

СЕРГЕЙ ТАРМАШЕВ

МЕСТЬ ТЬМЫ

КНИГА ПЕРВАЯ КРОВЬ ЗА КРОВЬ

«Рождённый пожирателем гнили всегда останется таковым, даже если сумеет обрести крылья и подняться в небо»

(Крырд Широкая Ладонь, легендарный вождь древности)

ЭПИЗОД ПЕРВЫЙ ДВАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД

ГЛАВА ПЕРВАЯ ИЗДЕРЖКИ ПРОФЕССИИ

Доверху нагруженная парусная баржа тяжело ползла поперек сильного течения, сопротивляясь непрерывно давящим в борт волнам, и гребцы изо всех сил налегали на вёсла. Стоящий на баке человек в походных одеждах торговца с нескрываемой тревогой обозревал волнующуюся вокруг непокорную речную ширь, то и дело переводя взгляд с бурлящих за бортом водных бурунов на лоцмана. Тот, не отрываясь, вглядывался в возмущенную поверхность реки, и каждые два удара сердца выкрикивал команды гребцам, осуществляя очередной манёвр. Простенький магический артефакт, укрепленный на отвороте его штормового плаща, усиливал голос лоцмана и доносил таковой до гребцов сквозь громкий плеск водной толщи.

- Левый борт – суши вёсла! – напряженно гаркнул лоцман, заставляя человека в походных одеждах невольно крепче схватиться за леер. – Правый борт – два гребка!

Торговец вытянул шею и испуганно проследил взгляд лоцмана, но не сумел определить, что именно тот посчитал угрозой. Кругом бурлят полные опасностей коварные воды, на поверхности реки нет ни ладони спокойной глади, и угроза может быть где угодно. Баржа достигла середины Симиллы, и теперь предстоит миновать самый опасный участок реки. Подводные воронки, запросто способные в мгновение ока затянуть в себя лодку; многослойное дно, схлопывающееся в собственные пустоты, отчего водная твердь вместе с кораблём внезапно проседает чуть ли не на десяток саженей; завихрения ложных течений, возникающие по неизвестной причине и норовящие развернуть баржу вокруг своей оси – эта часть русла Симиллы никогда не бывает спокойной. Благо, близится День Малой Воды, река обмелела вдвое. Её ширина здесь, в пригодной для переправы узкой части, сократилась до пяти миль, а сила подводных воронок стала значительно ниже. Несколько месяцев пересекать Симиллу будет вполне можно, если не пожалеешь денег на наём хорошего лоцмана и длинномерной баржи.

- Правый борт – на вёсла! – лоцман повысил голос: – Обоим бортам – десять гребков! Шевелитесь, лентяи! Обходим водоворот!

С минуту баржа боролась с течением, огибая угрозу, и торговец со страхом провожал взглядом плохо заметный подводный выюн пяти саженой в поперечнике, проплывающий на расстоянии вытянутой руки от правого борта. Наконец, опасное место осталось позади, и он облегченно вздохнул. Баржа наверняка выдержала бы попадание в этот водоворот, потому что она длиннее, чем его сокрытый под водой зев, но покрутило бы судно изрядно. Сбило бы с курса, в трюмах попадал бы товар, не закрепленный намертво, и прочие неприятности. Десять лет назад, когда торговец только начинал своё предприятие в этих местах, ему по неопытности довелось пару раз утопить в Симилле баркас вместе с грузом. Наивные мысли о безобидности обмелевшей реки едва не привели его к разорению. Впрочем, с тех пор он изрядно поднаторел в пограничной торговле и выбирает для переправы правильные суда.

А вот как эти полубезумные Орки переправляются через Симиллу вплавь на своих жутких скакунах, да ещё закованные в броню от конских когтей до собственных бровей – это воистину загадка. Хвала Эрдису Щедрейшему, что зеленокожие монстры вот уже четвертое лето не устраивают набегов, и торговля в пограничье идёт бойко.

Человек в торговых одеждах зло нахмурился. Он мог бы заработать за это время втрое больше золота, если бы не алчность легата, командующего пограничным фортом... С каждым караваном его аппетиты растут всё сильнее, и это вызывает у торговца гнев, который приходится прятать под улыбчивой личиной.

- Правый борт – суши вёсла! – лоцман торопливо сместился ближе к левому борту. – Левый борт – три гребка!

Торговец вновь проследил взгляд лоцмана и вновь не смог разглядеть сокрытую в водных бурунах угрозу до тех пор, пока баржа не прошла мимо. Следующие полчаса прошли в непрерывающихся сменах курса, после чего, наконец-то, судно вышло на ровную воду.

До Ругодара оставалось не более мили, и посреди раскинувшихся от горизонта до горизонта бескрайних зеленых просторов, усыпанных разноцветьем степных цветов, хорошо виднелся пограничный разъезд Орков, приближающийся к причалу с запада. Судя по тому, что громадных зеленокожих всадников было всего четверо, основные войска приграничного клана или кланов находятся сейчас в рейде. И раз в Авлии в данный момент спокойно, то рейд этот Орки совершают в лоно Ратхаш. Что является вдвойне хорошим знаком.

Во-первых, каравану ничто не угрожает, даже внезапное к*Зирдское нападение по возвращении на авлийский берег. Во-вторых, вино, которое он везёт в числе прочих товаров, будет раскуплено полностью и быстро. Орки ждут возвращения своих воинов с добычей, и по этому поводу их женщины будут готовить празднество. Стало быть, цену на вино можно немного поднять. Оркские купцы воистину знают толк в торговле, вынудить их согласиться на необоснованное удорожание суть великое искусство, однако сейчас, в преддверие празднеств, они не станут доводить торг до состояния «нашла коса на камень». Эта поездка обещает быть весьма выгодной... если бы не легат, через форт которого придётся возвращаться.

И ведь ничего не сделаешь, легат – представитель закона, самое властное должностное лицо на этом отрезке авлийских рубежей. Торговец уже не раз обдумывал, а не перенести ли свои торговые маршруты ближе к к*Зирдской границе, к Оркольму, возле сей деревушки тоже расположен пограничный форт, и имеется официальный выход за границу Авлии. Но в связи с близостью Ратхаш и большой шириной Симиллы, в тех местах переправа в Ругодар не осуществляется. Оркские купцы сами приводят караваны в Оркольм. Посему цены на их товары там выше, нежели в Ругодаре, да и торги проходят под бдительным оком пограничной стражи. Утаить товар от уплаты пошлины не выйдет. Всё это уже далеко не так выгодно, и легат, мерзкий к*Зирдов выкормыш, прекрасно осведомлён об этом. Потому и наглеет с каждым караваном.

- Уважаемый Сезус, мы причаливаем, - погруженный в невесёлые думы торговец не заметил приближения лоцмана. – Орки уже встречают нас. Похоже, клан Острого Клыка вновь ушёл в набег на к*Зирдов. Их пограничный разъезд совсем невелик.

- Этих четверых монстров вполне хватит, чтобы вырезать весь наш караван, - торговец покачал головой. – Мне не раз доводилось беседовать с ветеранами из пограничного форта. Они рассказывают, что сотня Орков в зачарованных шаманами доспехах может стать серьёзной угрозой для целого форта. А оркскую тысячу и вовсе не удержать без боевого мага. Так что я искренне благодарен Эрдису Щедрейшему за то, что Орки обращают свои жуткие топоры против детей Ратхаш, а не против Авлии. Торговое дело от этого только выигрывает. Да и людям спокойнее.

- Сие верно, - согласился лоцман. – Неделю назад я ходил вверх по Симилле вдоль нашего побережья вплоть до границы песков. Это был заказ Королевской Пограничной Стражи, я сопровождал воинов из Оркольмского форта во главе с сотником. Песочников вновь расплодилось бессчётное количество, мы более десятка раз видели их тумены, рыщущие по побережью за авлийскими рубежами. Всякий раз змеиные языки пускали стрелы в сторону нашего корабля, издавая угрожающий визг. Мы держались на безопасном удалении от берега, и вражеские метательные снаряды не долетали до нас. Однако не составляло труда заметить, что некоторые из сих туменов не гнушаются нарушать границу, выходя далеко за пределы Пустоши. Посему чем больше рейдов устроят Орки, тем ниже угроза к*Зирдского набега на наши земли.

- И тем больше вина они выпьют на своих празднествах! – Довольно ухмыльнулся торговец, потирая руки. – Идёмте же, уважаемый, поприветствуем дорогих клиентов!

Сезус заспешил к борту баржи, с которого пара матросов только что перебросила прочные сходни на грубый, но мощный причал, сложенный из массивных бревен. Первым сойдя на берег, торговец приблизился к сидящим на могучих конях-тяжеловесах зеленым гигантам и отбил вежливый поклон:

- Мы счастливы видеть непобедимых воинов клана Острого Клыка! Я – Сезус, авлийский торговец, уважаемые купцы клана Острого Клыка знакомы со мной! Я привел караван для торговых дел! Бдард Деловая Хватка часто покупает мои товары!

Торговлю с Орками он вёл не первую весну, однако так и не привык чувствовать себя уютно рядом с зеленокожими исполинами. Даже без доспехов оркские мужи были велики и угрожающи: ростом в одну сажень с четвертью и весом в четыреста

тобран, с грозными лицами, стальным волевым взором и кулаками, превышающими размером человеческую голову. Облаченный же в ратный доспех, покрытый боевыми шипами и с огромным хрардаром – ужасающим гибридом здоровенного обоюдоострого топора и копья – воин Орков становился и вовсе до ужаса зловец. Выпирающие из-за нижней губы недлинные, но острые клыки завершали картину сего зрелища, делая таковое ещё более страшным. Как тут ощутить в себе внутреннее спокойствие, если такой монстр может запросто переломать тебе кости всего лишь случайным движением?

- Я помню тебя, человек! – прорычал один из увешанных оружием клыкастых гигантов. – Выгружай караван! Но своих воинов ты оставишь здесь! Мы сами отведём тебя в Главный Стан. Не бойся, тебе ничего не угрожает, клан Острого Клыка даёт слово, да будет Рыгдард Кровавый тому свидетелем!

- Не извольте беспокоиться, могучий воин, я оставлю охрану на барже! – немедленно заверил его торговец. – Ни мгновения не сомневаюсь в честности и ратном мастерстве клана Острого Клыка!

Орки остались в сёдлах, не сдвинувшись с места, и Сезус заторопился руководить разгрузкой. Раз Орки потребовали от него оставить охрану на причале, значит, он не ошибся: их клан точно в набеге, и бочки с вином уйдут по хорошей цене!

Спустя два часа все телеги были выгружены из трюма и заполнены товаром, и находящийся в приподнятом настроении торговец занял место рядом с возницей на козлах передовой телеги. Четверка Орков разделилась на две пары, одна пристроилась позади колонны, вторая возглавила процессию, и караван двинулся в путь.

До самого вечера колонна двигалась через благоухающую ароматами дикого разнотравья летнюю степь, овеваемую приятными свежими ветрами, и на все лады стрекочущую и щебечущую множеством голосов всевозможной живности. Время от времени на горизонте проходили тучные стада бизонов, сопровождаемые редкими силуэтами конных Орков, и Сезус размышлял, до какого порога отпускной цены можно опуститься во время торгов с оркскими купцами, учитывая столь благоприятные обстоятельства. Ночь прошла спокойно, и караван всю её проспал, сидя в телегах, пока смиренные тягловые лошади послушно тащили их следом за могучими оркскими тяжеловесами.

