда, Соран наконец-то увидел боевое знамя племени огров, ну если так это можно называть. Если говорить точнее, то это был деревянный шест с человеческим черепом на нём, который удерживала кучка камней.

Это был знак, сообщающий, что вся территория за знаменем принадлежит ограм. Любой, кто зайдёт за него, будет считаться врагом. Почти аналог каменным монументам с надписью Вайтран, какие стояли на границах города.

- Похоже и вправду племя огров, – серьёзно сказал Ярсе.

Только солидные племена станут обозначать свои территории подобным образом. По крайней мере, это означало, что эти монстры действительно верили, что они достаточно сильны, чтобы занять эту территорию и противостоять её изначальному населению. Похожим образом драконы оставляли свой запах по краям своей территории, когда устраивали гнёзда. Установив знамя, они занимались на отобранной территории чем хотели, что, к несчастью, включало поедание любых торговцев, которые ходили по этим дорогам.

- Уничтожим их! – крикнул офицер Вайтрана.

Хотя людей для расширения у Вайтрана не хватало, город не станет сидеть сложа руки перед племенем огров у своих границ, которое ещё и заблокировало одну из главных дорог. У города ушли столетия на расширение с десятков квадратных километров до сотен. Они не позволят оттолкнуть их назад.

Даже так, границы Вайтрана всё равно страдали от атак монстров. Территория города включала относительно недоступную местность, вроде густого леса и обрывов, а монстрам вроде гноллов жить в ней было удобно. Временами они атаковали жителей деревней, но городу нечего было с ними делать. Пока территория не подходит для ферм, что обычно означает низкую человеческую активность, монстры будут жить и размножаться. Даже если город истребит каждого монстра на своей территории, кто-нибудь обязательно придёт и размножится. Остановить монстров проще на словах, чем на деле. Тренировка солдата требует по два десятилетия, а у обычной популяции нет преимуществ над монстрами в бою.

Тяжёлый деревянный шест упал с громким грохотом, армия Вайтрана двинулась вперёд. Теперь, когда большое поселение попыталось занять территорию, они определённо построят немалых размеров сооружение. Крепость, иными словами.

В отличие от огров, которые бродили в дикой местности, в племенах можно встретить не меньше нескольких сотен членов. Хотя могло показаться, что это не так и много, дело усложняло то, что все они первоклассные воины огров. Племена передавали знания и традиции из поколения в поколение, включая техники создания оружия и кожаной брони, укрощение монстров, захват монстров в качестве рабов. Часто можно было встретить в их поселениях множество захваченных кобольдов и гоблинов, которые рыли вместо них шахты или всячески служили. Если еды становилось мало, то их могли съесть.

Племени огров в пять сотен душ требовалась территория не меньше пятидесяти квадратных километров. Хотя они всеядны, предпочтение всё же отдают мясу. Без достаточно большой территории им просто не будет хватать еды.

Разведчики приключенцев и армии снова распределились впереди. Большие племена не бродили по своей территории, пока что они должны заниматься построением крепости. Лучше всего будет найти их и устранить раньше, чем крепость построят. Иначе армии Вайтрана придётся осаждать их.

Все приключенцы выглядели серьёзнее после вступления на территорию огров. Соран и Ярсе присоединились к другому отряду и продолжали разведывать равнины впятером.

Огры опасные монстры. Шкура прочная как кожаная броня, а под ней толстый слой жира. Даже улучшенный арбалет не сможет навредить их внутренним органам. Сражаться с ними в лобовую неразумный шаг. Лучше всего изматывать огра отрядом, после чего убить при появлении подходящей возможности.

Пока они продолжали двигаться по территории огров, следы этих монстров появлялись всё чаще.

И тогда они увидели законченную наполовину крепость на середине холма. У подножия холма высокие огры заготавливали брёвна, воины огров тащили их в крепость. С помощью других огров воины вбивали брёвна глубоко в землю, формируя стены. Они буквально пробивали брёвнами скалу. Группа кобольдов-рабов убирала маленькие куски камня, разлетевшиеся повсюду, в то время как хозяева хлытали их кнутом. Отряд был как раз на достаточном расстоянии, чтобы увидеть кузню, в которой кобольды изготавливали ограм оружие.

Кузнечное дело кобольдов очень грубое, но это не имело значения. Огр с тяжёлым оружием из металла уже был опасным существом.

– Смотрите! – сказал Ярсе, с помрачневшим лицом. – Посмотрите вон на того огра.

Он передал монокуляр Сорану, и лицо юноши приняло схожий вид. Он увидел огра в полной латной броне с семидесятикилограммовой дубиной. Броня полностью отличалась от изделия людей. Больше она была похожа на кусок металла, который попытались расплавить до формы похожей на броню, и больше никак не обрабатывали. Каждый наплечник, наверно, весил килограммов десять, и хотя для человека это было очень много, огры такого веса даже не замечали.

– Это точно работа двухголового волшебника огров! – Соран опустил монокуляр и сказал, – Обычные огры не настолько умны. Умным среди них считается огр, который не охотится на собственных рабов. Только волшебники умеют укрощать и управлять другими монстрами.

Крепость на холме была закончена уже наполовину. С сильными ограми в качестве основной рабочей силы, они достроят её уже совсем скоро. Конструкция выглядела довольно грубо, но стены из толстых брёвен очень прочны. В целом она вызывала грубую и примитивную атмосферу.

На нескольких высоких шестах висели трупы гоблинов, кобольдов, ящеролюдей, и гноллов. Практически каждый разумный монстр был пойман и превращён в раба племенем огров, теперь они жили жестокие и печальные жизни под их правлением. Если они хоть немного замедлялись, огры били их кнутах и ухмылялись. Монстр, которого ударил кнутом огр, скорее всего, останется полумёртвым, а потому его кинут в клетку еды. В клетке лежало множество монстров, каждый был едва живым.

Огры крайне ксенофобны, племена могли охотиться даже на огров бродящих в дикой местности. Вероятно это результат вражды передаваемой из поколения в поколение, которая за долгие годы превратилась в чистую ненависть. Они часто воевали даже друг с другом, прямо как люди.

В крепости было не меньше полутысячи огров. Не будет преувеличением сказать, что их там восемь сотен. Видимо это огромное племя, которому удастся выживать уже сотни лет. Иначе у них не хватило бы знаний на поддержание такого количества душ.