Наутро на горизонте показались стены Главного Стана клана Острого Клыка, и Сезус поспешил привести в порядок измявшиеся за время сна походные одежды. Он даже заменил потёртый дорожный плащ из толстого сукна невзрачного цвета на элегантную плащ-накидку праздничной расцветки, дабы выглядеть эффектно. На оркских купцов сия уловка не подействует, зато оркские жены обратят внимание на интересное решение портняжных дел мастерицы. Хотя бы некоторые девушки-Орки придут взглянуть на плащ или не станут проходить мимо, что, в свою очередь, даст ему возможность посмотреть на них.

А посмотреть там есть на что. Жены Орков ничем не похожи на своих мужчин, разве что кожа их столь же зелена. Оркские красавицы тонки, гибки и изящны, ростом они не достигают и сажени, их тело не весит более ста сорока тобран даже в весьма зрелые лета. Их декольте соблазнительно и упруго, водопады волос роскошны и очень длинные, лица прекрасны и несут в себе неповторимую красоту дикого мира, не

испорченного городской изнеженностью. Даже клыки не портят их лиц, но наоборот, добавляют оркским красавицам хищной сексуальности, ибо не выпирают изо рта, и заметны лишь при разговоре или улыбке. Но больше всего Сезусу волновало кровь то, как двигаются сии зеленокожие соблазнительницы. Походка оркских красавиц плавна и грациозна, подобно шагу парда, их бедра волнительно колеблются в такт движению, и едва скрытая легкими одеждами грудь вздымается под тонкой кожей одеяний... У Орков культ идеального тела, и у оркских жен не принято скрывать свои достоинства под ворохом пышных одежд...

Завести бы себе оркскую жену, а ещё лучше, двух! Но Орки сожрут его живьём, едва он только начнет произносить недвусмысленное предложение какой-нибудь зеленокожей оболстительнице. Причем она же первая на него и набросится со своими вампирскими клыками. Взаимоотношения Людей и Орков никогда не были дружескими, с самого Начала Времени. Говорят, что даже пять тысяч лет назад, во времена Черного Рыцаря, когда весь Парн объединился против бесчисленных полчищ к*Зирдов, ведомых Детями Некроса, союз Людей и Орков не продержался и полугода, разрушившись немедленно, едва отгремело последнее заклятие той войны. Заполучить в свою постель оркскую жену невозможно. Они даже в плен живыми не сдаются, а если захватить её без сознания, она убьёт себя, едва очнётся. Или тебя, если сумеет. А жаль. Он бы не пожалел денег на такую красотку.

Торговец судорожно вздохнул и отогнал от себя скабрзные мысли. О торговле надобно думать, пока обстановка складывается столь удачно! Тем более, его караван уже ждут. Ворота в Главный Стан клана Острого Клыка распахнуты, у въезда застыла вооруженная охрана в зачарованных шаманами доспехах. Не чары боевого мага, конечно, но простой стрелой такое не пробьёшь.

Колонна каравана начала втягиваться в крепостные ворота, и Сезус принялся рассматривать городские укрепления. Со времени его прошлого появления здесь, количество сторожевых Узилищ на башнях увеличилось. На второй башне слева и справа от ворот появилась пара кристаллов из галтанийского хрусталя, переливающихся в ярких солнечных лучах клубами желтой энергии, плещущейся внутри прозрачной толщии. Шаманы Орков не сидят, сложа руки, и неустанно укрепляют и без того могучую твердыню. Сезус не воин, он торговец, но даже ему понятно, что просто так взять штурмом этот Главный Стан вряд ли возможно. Громадные стены высотой в двадцать пять сажений и толщиной в пять, сложенные из мощных каменных блоков, высокие мощные башни, обилие сторожевых артефактов, пусть невысокого магического ранга, зато их тут сотни, если не тысячи. Сей Главный Стан вдвое мощнее любого из авлийских городов, которые довелось повидать Сезусу, кроме, разве что, столицы.

Всем этим стоило бы интересоваться военным. Особенно сторожевыми Кристаллами, укрепленными на вершинах главных боевых башен стана. Они весьма массивны и кипят бушующим внутри себя фиолетовым магическим пламенем. Это уже далеко не шутки, это самая настоящая Смерть с небес. Наверняка творение Эльфов, вечных союзников Ругодара. Торговец спрятал кривую гримасу. Но военным до всего этого дела нет, легата пограничного форта интересует лишь мзда за

контрабандный товар, остальное его не касается. Чтоб его Орки сожрали! Пусть даже они и не питаются человечинной.

Караван вошел в город и потянулся по широкой мощеной идеально выровненным камнем дороге, ведущей на торговую площадь. Сезус привычно окинул взглядом городские кварталы. Дома у Орков под стать своим хозяевам: высокие, мощные и большие. И ни одной деревянной постройки, только камень. Каждая стена заботливо украшена барельефами батальных сцен, горельефами извивающихся в танце соблазнительных красавиц, узорной резьбой сложных клановых узоров и прочими элементами оркского декора вроде клыков, могучих хищников и всевозможного оружия. И ни одного забора или изгороди. Зеленокожие гиганты не прячутся друг от друга. Когда в своё время Сезус узнал, что в Ругодаре напрочь отсутствует воровство, он поверил в это далеко не сразу. Уверенность появилась после того, как на его глазах Бдард Деловая Хватка в мгновение ока отсёк огромным кинжалом кисть руки карманнику прямо вместе с зажатым в ней кошелём. К великому счастью Сезуса, шаманы тут же выяснили, что карманник нанялся в состав каравана под видом разнорабочего, и только это спасло торговца от вечной потери репутации среди Орков.

На торговой площади Главного Стана собралось множество Орков, едва ли не все купцы клана Острого Клыка и ещё двух соседних кланов. И неожиданно обнаружился ещё один караван Людей. Оказалось, что он пришел ещё два дня назад аж из Мергии, и переправлялся у Оркольма на оркском пароме вместе с караваном Орков, уплатив тем изрядную сумму. Но мергийский купец имел с собою втрое больше товара, нежели Сезус, и был уверен в том, что все расходы окупятся с лихвой.

Конечно, окупятся! Сезус привычно скрыл недовольную гримасу. Если бы его пограничным фортом командовал менее алчный мздоимец, то и Сезус бы сейчас привёз сюда втрое больше товара! К счастью, всё обошлось. Как оказалось, к*Зирдов действительно расплодилось слишком много, они начали нападать на прибрежные земли Орков, и кланы Южного Ругодара организовали совместный карательный рейд. В набег ушла половина южных кланов, все, чьи земли располагались ближе к Симилле, и как только они вернутся, им на смену отправятся лавины второй половины южных кланов, чьи земли лежат ближе к океану. Празднество обещает быть грандиозным, уже запланированы воинские турниры и женские состязания в танце, посему старцы и жёны заготавливают всё необходимое для торжеств.

Знаменитое на весь Парн мергийское вино у купца из Мергии раскупили в первый же день и требовали ещё. В итоге Сезус сбыл собственные бочки по цене мергийского, и никто из оркских купцов даже не возмущился столь высокой ценой, каждый стремился достать для своего клана что-то диковинное. Сезус поздравил себя с тем, что не поскупился на дорогое вино, когда наполнял караван товаром, и принялся за сделки прочей купли-продажи. Возвращаться домой с набитыми золотом кошельками невыгодно, всё равно легат отберет половину. Разумнее набрать на эти деньги с собой оркского товара, который выгодно уйдет в Авлии.

Тщательно всё взвесив, Сезус принял решение вложиться в покупку кожи с брюха щиторога. Этот нежнейший материал высоко ценится среди производителей баснословно дорогой мебели, предназначенной для высшего света: королевских дворов, знатного дворянства, могучих магов и очень богатых мастеров дел торговых.

Материал этот не только невероятно изысканнен, но ещё и весьма редок по причине того, что Орки добывают щиторога нечасто, и в первую очередь обеспечивают его кожей себя. Раньше закупить серьёзную партию таковой кожи у Сезуса не хватало золота, сейчас же прибыль неожиданно оказалась столь велика, что можно было выстроить очень выгодное предприятие: закупить сразу десяток шкур, отвести их в столицу и лично предложить Распорядителю Королевского Дворца, минуя посредников и перекупщиков. Дворцовые чиновники платят за редкостный товар самую выгодную цену, однако Распорядитель Его Королевского Величества не снисходит до покупки в розницу, ибо сие не его уровень.

Впервые за десять лет торговых дел у Сезуса появилась возможность сколотить состояние, и столь диковинно удачным стечением обстоятельств необходимо воспользоваться. Он сейчас же закупит столько шкур, сколько хватит золота, немедленно вернется в Авлию, соберет там все средства, которые только возможно, приобретет на них самого лучшего вина и поспешит в Ругодар вновь! Эрдис Щедрейший, это несомненно, явил ему милость свою, и сей торговый прожект Сезуса обречен на успех! Потому что, даже если он опоздает с вторым караваном к началу празднества прибрежной половины кланов южного Ругодара, то в любом случае успеет к празднеству второй половины! А если проявить расторопность, то можно успеть на оба торжества сразу! Его ждет невероятное количество золота и красивая жизнь зрелого и весьма обеспеченного человека!

Обуреваемый окрыляющими перспективами, Сезус до полудня второго дня торгов изловчился сбыть весь свой товар подчистую, и менее, чем за час, провёл сделку с покупкой десятка превосходных шкур тончайшей выделки. При этом у него ещё осталось солидное количество золота. На одиннадцатую шкуру этого не хватит, зато вполне сгодится для удовлетворения алчности легата из пограничного форта. Даже не жаль! Ибо отныне терпеть это мерзкое к*Зирдское испражнение в доспехах ему предстоит недолго. Сезус лично самым тщательным образом упаковал приобретенный товар, и до захода солнца услаждал свой взор наблюдением за посещающими торговую площадь оркскими девушками. Под жарким летним солнцем одежды зеленокожих красавиц были столь минимальны, что временами торговцу казалось, что соблазнительные девы лишены их вовсе. Вскоре он станет владельцем солидного состояния и заведет себе пару роскошных любовниц. Это, конечно, будут не оркские красотки, но тоже высший сорт! Он об этом позаботится.

Одна из грациозных зеленокожих обольстительниц приблизилась к рядам оркских прилавков, и Сезус узнал дочь Бдарда Деловая Хватка. Это хороший предлог для того, чтобы поглазеть на женские прелести Орков с близкого расстояния, не вызывая при этом исполненных подозрения взглядов. Тем более, делать сейчас более нечего. Сезус привычно натянул на лицо деловое выражение и направился к торговому месту Бдарда Деловая Хватка. Могучий Орк только что заключил сделку с кем-то из купцов соседнего клана и теперь разговаривал с дочерью на оркском, тепло улыбаясь. Увидев подошедшего Сезуса, клыкастый гигант перешел на язык Людей:

- Уважаемый Сезус, я рад видеть твои товары полностью распроданным. Чем я могу тебе помочь?

- Волею Великих Богов, сегодняшние торги прошли на редкость удачно, - Сезус вежливо поклонился Орку. – И мне не требуется никакой помощи. Я лишь спешил засвидетельствовать вам своё почтение, ибо вечером отправлюсь в обратный путь, дабы успеть привести сюда ещё один караван до начала празднеств. Я помню, в прошлом году вы обмолвились, уважаемый Бдард, что ваша дочь понесла первенца. Могу ли я поздравить вас с рождением внука?

- Можешь, уважаемый Сезус! – могучий Орк рассмеялся негромким гулким смехом. – Неделю назад у меня родилась внучка! Я наконец-то стал дедом, спасибо Рыгдарду Кровавому! Мрирта и её супруг ждали этого момента пять вёсен!

- О! Это замечательное известие! – Сезус поклонился зеленокожей красотке, попутно скользя взглядом по её стройному обольстительному телу. Надо же, она родила неделю назад, а выглядит так, будто не рожала, а только собирается зачать! – Сердечно поздравляю вас, прекрасная Мрирта!

- Благодарю вас, уважаемый Сезус, - вежливо ответила та. На языке Людей дочь оркского купца говорила довольно чисто, однако в голосе её без труда угадывалась холодность. Похоже, она всё-таки заметила направление его взгляда несмотря на поклон.

- Искренне желаю вашей семье рождения множества ребятишек! – Сезус поспешил сделать взгляд максимально дружеским, и его взор наткнулся на одинокую заколку с крупным бриллиантом, воткнутую в густую шевелюру Мрирты. Бриллиант заколки едва заметно светился мягким белым светом. – Невероятно! Я вижу белую магию, или зрение подводит меня?

- Не подводит! – гордо заявил Бдард Деловая Хватка. – Это свадебный подарок Мрирте от матери супруга! Заколка, принадлежавшая некогда самой Айлани Величайшей, Белому Магу и супруге Черного Рыцаря!

- Мне никогда не доводилось слышать о подобном артефакте! – восхитился Сезус, мгновенно пряча улыбку. Ага, ага, заколка Айлани Величайшей! Артефакт, которому должно быть пять тысяч лет, и он должен быть бесценен, запросто таскает в своей шевелюре дочь простого купца. Кто в это поверит? Не могут Орки не приукрасить! Нет бы просто сказать, что купили с удачной оказией артефакт Белого Мага. Это в любом случае очень редкостная вещица, к чему привирать-то? – Но он вам весьма к лицу, прекрасная Мрирта. Для чего же предназначен сей медицинский артефакт?

- Сложно сказать! – неожиданно улыбнулась Мрирта, касаясь рукой мягко светящегося бриллианта. – Потому что сей артефакт не является целительным в истинном смысле этого понятия. Эта заколка скрепляла ленты, которыми была убрана прическа Айлани Величайшей в день её свадьбы с Трэгом Огненный Смерч. Предание гласит, что Айлани не зачаровывала сей бриллиант сознательно. Он зачаровался сам по себе, получив могучий приток целительной энергии, исходящей от мозга Белого Мага в момент зачатия ребенка. Впоследствии Айлани подарила заколку своей подруге Лранге, та подарила её супруге своего сына, и с тех пор заколка передаётся из поколения в поколение от матери к жене старшего сына. Считается, что она должна ускорять процесс зачатия, но это явно не так!

Зеленокожая обольстительница тихо прыснула, явно вспоминая что-то интимное, но тут же стала серьёзной:

- Однако же мне пришло время покинуть вас, дочь вскоре проснется, и настанет час кормления. Отец, - она тепло коснулась ладонью могучей ручищи Бдарда, - мы с дочерью ждём тебя в гости после окончания торжища, не забудь! Уважаемый Сезус! – она кивнула торговцу в знак прощания и удалилась походкой самки дикого парда, мгновенно взволновавшей кровь в жилах Сезуса.

- Ваша дочь, как всегда прекрасна, уважаемый Бдард Деловая Хватка, - Сезус поспешил отвернуться к клыкастому гиганту. – Она столь превосходно перенесла роды! Я не мог даже предположить, что вы обрели внука всего неделю назад!

- Мрирта перенесла роды, как любая женщина Орков, - пожал плечищами Бдард. – Что в том такого? – Он гордо выпятил мощную грудную клетку: - Зато внучка у меня родилась знатной красавицей! Уже видна порода! Её отец будет самым счастливым Орком во всём клане Острого Клыка, когда вернется из рейда! Он ушел в набег за неделю до рождения дочери, и ещё не видел малышку!

- Я очень рад за вас и всех ваших родичей, - поспешил заверить его Сезус. Вроде бы Бдард не заметил, каким взглядом он проводил его дочь, и волноваться не о чем.

Они поговорили ещё немного, после чего к оркскому купцу подошли покупатели, и Сезус удалился к своему каравану, поглядывая на проходящих по своим делам едва одетых красоток. Скоро, очень скоро жизнь его изменится навсегда, и всё будет превосходно! Ибо у него появится достаточное количество золота, чтобы позволить себе жить, подобно богатому высокородному дворянину. Главное – успеть осуществить свой прожект без проволочек!

Несколько часов он провёл в бездействии, с заходом солнца торговая площадь опустела, и Сезус без особых трудов выпросил у Орков охрану и разрешение вернуться на причал. Узнав о его намерениях вскорости возвратиться с новой партией превосходного вина, оркские старцы не стали ему препятствовать и даже изрекли, что у него есть ещё около недели.

Ночь и половину дня, ушедшие на дорогу до пристани, Сезус провел, сидя на козлах вместо возницы, не сомкнув глаз от охватившего его возбуждения. Он вновь и вновь погонял недовольную столь странной спешкой тягловую лошадь, и всячески просчитывал предстоящий торговый прожект. По всему выходило, что если поторопиться, то он успеет провести невероятно выгодные сделки не менее двух раз, прежде чем в пограничных авлийских провинциях станет известно о идущих по ту сторону Симиллы торжествах, и множество желающих сорвать изрядный куш устремятся к пограничным причалам нанимать длинномерные баржи. Главное, быстро продать всё, что есть, и вложить вырученное золото в дело. Что-то придется уступить по средней цене, чтобы не потерять время, но всё окупится сторицей!

Телеги и лошадей Сезус загрузил в баржу, поставив личный рекорд по скорости сворачивания каравана, после чего выгнал всех из трюма и приступил к наиболее сложной части своего плана. Купленные шкуры щиторога предстояло тщательно спрятать от посторонних глаз, и особенно от таможенных инспекторов пограничного форта. Это ушлые чинуши, они будут обыскивать телеги каравана с великим пристрастием, обшаривая каждую пядь поверхности. Они отлично осведомлены обо всех хитростях контрабандного дела, и быстро отыщут двойное дно в его телегах. Поэтому в телегах Сезуса имеется тройное дно! Именно туда он аккуратно уложит

столь ценный товар, а в двойное дно для отвода глаз бросит по нескольку золотых монет. Таможенныe кровопийцы разыщут их и успокоятся. Два-три каравана – и все эти беды, обиды и разочарования останутся далеко в прошлом вместе со всем этим пограничным захолустьем!

Все приготовления были самым тщательным образом завершены за четверть часа до причаливания баржи к авлийскому берегу, и оставшиеся минуты Сезус провёл на баке, с нетерпением ожидая прибытия. У причала его караван, как обычно, встречали три десятка воинов, отправленных легатом. Солдаты терпеливо дождались выгрузки пустого каравана и привычно повели телеги в пограничный форт, виднеющийся в двух милях вглубь от побережья. До ворот форта все ехали по обыкновению молча, но едва караван зашел на его территорию, как стальная решетка опустилась, и телеги окружила воинская сотня.

- Как прошел ваш вояж, любезный Сезус? – из-за солдатских спин появился легат и приблизился к торговцу с недоброй ухмылкой на лице. – Я слышал, торги случились более чем удачно?

- Да, ваша милость, - Сезус поспешил слезть с телеги и отбить легату вежливый полупоклон. – Мне удалось полностью продать весь товар! – Он достал из карманов походных одежд два объёмистых кошель: - Я извлек недурственную прибыль и спешу уплатить с нее таможенную пошлину в казну Его Величества!

- Уплатишь, - кивнул легат и движением глаз подал сигнал своему сотнику.

Тот указал рукой на телеги, и солдаты дружно вцепились в них, норовя перевернуть на бок. Сезус запоздало заметил, что во дворе форта более нет иных солдат, кроме личной сотни легата, в которой числились исключительно его доверенные люди, и в животе торговца всё сжалось в комок в предчувствии дурного. Тем временем сотник отобрал у Сезуса оба кошель с золотом, и легат продолжил:

- Мне стало известно, что ты закупил крайне дорогостоящий товар, и теперь пытаешься укрыть его и от уплаты пошлины, и от нашей с тобой скромной договорённости.

Легат безошибочно указал на обе телеги, внутри которых были сокрыты шкуры:

- Эту! И вон ту! Ломайте! И чтобы осторожно! Поцарапаете товар – шкуру спущу!

Солдаты ловко взломали дно телег, и помрачневший Сезус молча взирал, как они вскрывают сначала двойное, а потом тройное дно, и извлекают оттуда спрятанные упаковки с бесценным грузом. Легат все-таки выследил его. Сезус всячески пытался набирать в караван только проверенных работников, дабы избежать соглядатаев легата, но, видимо, потерпел неудачу. Кто-то из шпионов легата всё-таки втёрся в доверие и не просто следил за Сезусом, но даже смог пронаблюдать за ним во время сокрытия груза. А ведь Сезус выгнал из трюма всех... Значит, соглядатай прятался в какой-нибудь тайной комнате на барже и подглядывал через замаскированное отверстие. Скорее всего, на легата работает владелец баржи или лоцман, или оба сразу, и не только...

- Прелестно! – язвительно подытожил легат, глядя на поднесенные солдатами шкуры. – Кожа с брюха щиторога! Тончайшей выделки! Десять саженных отрезков! Где ты взял столько денег, Сезус? Стало быть, ты лжёшь мне всё время нашего сотрудничества, которое я наивно считал взаимовыгодным!

- Это мой товар, - угрюмо пробормотал торговец. – По закону я должен уплатить пошлину и штраф. Я согласен. Забирайте золото и возвращайте товар!

- Золото? – Легат с театральным удивлением оглянулся на своих солдат. – Какое золото? Кто-нибудь видел золото?

Головорезы легата скорчили тупые рожи и принялись дружно отнекиваться. Стоящий неподалеку сотник молча убрал кошель в доспешный подсумок и столь же молча уставился на торговца исполненным не прикрытой неприязни взглядом.

- Тебе нечем выплатить штраф, Сезус, - подытожил легат, и его лицо мгновенно стало злобным и угрожающим: - А это значит, что ты преступник. Которого ждет суд и арест имущества. Или рудники, если арестованного имущества не хватит для покрытия суммы штрафа. А штраф велик! Ты же торговец, Сезус, ты лучше меня знаешь, сколько стоят эти шкуры! Кстати, сколько?

Легат вновь придал своему лицу театральное выражение, на этот раз вопросительное. Сезус, утопая в пучине отчаяния, и терзаемый болью от бесконечной несправедливости, упавшим голосом предпринял последнюю попытку:

- У меня есть золото. Дома. Отдайте товар и позвольте добраться до деревни. Я заплачу пошлину и полагающийся штраф...

- Поздно! – рявкнул на него легат, обрывая на полуслове. – Ты хотел обмануть меня, к*Зирдово дерьмо! Я всегда знал, что ты рано или поздно попытаешься сие содеять! Все вы, мерзкие торгаши, одинаковы! Наживаетесь на честном людое, который гнёт ради вас спину, проливая пот и кровь!

При этих словах, лица окружающих торговца солдат исполнились злобы и ненависти, и стало ясно, на какой крючок поймал их подлец в доспехах легата.

- Я могу заплатить... – пробубнил Сезус, чувствуя, как рушится возделенное будущее, которое было столь близко.

- И ты заплатишь! Клянусь Эрдисом Щедрейшим! – зарычал легат. – Иначе отправишься под суд, и все мы будем свидетелями содеянного тобою преступления! Контрабандный товар я конфисковываю! Можешь о нём забыть! Даю тебе три дня! Если к их исходу ты не принесешь половину стоимости контрабанды, окажешься в кандалах, в коих станешь дожидаться арестантской кареты! Ты всё понял, торгаш?

Несколько ударов сердца Сезус сдерживал себя от того, чтобы броситься на легата, вцепиться в его ненавистное горло и задушить собственными руками. Но инстинкт самосохранения быстро взял верх, и он понял, что несмотря на крах надежд, не хочет умирать, пронзенный солдатскими клинками. Чувство жестокой несправедливости вкупе с жадой отмщения и всепоглощающей ненависти раздирали его разум, подобно острым лезвиям лесопилки, и взывший от великого разочарования разум шептал, что мечтам его сбыться не суждено. Сколько бы денег он ни выручил от продажи собственного имущества, сколько бы золота ни сумел взять в долг, сколько бы шкур ни купил – легат не даст ему заработать состояние, мечты о котором уже успели согреть его сердце.

- Вы не понимаете, ваша милость! – Сезус бросился легату в ноги, и тот от неожиданности отпрыгнул, выхватывая меч. – Сейчас нельзя складывать золото в сундуки! Южный Ругодар ушел в набег на к*Зирдов, через неделю воины вернутся, и кланы готовят великое празднество! Оркские торговцы и простые Орки скупают

определенный товар по завышенным ценам и отдают свой по минимальным! Это редкостный шанс заработать состояние! Я виноват, признаю! Но позвольте мне собрать ещё один караван, пока ещё есть время! Я продам всё, что у меня есть, и самостоятельно оплачу все расходы, они окупятся втрое! Я принесу вам вдвое больше золота, чем стоят эти шкуры, и сам не останусь внакладе! Только умоляю! Не сообщайте об этом никому! Иначе конкуренция взлетит до небес!

- Вот как? – Легат смерил его презрительным взглядом и с интересом скользнул глазами по своим головорезам. – А ведь это заманчивое предложение, друзья мои! Мы согласимся на него! Но шкуры ты не получишь, для тебя их более не существует. Они послужат нам гарантией в том случае, если ты прогоришь. Проваливай! Через неделю я вижу здесь, под этими стенами, твой караван, загруженный товарами доверху! Для надежности с тобой пойдет кто-нибудь из моих людей, так что обмануть нас у тебя не выйдет. У меня везде глаза и уши! Надеюсь, теперь ты это понял, торгаш!

- Да, ваша милость! – залепетал Сезус, сжимаясь в комок.

- А теперь пшёл вон, кровосос! – процедил легат и пошел прочь, бросая на ходу своим людям: - Вышвырните за ворота это к*Зирдово дерьмо!

ГЛАВА ВТОРАЯ ДОБЛЕСТЬ СИЛЬНЕЕ СМЕРТИ

Поток уродливых членистоногих гадов ожидаемо хлынул из бесчисленных щелей пропитанной некромантией трухлявой горы, и Трырд Стремительный Выпад привычно рванул поводья, заставляя своего скакуна выполнить длинный прыжок. Закованный в стальные конские доспехи оркский тяжеловес взвился в воздух, мощным прыжком выходя из-под удара, и кишащая уродливыми клешнями и челюстями масса хитиновых тварей плюхнулась на пыльные россыпи ядовитого камня. Трырд Стремительный Выпад развернул коня и устремился в атаку, занося для удара зачарованный хрардар. Раздался хруст разрубаемого хитина, вверх взметнулись брызги белесой жижи, заменяющей кровь тварям Некроса, и эхо принялось многократно отражать предсмертный визг рассеченных надвое гадов.

- Не трожь зубами эту гадость! – укорил коня Трырд, без усталости расчлняя неослабевающий поток уродливых тварей. – Сколько раз говорить?! Снова придется лечить зубы!

Его боевой конь, увлеченно терзающий какого-то особо крупного гада, сомкнул челюсти, со смачным хрустом перекусывая пополам хитиновую тушку, и тут же недовольно вскрикнул, выплёвывая труп и выкашливая попавшую в пасть жижу.

- Дави лапами и бей хвостом! – велел скакуну Орк, очередным ударом проредив поток тварей, атакующими прыжками бьющихся в мерцающие чернильными чарами доспехи. – Мы установили тебе превосходные лезвия на хвостовые пластины!

Клинок хрардара с коротким свистом рассек пропитанный некромантией воздух, и с десяток тварей развалились надвое прямо в прыжке. Справа и слева к Трырду уже мчались бойцы его отряда, и вскоре непрерывно льющегося из недр трухлявой горы потока тварей стало не хватать. Десяток бесстрашных и могучих Орков Небесной Тысячи верхом на своих боевых конях – это двадцать смертоносных бойцов, и никакая

стая безмозглого зверья Некроса не сможет выстоять в схватке с доблестными детьми Ругодара!

С небес раздалось громкое стрекотание, мелькнула стремительная тень, в трёх размахах над уничтожающими тварей Орками завис дракон, обводя кипящую мясорубку хищным взглядом. Восседающий в основании его мощной гибкой шеи сереброокий Эльф в изысканных серебряных доспехах ручной работы, коротко поинтересовался:

- Ускорить бой?

- Что за вопрос! – Могучий оркский боец разрубил ещё один десяток хитиновых гадов. – Разумеется, нет! Эленар, друг мой! Разве это бой?! Рыгдард Кровавый послал своим детям эту визжащую мелочь, дабы мы смогли разогреться перед настоящим сражением! Поведай лучше, чувствуешь ли ты Детей Некроса?

- Пока нет, - покачал головою Эльф. – Но они должны быть где-то здесь.

Разведчики засекли их с воздуха точно в этом квадрате. Дочь Некроса бросила в бой своих Зомби и успела скрыться под их прикрытием, но уйти далеко она не могла. Портал, через который она ретировалась, был слишком слаб. Её логово недалеко.

- И мы разыщем его, клянусь Рыгдардом Кровавым! – взревел Трырд, круша беснующеся зверьё Некроса направо и налево.

Внезапно дракон изогнул изящную шею и с хищным стрекотанием распрямил её в сторону гнилой горы, исторгающей потоки хитиновых тварей. Из его усеянной острыми роговыми пластинами зубов пасти ударила мощная Струя Огня, и жидкое пламя захлестнуло гору, мгновенно превращая её в гигантский костёр. Вся хитиновая нечисть, что не сгорела в первый удар сердца, полопалась от ужасающей температуры во второй, и поток визжащих гадов иссяк, быстро разлетевшись на обрубки под ударами могучих клыкастых бойцов. Дракон воззрился на могучих Орков внимательным взглядом и требовательно зашелкал, ожидая похвалы.

- Мы не можем укорить своего боевого брата за то, что он не сумел сдержать в себе жажду битвы! – воскликнул Трырд Стремительный Выпад, резким взмахом стряхивая с зачарованного лезвия липку жижу. – Прекрасный удар, Мург!

Закованные в броню гиганты грянули дружным хохотом, и Эльф с улыбкой погладил своего дракона. Дракон коротко щёлкнул, довольный похвалой друзей своего собрата, и опустил к подножию пылающей горы. Там он отыскал наиболее крупную из зажарившихся тушек, коротким ударом шипастой лапы расколол её надвое и принялся поглощать содержимое.

- Однако же постарайся не поступать так слишком часто! – подначил дракона Трырд и обернулся к своим воинам: - Продолжим же поиски, храбрые Орки!

Мург сделал вид, что безмерно увлечён трапезой и не слышит сказанного. Весело ухмыляющийся оркский отряд развернулся в поисковую цепь и вновь двинулся через мертвые пустоши Некроса. Трырд ставшим уже машинальным движением проверил, что камень Истинной Чистоты надежно держится в креплениях конских доспехов, и проводил взглядом проносящуюся в небесах четверку всадников на драконах. Вторая четверка парила в половине долгого перебега левее, ещё одна шла на бреющем полёте далеко впереди. Но судя по отсутствию в небе сигнальных тотемов, разведчики ещё не нашли врага, и потому расширяют радиус поисков.

Признаки присутствия Некромантов в этом районе встречались уже давно, но напасть на след Детей Некроса не удавалось. Вечно гниющие некромосы скрывались в своих подземных логовах, и искусно прятали входные ворота, ведущие в их стальные чрева. Отыскать логово Некромантов всегда было весьма трудной задачей, и с каждым десятком лет некромосы прячутся всё усердней. Но как бы ни прятались вечно гниющие Дети Некроса, им нет и никогда не будет покоя. Залог тому – Небесная Тысяча, основанная благородными Орками в тот день, когда великий шаман народа Орков, Черный Рыцарь Трэрг Огненный Смерч обменял свою жизнь на будущее Ругодара.

Пять тысяч лет минуло с той поры, но Небесная Тысяча свято блюдет данный обет, который столь же незыблем, как Черная Башня, возвышающаяся в самом сердце бескрайней Родины бесстрашных зеленокожих бойцов. Вознёсшееся ввысь на сотню шагов волшебное строение в виде копья хардара, и по сей день угрожает застывшему в небесах Всепожиряющему Огню. Исполинский океан кипящего пламени, раскинувшийся на многие долгие перебеги, беззвучно ревёт в бессильной ярости и злобе, стиснутый отовсюду могучей волей легендарного шамана. Исторгнутый на Ругодар Некромантами, Всепожиряющий Огонь не в силах вырваться из заточившего его Узилища, и вот уже пять тысяч лет Родина благородных Орков процветает.

Но бесстрашные клыкастые гиганты не питают иллюзий. Пока последний Некромант не исчезнет с лица Парна, война не окончена. В любой миг гнилые Дети Некроса способны обрушить на Ругодар великие беды, и потому защитники Родины всегда на страже. Пять тысяч лет назад великий шаман уничтожил два города некромосов из трёх. Но вопреки ожиданиям, третий город Детей Некроса не пожелал вступить в битву и отомстить за гибель своих собратьев. Некромосы не стали начинать открытую войну. Вместо этого вечно гниющие развили бурную тайную деятельность, и не было сомнений в том, что Некроманты желают восстановить силы, дабы ударить по Ругодару позже, в момент, который они сочтут благоприятным. Посему с тех самых пор Небесная Тысяча ревностно исполняет свой удел: везде и всюду без устали разыскивает и умерщвляет некромосов, не позволяя им набрать сокрушительную мощь.

Летопись Небесной Тысячи тщательно ведётся с самого первого дня, и за минувшие тысячелетия многое изменилось. Обнаружить подземный город некромосов так и не удалось, хотя поиски велись по всему пропитанному некромантией мёртвому континенту. Дети Некроса лучше кого бы то ни было ориентируются на смертельных просторах своей Родины, а ведь Некрос едва ли не вдвое обширнее Эфрикка. Они отлично понимают, что сидеть всем скопом в одном, пусть даже очень хорошо защищенном городе, суть путь к неминуемому поражению. Посему некромосы тайно расползаются по всему материке, разыскивают особенно пропитанные некромантией места, роют там подземные логова и возводят над ними свои магические сооружения. Внутри сих стальных пещер Некроманты помещают демонов, кои следят за порядком и повелевают машинами некромосов, добывающими для хозяев мёртвую магическую энергию. Подвергать себя риску Дети Некроса не спешат, и потому везде разводят толпы Зомби, исполняющих за них всю работу.

В деяниях чужими руками Некроманты преуспели изрядно, и летописи гласят, что с каждым столетием пестуемые ими Зомби становятся всё опасней. Они лишены страха, не чувствуют боли, без всякой мысли преданы своим создателям, и при этом сохранили способность делать многое из того, что было доступно им при жизни. Детям Некроса всё меньше и меньше приходится рисковать собственной вечно гниющей шкурой, и оттого разыскивать их становится всё сложнее. И процветание работорговли неоспоримо свидетельствует о том, что Некроманты копят силы не только терпеливо, но и успешно. Спрос на рабов по-прежнему высок, и искоренить сие зло так и не удалось. Ибо Некромосы дают за рабов столь заманчивую цену, что Люди лишь на словах выражают своё осуждение работорговлей. При этом деяния их далеки от смысла ими же сказанного.

Что не удивительно. Некроманты всегда отличались тонким знанием всей глубины низкой и гнилой людской натуры. Им прекрасно ведомо, за какие ниточки надобно тянуть, дабы добиться искомого. И некромосы успешно добиваются такового. К*Зирды и пираты охотно скупают рабов у всех желающих, и не просто предлагают за них золото. Время от времени на рынок попадают Души Демонов, цена которых исчисляется тысячами единиц живого товара. Во времена войн или стихийных бедствий она доходит до восьми тысяч рабов. И Короли Людей не гнушаются приобретать их под весьма благовидными предложениями: сии Души Демонов будут переданы могучим магам для усмирения природных катастроф или защиты государства от идущих войною врагов. При этом сами благородные маги совсем не против их применения. Дескать, раз уж Душа Демона имеется, то нет смысла игнорировать возможности, которые она открывает. Ибо всё делается во благо государства и его жителей.

Разумеется, никто из Людей не ведет торговлю с Детьми Некроса самолично. Некромосы хитры и изворотливы, они тайно строят Магические Врата в бескрайних песках Ратхаш и на диких рифовых островах, непригодных для жизни и затерянных далеко в океанской глуши. Работорговцы Людей продают живой товар к*Зирдам или пиратам, те торгуют друг с другом, создавая запутанную цепочку перекупщиков, которая в итоге доставляет рабов к Рабским Вратам. Если бы Люди были истинно заинтересованы в искоренении сего зла, то навсегда прекратить работорговлю было бы можно, пусть даже ценой великих усилий. Но на деле столь прибыльная торговля устраивает не только пиратов и змеязыких Детей Ратхаш. И посему некромосы будут ещё долго черпать из сего источника крови и Зомби.

Лишь благородные Орки и Эльфы неустанно разыскивают Рабские Врата и уничтожают их, едва завидя. Но алчность прочих обитателей Эффрикка охраняет работорговлю лучше любых заклятий. Уничтоженные в одном месте, Рабские Врата возникают в другом, и обмен золота на живой товар продолжается. Чтобы оправдать себя, Люди даже начали использовать рабский труд в шахтах и каменоломнях, дабы официально выдавать лицензии на торговлю осужденными на казнь преступниками. Причем случилось это сразу после ухода из жизни Айлани Величайшей, ибо в тот миг стало некому удерживать людскую алчность от столь заманчивого заработка. Официально Люди объявили, что труд рабов необходим Королевствам, дабы восстать

из пепла. С того дня минуло пять тысячелетий, из пепла давным-давно восстало всё, что только могло, но об отмене работорговли никто не помышляет.

Посему Небесная Тысяча презрела помощь Людей изначально. Вечный союз благородных Орков и Эльфов более чем самодостаточен, и нет никакой нужды ослаблять и оскорблять его заключением альянсов с Королевствами Людей. Пусть прошло пять тысяч лет, но мы хорошо помним, сколь призрачны и чего стоят их альянсы. Трусам и предателям нет и не будет ни уважения, ни прощения! Да и не желают Люди сражаться с Детями Некроса. Сидят себе в своих Королевствах, живут своей жизнью, и никто из них за пять тысячелетий даже не попытался явиться на Некрос и сразиться с некротами. Они убеждены, что сие суть не их забота. Но это не имеет никакого значения! Рано или поздно Небесная Тысяча отыщет город Детей Некроса, и бесстрашные Орки и Эльфы в великой битве сразят последних Некромантов! Но сперва их предстоит найти.

Трырд Стремительный Выпад вновь скользнул взглядом по парящим в мутных ядовитых небесах драконам и внимательно всмотрелся в окрестности. Вечно однообразный пейзаж мёртвого материка в этих местах претерпел некоторые изменения. Обычная для Некроса картина – лишённые жизни бесконечные пустоши, усеянные разновеликим каменным крошевом, из которого кое-где выпирают выщербленные ураганами скалы, да сочащиеся некротомантией деревья. Каменное крошево громоздится на пустошах Некроса невысокими неровными холмами, форма, размер и местоположение которых зависит от часто бушующих здесь ураганов, ибо таковые ураганы на бескрайней открытой местности набирают весьма изрядную скорость. И лишь воля Великих Богов не позволяет им покидать пределы Некроса и устремляться прочь, разнося некротомантию по всему Парну. Воды на мёртвом лице Некроса нет, в силу сильной трухлявости здешних каменистых россыпей, она не в силах удержаться на поверхности, и потому реки текут глубоко под землёй. При этом их воды непригодны для питья, ибо столь же пропитаны некротомантией, как весь материк. Потому некротическую воду приходится очищать посредством гномских водяных механизмов.

Однако есть на поверхности мёртвого материка местности, подобные той, по которой ступает сейчас отряд Трырда. Здесь всюду высятся трухлявые горы Некроса, обильно расположенные на значительной площади. Сами по себе горы невелики, это не величественные хребты седого Доргалинда, вознёсшиеся ввысь на несколько долгих перебегов. Горы Некроса имеют различную высоту, но даже самые высокие из них едва выше одного быстрого перебега. Однако их склоны весьма обрывисты и изобилуют длинными торчащими камнями и насквозь проржавевшими железными жилами. Влезть на такой склон решительно невозможно, потому как трухлявый камень Некроса немедленно обломится или раскрошится под рукой или ногой скалолаза. Даже драконы приземляются на их вершины далеко не всегда, ибо не каждая такая гора способна выдержать вес благородного животного. В Некросе всё, что выше местного дерева, трухляво, ненадёжно и пронизано бесконечными сотнями пустот, в которых живут бесконечные тысячи хитиновых гадов.

Но именно среди таких вот горных скоплений Дети Некроса любят прятать свои подземные логова. Нагромождение трухлявых возвышенностей облегчает им заботы

по сокрытию своих механизмов, добывающих некротическую энергию. Укрытые искусными мороками и сетями, раскрашенными под окружающую местность, механизмы некротических незаметны со стороны, и увидеть их обычным взглядом невозможно. Драконьи всадники обнаруживают их при помощи эльфийских поисковых артефактов, но и они не всемогущи, и потому требуют для своей эффективности близкого расстояния. Некроманты знают об этом и потому закапывают на подступах к своим логовам могучие смертоносные заклятья. Поэтому воин наземного отряда должен быть всегда настороже.

Тем более, что зачастую Дети Некроса самостоятельно лишь создают смертельные заклятья. После чего они помещают готовые заклятья в Узилища, и выдают их своим подручным Зомби, которые и прячут Узилища на подступах к логову. Но не все Зомби получают у некротических смекалистами. Некоторые из них бывают ненамного сообразительнее местной живности, и потому не проявляют большого усердия в сокрытии Узилищ. Трырду не раз доводилось замечать некротическое заклятие разрушительной силы, укрепленное тупым Зомби прямо на дереве. Учитывая вполне заметные размеры Узилища, узреть таковое несложно, если не терять бдительности.

Потому что деревья сии на истинные деревья похожи лишь названьем, ибо являются собой толстые обрубки разной длины, густо усеянные отравленными иглами. У некоторых из деревьев имеются ветви, которые растут вверх, а не вбок, и часто возвышаются над стволами, из-за чего сие и без того уродливое дерево напоминает кривой трезубец. Иные деревья могут быть ростом с Орка, но чаще высотой своей они не выше колена, а то и менее. Другой растительности на Некросе не имеется, и почему местные твари не сожрали деревья подчистую суть загадка. Верховный Маг Небесной Тысячи, Могущественный Альтемар, один из мудрейших эльфийских мужей, говорит, что сок деревьев Некроса столь ядовит, что мгновенно умерщвляет даже местных тварей. Твари знают об этом и не пытаются пожирать деревья.

Зато из яда сих деревьев получается отличное моющее средство, с лёгкостью смывающее отовсюду любую грязь, даже невероятно липкую жижу, коей наполнены хитиновые тела здешних гадов. Ничего похожего на благородных животных Эфрикка тут нет и в помине. Всякая тварь Некроса имеет скелет снаружи, а тело внутри него, снабжена множеством лап, клешней и клыков, обилием суставов, шипов и жал, а также совершенно невероятным количеством мелких, лишенных зрачков и не имеющих никакого выражения, глаз. У иных гадов таковыми глазами буквально засеяно полголовы. Но главной отличительной чертой зверья Некроса является полное отсутствие у них вменяемой способности соображать. Местные гады тупы невероятно, и единственное благородное существо сего мёртвого материка суть дракон. Даже мудрый Альтемар признаётся, что для него загадка, как появление столь сообразительного зверья стало возможным. Единственное объяснение сему факту – воля Великих Богов.

Лично он, Трырд Стремительный Выпад, ни единого удара сердца не сомневается, что это полусерьезное-полушуточное предположение суть истинная правда. Рыгдард Кровавый лично создал драконов, дабы храбрые дети его обрели новых друзей и могучее оружие в борьбе с вечно гниющими Детями Некроса. Создал же он новых Эльфов взамен старых, в этом никто не сомневается, так почему бы Небесному Отцу

доблестных воинов не создать для детей своих могучих драконов? Тем более, что именно верхом на драконах Небесная Тысяча вот уже пять тысячелетий разыскивает и уничтожает логова Некромантов. В конном строю патрулировать столь бесконечные пустоши пришлось бы до бесполезного долго.

Вести наблюдение с высоты драконьего полёта гораздо сподручнее, к тому же, драконьему всаднику помогает волшебство его дракона, ибо магия некрмосов драконам чужда, и благородные животные чувствуют близость мёртвых энергий Детей Некроса. Драконий всадник обзревает большую площадь и заранее подаёт сигнал наземным отрядам. Но даже с драконом над головой бойцу наземного отряда нельзя терять бдительности. Драконий всадник не пропустит некрмоса или его Зомби, но он не станет обращать внимание на бесчисленное количество тварей Некроса, что кишат всюду в трухлявых недрах, обуреваемые вечным голодом. И голод этот постоянно толкает сих безмозглых гадов в самоубийственные атаки. Хитиновое зверьё пропитанного некромантией континента бросается на всё, что считает едой, включая друг друга. Ибо собственные сородичи зачастую есть для них единственный источник пропитания. Нападения бесящихся от лютого голода гадов, подобные произошедшему только что, случаются постоянно.

Высоко в небе раздалось исполненное ярости громогласное стрекотание, и Трырд увидел Эленара, стремительно пикирующего верхом на Мурге по направлению к ближайшей трухлявой горе. Дракон был вне себя от злости, и могучий оркский воин понял, что благородное животное почуяло Некромантов. Эленар коротко взмахнул рукой, шепча скороговорку заклинания, и в воздухе за горой вспыхнул сигнальный тотем. В следующий миг Мург исторг из пасти Струю Огня, заливая пламенем невидимое отсюда подножие трухлявой горы, и снизу в него полетели сгустки боевых заклятий Детей Некроса.

- Храбрые Орки! – взревел Трырд, взмахивая хрардаром. – Враг обнаружен! К бою!

Конный отряд сомкнул строй, ошетиливаясь копьями хрардаров, и пустил коней шагом, огибая трухлявую гору по широкой дуге в ожидании своего мига. С небес туда один за другим пикировали всадники на драконах, выжигая огненными струями невидимого противника. Двенадцать драконов образовали смертоносную карусель, восседающие на них Орки разили врага ударами эльфийских боевых жезлов, и ливень сыплющихся на врага заклятий не ослабевал ни на удар сердца. Противник отчаянно огрызался россыпями Боевых Пульсаров, стремительными потоками Стальных Стрел и оставляющими после себя длинные дымовые шлейфы Взрывающимися Болидами. Враждебные заклятья били в Магический Щит Эленара, тонули в пылающих черными чарами доспехах оркских бойцов и рикошетили от струящихся по телам благородных драконов магических потоков. В воздухе оглушительно ревела непрекращающаяся канонада, земля вздрагивала, трухлявые горы низвергались водопадами обломков, но враги явно не собирались сдаваться.

Конный отряд клыкастых воинов обогнул трухлявую гору, выходя на прямую видимость вражеских позиций, и глаза могучих исполинов вспыхнули жадной битвы. Трырд Стремительный Выпад привстал в стремях и вгляделся в объятую множеством взрывов картину боя. У подножия горы находилось не меньше двух десятков каменных нор, залитых толстым слоем некротического камня. Внутри нор

Некроманты разместили могучие боевые артефакты, и сии орудия Детей Некроса вели сейчас бой с драконьими всадниками. Чуть поодаль, за изрыгающими смертельные заклятья норами, из каменных россыпей знакомо выпирали механизмы некрмосов, предназначенные для накопления некромантии. Мощные Струи Огня, выпускаемые благородными драконами, только что сорвали с механизмов морок, но входа в само логово Некромантов видно не было. Или его скрывают беспрерывно расцветающие взрывы, или же вход находится вдали от сторожевых нор.

Одна из таких каменных нор испускала Взрывающиеся Болиды немалой силы, и взрывы их изрядно сотрясали воздух, мешая драконам держать положенную для атаки частоту взмахов крыльями. Трырд увидел, как Мурга дважды подряд швырнуло на курсе, и дракон расвирепел. Он устремился на каменную нору, поливая её огнём, и едва не впился в нее мощными шипами лап, стремясь разломить пополам. Эленару стоило немалых трудов убедить благородное животное выйти из-под непрерывных ударов, и могущественный Эльф развел руки в стороны, шепча заклинание, несмотря на высокую скорость дракона, заходящего на следующий боевой разворот. Внизу, прямо на месте каменной норы, в небо взметнулся Огненный Смерч, и сражающиеся драконы оглушительно защёлкали от восторга. Благородные животные обожали мощные заклятья и Эленар, имеющий Лазурный ранг магии, временами баловал их в моменты длительного отсутствия жарких сражений.

Смертоносный Эльф направил дракона в облёт Огненного Смерча, но не стал перемещать заклятие и оставил яростно бурлящий пламенем вьюн точно на сторожевой норе. Боевая магия Некромантов не выдержала схватки с эльфийскими чарами, и нора полыхнула взрывом, слабо заметным в ревущей над ней огненной круговерти. Эленар сместил Огненный Смерч на следующую каменную нору, и она повторила судьбу предыдущей. Поток вражеских заклятий стал ослабевать, боевой натиск драконов и их всадников нарастал, и вскоре некротические каменные норы полопались одна за другой под безжалостными ударами. Сражение стихло, оглушительный грохот разрывов иссяк, и Эленар коротким заклятием заставил клубящееся в воздухе море пыли осыпаться наземь.

- Я не вижу входа в логово Детей Некроса, - негромко изрёк ближайший к Трырду клыкастый боец. – Некроманты сокрыли его где-то ещё. Наверняка там нас ожидают зарытые в землю заклятья.

- Это воистину так! – согласился Трырд. – Побережём скакунов, дождемся сигнала драконьих всадников.

Тем временем наездники на драконах тоже не обнаружили входа в логово некрмосов и принялись за поиски такового. Могучие драконы на малой высоте кружили вокруг уничтоженных каменных нор, неторопливо расширяя радиус поисков, и обдавали поверхность земли Струями Огня, стремясь сорвать морок с места входа. На раскрытие хитрости Некромантов ушло порядка получаса. Наконец, один из драконов, удалившись от разрушенных каменных нор на изрядное расстояние, почувал близость некромантии. Он излил жаркое пламя на трухлявый пригорок, незаметный среди множества точно таких же, и некротическое заклятье не выдержало мощи благородного животного. Морок распался, и вместо пригорка взорам доблестных воинов предстала выпирающая из-под земли большая каменная петля с круглыми

вратами внутри. Лежачие ворота Некромантов были плотно запечатаны, и вскрыть их могла магия рангом не менее Лазурного. Или лезвие хрардара, зачарованного самим Черным Рыцарем!

Трырд Стремительный Выпад ощутил, как кипящая в крови жажда битвы обурекает его всё сильнее, и выдохнул, переводя дух. Уже скоро. Терпеть бездействие, глядя, как твои соплеменники ведут бой, есть ужасное испытание для бесстрашного воина Орков, но высокая ратная дисциплина суть часть воинского искусства Детей Ругодара. Некрос не прощает ошибок, и нетерпеливый рубака рискует здесь в лучшем случае остаться без коня. В худшем же – погибнуть самому и привести сражение к краху, позволив коварным некрмосам ускользнуть от храбрых детей Рыгдарда Кровавого. Некроманты только и ждут этого.

Обнаружив вход в логово, всадники на драконах прекратили поиски и поднялись высоко в небеса, оставляя возле некротических врат лишь Эленара. Могущественный Эльф плотнее обхватил бёдрами драконье седло, убеждаясь, что надёжно удерживается на драконе, и велел Мургу зависнуть в воздухе точно над входом. Эленар выставил себе свежий Магический Щит, тщательно проследив за тем, чтобы Щита хватило не только себе, но и дракону, после чего прочёл заклинание. Могучее заклятье сотрясло трухлявые почвы вокруг логова, и зарытые в землю заклятия некрмосов пробудились. Грянула череда мощных взрывов, окольцовывая лежачие ворота столбами огня и фонтанами разлетающегося во все стороны густого стального крошева, и земля вновь дрогнула под лапами закованных в броню оркских коней-тяжеловесов. Оглушительный грохот потонул в защитных чарах шлемов, и Трырд Стремительный Выпад воздел в воздух хрардар, мерцающий чернильной чернотой непобедимых чар:

- Храбрые Орки! Наш черед настал! В атаку!

Конный десяток устремился в разбег, игнорируя осыпавшуюся сверху каменную труху и стальное крошево Некромантов, отскакивающее от доспешной стали. Зависший над лежачими воротами Мург пожелал ускорить своим боевым братьям вступление в бой, и выдохнул Струю Огня в запечатанные створы Детей Некроса. Внезапно за его спиной ближайшая трухлявая гора дрогнула, роняя множество обломков, и из её склона прорезалось сторожевое жало Некромантов. Мург и Эленар одновременно ощутили всплеск некрмантии, дракон рывком развернулся в сторону угрозы, запуская по своему телу потоки защитной магии, и сидящий на нём Эльф выкрикнул заклятие, перевыставляя Магический Щит.

Но жало Некромантов опередило их на половину удара сердца. Сочащийся некрмантацией артефакт некрмосов мгновенно раскалился докрасна и рванулся в цель, стремясь вонзиться в дракона и взорваться внутри его тела. Мощный взрыв сотряс воздушные массы, заставляя их ринуться во все стороны, и навстречу мчащемуся к лежачим воротам отряду ударила жаркая воздушная волна. Скакуны-тяжеловесы удержались на лапах, однако скорость пришлось сбросить и далее двигаться весьма осторожно. Дым от взрыва некротического жала развеялся, и Трырд увидел негодующего от ярости Мурга. Одну из его шести лап срезало ударом заклятья, остальные чары некрмосов увязли в Магическом Щите Эленара, заставляя защиту лопнуть. Но разъяренному дракону уже не было дела до ослабевшей защиты.

Благородное животное с яростным щёлканьем ринулось к трухлявой горе, вцепилось в её склон и могучими ударами шипастых лап отрывало куски от торчащего оттуда боевого механизма Некромантов. Разодранное чрево машины густо брызгало искрами и конвульсивно содрогалось, не в силах устоять под ударами дракона.

Вцепившийся в уздечку одною рукою Эленар взмахнул Трырду мечом в знак того, что путь к воротам в логово Некромантов свободен, и зашептал заклинание Молнии, стремясь помочь своему дракону добить ненавистный механизм. С клинка эльфийского меча сорвался могучий электрический разряд, впиваясь во чрево трухлявой горы, и часть её, на краткий миг дрогнув, расцвела обширным взрывом. Склоны горы рухнули, обнажая скрывающийся под ними стальной скелет машинерии Некромантов, и Мург немедленно испепелил сие некротическое непотребство Струёй Огня. Липкое пламя дракона мгновенно растеклось по железным костям уродливого механизма, и находящееся глубоко внутри него хранилище боевых заклятий некрмосов с гулким грохотом взорвалось, изламывая конструкцию Детей Некроса.

В следующий миг к Эленару с Мургом присоединилась ближайшая четверка драконьих наездников, и Трырд перестал наблюдать за заканчивающейся схваткой. Механизму Некромантов не выжить, а оторванная лапа Мурга отрастёт заново. Драконы весьма прочны и ещё более живучи, отломанные конечности, клешни и шипы у благородных животных всегда отрастают вновь, было бы время. Происходит сей процесс не то что бы быстро, но в составе Небесной Тысячи пять сотен драконов, и всегда найдется, кем заменить Эленара и Мурга на ближайшую пару месяцев.

Конный отряд оркских бойцов достиг перепаханых буйством некротических заклятий каменистых россыпей, и Трырд отдал команду спешиться. Дальше воины пойдут пешком, дабы не рисковать лошадьми. Если вдруг Некроманты упрятали где-то здесь ещё один слой залежей смертоносных заклятий, то скакуны могут получить множественные переломы или даже погибнуть. А доспехи и хрардары Небесной Тысячи зачарованы Черным Рыцарем ещё пять тысяч лет назад, но до сих пор хранят чары великого шамана так, словно были сотворены вчера.

Однако в ту давнюю пору жестоких битв события развивались стремительно, и у легендарного Трэрга Огненный Смерч не было времени, чтобы зачаровать броню всех скакунов. Чары Черного Рыцаря легли на доспехи коней первых трёх сотен будущей Небесной Тысячи, и за пять тысячелетий это количество уменьшилось. Ибо лошадиное тело не столь приспособлено к магии, как тела Людей или Орков, и чары с облачающих его доспехов рассеиваются с течением времени. Сейчас в Небесной Тысяче имеется две сотни конских доспехов, ещё хранящих на себе чары великого шамана, остальные же скакуны защищены эльфийским волшебством.

Что само по себе является защитой огромной степени, ибо среди Эльфов всегда имеются два-три Фиолетовых мага, а Верховный Волшебник Небесной Тысячи денно и ночью следит за состоянием боевой сбрауи скакунов и драконов. Потому что смертоносные заклятья Некромантов не пережить коню в обычных доспехах. Да и магия Зеленого ранга, свойственная благородным драконам, способна превзойти не все умения Детей Некроса. Случается, что заклятия вечно гниющих порой оказываются столь сильны, что для защиты от них не достаёт и магии Синего ранга. В таких сражениях гибнут и бесстрашные Орки, и благородные драконы, и могучие

эльфийские маги. Небесная Тысяча несёт потери, но немедленно восполняет свои ряды, ибо желающих вступить в битву с Детями Некроса среди Орков и Эльфов многократно больше, нежели в состоянии принять Небесная Тысяча.

Потому что главная угроза Некроса заключена не в смертоносных заклятиях некрмосов, а в отравляющей всё живое жуткой некромантии, насквозь пропитавшей сей проклятый Великими Богами материк. Незримая некромантия пронизывает всё вокруг, даже воздух Некроса подвластен ей, и любой, даже самый мощный телом Орк, если у него нет амулета Белого Мага, обречен умереть в безжизненных пустошах к исходу третьих суток. И хрардары с боевыми заклятиями тут бессильны.

Могучий Трырд машинально коснулся грудной пластины мощных доспехов, под которой висел небольшой амулет Истинной Чистоты. Супруга Черного Рыцаря Айлани, Величайший Белый Маг древности, целительскому умению которой с тех пор ещё ни разу не было равных, создала ровно тысячу таких. Маленький кристаллик на серебряной цепочке, светящийся слабым и мягким, словно пушинка, белым светом, окутывал своего носителя незримым эфемерным коконом. Кокон сей был совершенно бесполезен в битве и не в состоянии отразить даже укус крохотной пчёлки. Однако для всепроникающей некромантии мёртвого материка он являлся непреодолимой преградой, и незримая смерть отскакивала от него, словно дождевые капли от стального доспеха. Но защитить кого-то помимо носителя амулет Истинной Чистоты не может, ибо сей сокровенный магический артефакт настраивается на жизненные потоки своего владельца.

Чтобы уберечь от всепроникающей некромантии скакунов, Айлани Величайшая сотворила тысячу камней Истинной Чистоты. Такой кристалл должно вмонтировать в конские доспехи, и только тогда всадник может покинуть пределы Крепости Небесной Тысячи. За пять тысяч лет охоты за вечно гниющими Детями Некроса, множество бесстрашных Орков и Эльфов пали в боях с Некромантами, покрыв себя неуязвимой славой воинов, отдавших жизни за будущее Родины. Не раз случалось, что вместе с павшими героями гибли их амулеты и кристаллы скакунов, и столь редкостных артефактов постоянно не хватает.

Могущественный Альтемар, Верховный Маг Небесной Тысячи, частенько отдаёт кому-нибудь из новичков свой амулет, бесстрашно рискуя жизнью в неравной схватке с некромантией мёртвого материка. Несколько дней эльфийское волшебство изо всех сил сопротивляется безжалостной незримой смерти, но в конце концов иссякают силы даже Синего мага, и Альтемар отправляется к Людям. Там он предстаёт перед их Белым Магом, с коими всегда водит дружбу. Белый Маг исцеляет храбреца, изготавливает для него Амулет Истинной Чистоты, и благородный эльфийский чародей возвращается в Крепость. Так, благодаря постоянной дружбе Альтемара с Белыми Магами, Небесная Тысяча пополняет запасы бесценных амулетов и кристаллов. Однако приток этот невелик. Не родилось ещё такого Белого Мага, кто мог бы повелевать столь огромными потоками целительных энергий, кои были доступны Айлани Величайшей. И Альтемар с сожалением признавал, что новые амулеты Истинной Чистоты редко бывают столь же надёжны и долговечны, как творения величайшей целительницы древности.

Бесценные древние реликвии, сотворенные Черным Рыцарем и его супругой, вот уже пять тысяч лет передаются внутри Небесной Тысячи от ветеранов к новичкам. И в этом кроется своя трудность: хрардар, несущий на себе чары великого шамана, подходит любому бойцу; амулеты и камни Истинной Чистоты быстро привыкают к новому носителю; а вот тускло пылающий чернильно-черной боевой магией доспех пригодится лишь тому, кому подходит по размеру. Из-за этого Небесная Тысяча не может принять в свои ряды любого храброго бойца, неоспоримыми победами на турнирах и кровавыми подвигами в сраженьях доказавшего своё мастерство. Тысяча за две весны объявляет размеры доспехов, кои будут оставлены ветеранами вскоре. И храбрые дети Рыгдарда Кровавого, жаждущие прийти на смену бесстрашным отцам своим, начинают состязания за право вступить в Небесную Тысячу.

А вот Эльфам приходится сложнее, ибо эльфийских доспехов, зачарованных Черным Рыцарем, не существует. Посему они зачаровывают собственную броню у своих Фиолетовых магов, но даже столь невообразимо великая мощь, свойственная этому рангу высшей магии, не в силах сравниться с чарами Черного Рыцаря. И потому по обоюдному решению Детей Рыгдарда Кровавого, кои суть Орки и Эльфы, в состав Небесной Тысячи входит лишь сотня молодых эльфийских магов. Их могущественные заклинания умерщвляют Детей Некроса и их слуг с воздуха, но в наземный бой всегда идут только воины Орков, облаченные в древние доспехи. Ведь самые главные сражения всегда разворачиваются под землёй, в стальных пещерах Некромантов, куда дракону не попасть. Вот почему наземные отряды бесстрашных оркских бойцов великим усилием воли обуздывают кипящую в крови жажду битвы и не бросаются в атаку при первых вспышках боевых заклятий. Ибо воздушный бой суть лишь вступительная схватка, открывающая путь наземному отряду туда, где укрылись, оцетинившись боевыми жезлами, Некроманты со своими Зомби.

- Посмотрим, насколько прочны сии врата Детей Некроса! – Трырд Стремительный Выпад, перепрыгивая через дымящиеся воронки, достиг запечатанного входа в логово Некромантов.

Могучий оркский боец перехватил двумя руками зачарованный хрардар и мощным ударом вонзил бесконечно черное лезвие в некротическую стальную толщу. Тускло мерцающий чернильным светом клинок пробил в металле дыру глубиной в четверть размаха, словно рубил бумагу, но толщина лежащих ворот оказалась вдвое больше. Пришлось вырубать их по кускам, и зеленокожие гиганты терпеливо вырубали фрагменты ворот до тех пор, пока образовавшейся дыры не стало достаточно для уверенного проникновения внутрь втроём. Затем в прорубленную дыру сбросили зачарованный канат, и закованные в броню гиганты один за другим заскользили по нему вниз.

Внутреннее строение этих стальных пещер Детей Некроса мало чем отличалось от других таких же, кои Трырду доводилось узреть за минувшие восемь лет. Вертикальный спуск длился чуть менее одного быстрого перебега и переходил в горизонтальный тоннель. Невысокий и не особо широкий, тоннель сей имел железные стены, в которых по обе стороны располагались двери. Сам тоннель длиною своею описывал квадрат, замыкаясь там, где начинался, и квадрат этот обыкновенно никаких боковых ответвлений не имел. В центре его, за мощными дверьми, располагалась зала

с волшебными механизмами некромосов, что накапливают для своих хозяев некромантию, которую другие механизмы, установленные на поверхности, черпают из потоков мёртвых энергий, окутавших проклятый Великими Богами материк. В зале той безраздельно властвует демон, и входить туда можно только в доспехах с чарами Черного Рыцаря. Иначе демон сожрет твою душу в мгновение ока.

Великие шаманы и высшие эльфийские чародеи способны сразиться с демоном в поединке Разумов, так гласят предания. В Небесной Тысяче шаманов нет, их место занимает сотня эльфийских боевых магов, умения которых не хуже, а магическая сила выше. Поначалу храбрые Эльфы, стремясь повторить путь Черного Рыцаря, коего считают образцом для подражания, бесстрашно бросались в битву Разумов с каждым демоном, которого удавалось отыскать. Но демоны Некромантов невероятно сильны не только в сказаниях старцев. Одолеть их оказалось по силам далеко не каждому, и множество Эльфов пало в этих схватках. Однако позже выяснилось, что незримый клинок, коим демоны поражают разум, не в силах пробить зачарованный Черным Рыцарем доспех, и изгонять демонов стало много проще. Закованные в древние доспехи воины Орков врываются в залы демонов и вырубали из его стальной плоти демонические души до тех пор, пока демон не спасался бегством или умирал.

Двери, располагающиеся по другую сторону стальных пещер, обычно вели в кельи, в коих проживали Зомби, или в хранилища, в коих размещалась различная некротическая утварь. Сами Некроманты обнаруживались в столь малых логовах крайне редко, ибо всю работу за них делали Зомби, ведомые демоном, всегда покорным воле своих хозяев. Доблестные воины Орков уничтожали Зомби, изгоняли демона, драконьи всадники в это время разрушали наземные механизмы Детей Некроса, после чего кто-нибудь из Эльфов спускался в очищенные от врагов подземные пещеры и обрушивал их при помощи заклятий.

Однако на этот раз Трырду попало не простое логово Детей Некроса. Эти пещеры были вдвое обширнее, имели боковые ответвления и множество охраны. Где-то здесь укрылся один из некромосов, а это значит, что в этих пещерах Некроманты хранят добытую из рабов кровь, и потому будут оборонять их до смерти.

Первые боевые заклятья ударили в Трырда ещё до того, как его ноги коснулись пола вертикальной шахты. Стоящий внизу подъёмник Некромант разрушил, дабы не позволить штурмующим поднять его и спустить вниз ещё большие силы. Зачарованный древний доспех поглотил некротическую магию, и Трырд устремился в атаку, резким прыжком уходя от следующего заклятия. Доблестным Оркам не требуются ещё большие силы! Десятка могучих и бесстрашных бойцов, каждый из которых выиграл не два и не три турнира, дабы обрести право попасть в Небесную Тысячу, достаточно для уничтожения некромантской гнили!

Пару сторожевых артефактов, мечущих в него короткие Стальные Стрелы с невероятной скоростью, Трырд разрубил за один удар сердца. Позади него в шахту спустились остальные воины, и исторгающие боевые заклятья некротические жала были разрублены вместе с укрывающими их стальными плитами. Тогда приспешники Некроманта попытались отгородиться от Орков самодвижущимися железными стенами, запереть их со всех сторон, после чего заполнить образовавшийся стальной мешок ядовитыми испарениями. Но яд не смог просочиться через целительный кокон

амулетов Истинной Чистоты, и прислужники некрмоса подожгли испарения, стремясь выжечь воздух и умертвить храбрых Орков удушьем. Но чары Черного Рыцаря с лёгкостью выдержали испепеляющую всё живое вспышку, а оставшегося внутри целительного кокона воздуха с лихвой хватило, чтобы прорубить здоровенный проход прямо в стальной стене.

Могучие оркские бойцы устремились вглубь железных пещер, и подручным Некроманта пришлось вступить в бой. Зомби, к вящей радости Детей Ругодара, оказалось очень много. Пожалуй, за прошедшие пару лет это первое логово некрмосов, которое охраняет такая толпа. Трырд с разбега врубился в оценившийся копьями щитовой строй затянутых в латы Зомби, перегородивших проход, следом подоспел второй боец, затем третий, и всюду закипела отчаянная рубка. Зомби при жизни если и не были профессиональными королевскими солдатами, то отношение к клинку однозначно имели. Лишенные страха и чувства боли, бездушные приспешники Некроманта сражались грамотно, умело используя численное преимущество и узость стальных пещер. Пока несколько передних рядов падали под ударами хрардаров, находящиеся в тылу Зомби на своих плечах поднимали арбалетчиков, пускающих в Орков зачарованные стрелы. При попадании в цель стрелы взрывались, подобно Боевым Пульсарам, однако нанести прямой урон закованным в древние доспехи клыкастым гигантам не могли.

Потеряв несколько коридоров и полсотни солдат, Зомби изменили тактику. Молчаливые рабы Некроманта отступили до ближайшего перекрёстка и попытались окружить рубящихся Орков, неожиданно выведя им в спину из распахнувшихся за спиной дверей не меньше сотни латников. Манёвр этот был не нов, таким способом Зомби часто пытались завлечь клыкастых бойцов в открывшиеся помещения, дабы внезапно захлопнуть двери и отсечь их друг от друга. Обычно уничтожить таким способом зеленокожих гигантов не удавалось, потому что несущее на себе чары Черного Рыцаря лезвие хрардара с лёгкостью прорубало в стальных дверях здоровенную дыру, через которую запросто можно выбраться. Однако сам факт изменения тактики воинами-Зомби свидетельствовал о том, что Дитя Некроса где-то здесь, и это он руководит гарнизоном логова.

Трырд решил не разделять силы и перебить всех Зомби по очереди, после чего не торопясь добраться до Некроманта, однако Дитя Некроса сделало ход первым. Убедившись, что Орки не реагируют на приманку, некрмос принялся откачивать воздух из всего железного логова. Поняв, что магические артефакты клыкастых бойцов вычищают яд из воздуха, если таковой отравлен, Некромант решил лишить Орков самой возможности сделать вдох. Воздух, который останется внутри зачарованных шлемов, закончится прежде, чем храбрые Орки успеют добраться до его вечно гниющей шкуры. И зеленокожие гиганты либо погибнут от удушья, либо будут вынуждены отступить.

Пришлось срочно менять стратегию. Отряд устремился напролом, прорываясь через прорубленные в рядах Зомби бреши, и чтобы не увязнуть в обилии подручных некрмоса, Трырд оставлял позади одного бойца. Толпа Зомби набрасывалась на одинокого гиганта, но сразить закованного в зачарованный древний доспех исполина с пламенеющим черными чарами хрардаром в руках было непросто. К тому моменту,

когда Трырд нашел Некроманта, весь его отряд был рассеян по стальному чреву логова некрмосов, и бесстрашные Орки рубились в полном окружении, не собираясь отступать ни на шаг. Воздуха в пещерах уже не осталось, но Зомби продолжали наступать, натянув на лица магические маски некрмосов, дарующие им дыхание через подходящую ко рту гибкую измятую вену.

Дитя Некроса, как предупреждал Эленар, оказалась самкой, столь же уродливой, как всё племя некрмосов. Она укрылась в самой дальней пещере, в которой обнаружилась очень небольшая арка портала и очень большая цистерна из прозрачного металла Некромантов, заляпанная изнутри засохшей кровью. К вящему разочарованию Трырда, Дочь Некроса торопилась не зажечь арку портала, а уничтожить её. Неуклюже переваливаясь на кривых ногах разной длины, толстая и низкорослая самка некрмантов трясущими руками укрепляла на порталной арке несколько Узилиц с заклятиями, вызывающими взрыв. Значит, устремиться следом за ней в другое логово Некромантов не получится. Очень печально! Это была бы славная битва! Могучий Орк взревел и бросился в бой, мощным ударом перерубая пару телохранителей уродливой самки некрмосов.

Дочь Некроса коснулась какого-то светящегося красным кристалла на своём гладком и округлом доспехе, и порталная арка разлетелась на куски, окутываясь дымной вспышкой несильного взрыва. Отовсюду в клыкастого бойца ударили сторожевые артефакты Некромантов, и Дочь Некроса дерганными движениями направила на него тяжелый боевой жезл. Потoki заклятий впились в зачарованный доспех со всех сторон, угрожая вскоре перегрузить даже такую защиту, но Трырд был опытным бойцом и не предоставил врагу подобной возможности. Он резким прыжком ушел с линии атаки, избегая вереницы Боевых Пульсаров, исторгнутых самкой некрмосов, таранным ударом могучего тела расшвырял ещё одну пару её телохранителей и в стремительном выпаде нанёс ей удар копьём хрардара. Среагировать на столь быструю атаку Дочь Некроса не смогла, и зачарованное копейное остриё пробило ей горло. Уродливая самка конвульсивно задергалась и безвольным мешком рухнула наземь. Не теряя ни единого удара сердца, Трырд Стремительный Выпад в два прыжка достиг выхода и скрылся от сторожевых артефактов Некромантов, непрерывно изрыгающих в него смертоносные заклятья.

В стальной пещере на него со всех сторон набросились Зомби, опоздавшие защитить свою хозяйку, и дальше пришлось прорубаться через стену латников, взвизгивающих на Трырда пустым взглядом. В спину вновь полетели зачарованные арбалетные болты, следом за ними с гулким грохотом сильно ударило что-то мощное, и непрерывно наносящий удары оркский боец оглянулся. Позади, из недр разверзшейся стены, одна створка которой заклинила и дергалась в конвульсивных содроганиях, испускал боевые заклятья Железный Голем некрмосов. Четырехрукое человекообразное чудовище билось в нераскрывшийся дверной створ, стремясь выбраться наружу, и заклинившая часть двери быстро выгибалась под его ударами.

Увидев сильного противника, Трырд Стремительный Выпад взревел, предвкушая славный поединок, и бросился к Голему. Зомби, коих стало меньше на треть, не стали ему мешать, и пожелали перегруппироваться, дабы ударить в спину сообщу. Едва могучий Орк приблизился к тайной нише Голема, четырехрукий механизм

Некромантов вышиб преграждавший путь стальной полустенок и зашагал навстречу зеленокожему исполину. Железные руки, сращенные с мощными боевыми жезлами, испустили в оркского бойца потоки Стальных Стрел и цепочки Боевых Пульсаров, с плеч механического монстра один за другим срывались Взрывающиеся Болиды. Смертоносная некромантия ударила в Трырда, бесследно растворяясь в черном мерцании доспешных чар, и могучий Орк взмахнул пламенеющим черным огнем хардаром. Зачарованное лезвие вспороло Магический Щит Голема, словно древесный лист, и отсекло некротическому механизму одну из рук.

Но Голем был искусен в битве и не растерялся. Он неожиданным движением подпрыгнул и ударил Трырда обеими стальными ногами в грудь, одновременно отталкивая оркского бойца от себя и отталкиваясь от него сам. Клыкастого исполина отбросило на полтора размаха прямо в ряды рвущихся в атаку Зомби, но Трырд удержался на ногах. Зомби ринулись на него всем скопом, пытаясь перерубить колени, и клыкастому воину пришлось несколько ударов сердца биться с подручными некрмосов. Железный Голем в сии мгновения времени не терял. Отлетев к стене и рухнув на спину, он неуклюже, но весьма быстро поднялся и осыпал Трырда потоками новых боевых заклятий. От многочисленных взрывов, рвущих в кровавые куски облепивших Орка Зомби, чрево стальной пещеры заволкло ядовитым дымом, и Трырд понял, что ему не хватает воздуха. Запасённый внутри доспеха воздух заканчивался, амулет Истинной Чистоты не пускал отраву в лёгкие клыкастого воина, но дышать было почти нечем.

Трырд вдохнул в себя последние остатки воздуха, затаил дыхание и ринулся во вторую атаку, прорубая в рядах Зомби кровавую просеку. Железный Голем ждал его приближения и усилил частоту испускания боевых заклятий столь сильно, как только мог. Но магия Некромантов суть ничто перед мощью легендарного древнего шамана, и зачарованный пять тысяч лет назад доспех защитил своего воина столь же надёжно, как защищал все эти эпохи каждого благородного носителя. Пять ударов сердца чернильно-черные чары доспеха поглощали смертельные заклятия Некромантов, и этого времени хватило умелому бойцу Ругодара. Трырд стремительной контратакой оттеснил Голема к стене и перешел на серию мощных акцентированных ударов. Голем поочередно лишился рук, плеч и головы, после чего был рассечен надвое и рухнул, обильно испуская искры из зияющих ран. Его обрубки железных рук всё ещё пытались наносить удары оркскому воину, но могучий Орк вбил в рассеченную стальную грудь механизма затянутый в латную перчатку кулачище и вырвал оттуда Узилище Души Демона, дарующее Голему умение жить. Лишившись Узилища, изрубленный Голем замер, и обрубки его конечностей бессильно осыпались на залитый кровью Зомби пол.

Оставшихся приспешников некрмосов Трырд перебил, окрылённый победой. Дышать было нечем, лёгкие разрывались от охватившей их нестерпимой рези, перед глазами плыла кровавая пелена, и было ясно, что добраться до выхода из логова Некромантов ему не суметь. Ерунда! Он уйдет в Звездный Стан Рыгдарда Кровавого с честью! Десятки Зомби и Железный Голем пали в этом бою от его руки, и ему не будет стыдно взглянуть в глаза грозному и непобедимому Отцу Детей Ругодара! Трырд Стремительный Выпад окинул тяжелым взглядом пол, усыпанный трупами,

пинком пододвинул к стене изрубленную тушу Железного Голема, и уселся на него, словно на трон. Могучий Орк оперся на хрардар и закрыл глаза, утопая в рвущейся из пылающих легких кровавой мути.

Конец ознакомительного фрагмента.

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную версию на сайте
www.tarmashev.com