

**Владимир Тарасов**

# **Некромант 3**

**Один в поле**

**не**

**воин**

Знаете какая самая большая слабость у армии нежити? Это её повелитель. Её создатель и бог. Он мощь этой армии и он же её ахиллесова пята. Грамотному противнику не нужно сражаться со всей армией мёртвых. Достаточно нацелиться на её повелителя. Атаковать его и атаковать. Лишить сил, загнать как волка и убить.

Помните это, если встретите мага смерти. Не нужно бояться его легионов... Он всего лишь человек... Пусть и на ты со смертью... Смерть его госпожа, рабыня и близкая подруга...

---

---

**Владимир Тарасов**

**Некромант. Книга третья. Жизнь**

# Глава 1. План Игрис

## Лазурный город. Столица.

Принц-нейрозомби получил посмертный приказ от Кощея. И чтобы не рисковать своим раскрытием раньше времени, нежити пришлось и дальше играть свою роль принца. Не нужно было давать членам темного ордена ни малейшей зацепки его подозревать. Бывший глава Красного города как-то же догадался, что принц уже не тот что раньше. Нейрозомби не мог понять где он ошибся, похоже игра мертвого в живого была недостаточно реалистична. Зомби-принцу необходимо вернуться в столицу, чтобы взять власть в свои руки максимально быстро. Иначе если немертвый промедлит, кто-то из «братьев» может опередить его.

С принцем же были его верные сторонники-пять сильнейших магов и чиновников. Сейчас же они были наиболее сплочены. Так как были представителями одной силы, поднятыми с помощью темной магии-немертвыми. И принц, подняв, нежить своей силой, являлся для них прямым повелителем.

В Лазурный город возвращалась все члены армии, что остались живы после скоротечной войны на территории страны. В глазах воинов принц уже был их королем. Солдаты много усилий потратили, чтобы остановить некроманта, а также потеряли много товарищей. И увидев принца над телом поверженного врага и поняв, что все закончено, конечно же воины почувствовали облегчение и невольное уважение к победителю.

Архимагистр слишком быстро скрылся, чтобы люди могли увидеть истинную картину, поэтому для всех победителем был принц. Как минимум он остался живым в бою, где все погибли. Сторонники не в счет. Все чествуют только командира, тем более члена королевской семьи. А поскольку видок у принца после атаки, павшего короля был такой словно он побывал в мясорубке, то у воинов не возникло на его счет ни грамма сомнений.

Осмотрев поле боя и забрав павших, чтобы похоронить, как полагается их статусу, армия выдвинулась в сторону столицы. На этот раз неспешным маршем. Все устали и маги и обычные воины. От этих стремительных боев никто не остался в стороне и все выложились по полной. Все слышали легенды о Великом Некроманте и не могли позволить такому повторить. Вероятно скоро снова начнутся гонения на темных магов.

Члены темного ордена выполнив свою миссию, собирались, уползли в ту нору, из которой вылезли. Эмет решил попрощаться с будущим королем.

— Ваше величество, Нерзак. Позвольте принести мои соболезнования, в связи смертью вашего отца. И поздравить с вступлением на престол. Империя будет процветать при вашем правлении.

— Спасибо, Эмет. Да кончина короля, это трагичное событие для всей империи. А поздравлять еще рано, я только претендент на трон из числа многочисленных братьев.

— Да ладно, вам, принц. Бросьте, мы все знаем, к чему все идет. Вы возвращаетесь с победой с битвы, где многие сложили головы, и король, в том числе. И за вами армия, которой вы уже отдаете приказы. И они их исполняют, что немаловажно. Приглядитесь, они смотрят на вас с глубоким уважением. Вы преуспели в том, в чем многих из нас постигла неудача-прикончить некроманта. Вы герой, ваше величество. Покойный король говорил, что ваша позиция при дворе настолько сильна, что заставляет его беспокоиться, поэтому он и

взял вас с собой. Чтобы вы были на виду и не наделали глупостей в его отсутствие. Теперь это все в прошлом. Все в ваших руках. Так что можно сказать, что дело решенное.

— Благодарю, господин Эмет за веру в меня и за поздравления. Спасибо, что помогли искоренить зло с наших земель. Мне жаль ваших погибших воинов.

— Благодарю, ваше величество. Мне тоже жаль моих и ваших павших бойцов. Но воины пали во имя справедливости, они знали на что шли. Они защищали свою страну, свой дом. Хорошо, что их смерть не была напрасной и мы достигли своей цели. Наше совместное дело кончено. Некромант мертв. Нам пора вернуться домой. С вашего позволения, я прощаюсь.

— Да конечно. Эмет, не смею вас задерживать. Все мы славно потрудились.

— Спасибо, Король. Ваши слова греют мне сердце.

Попрощавшись, Эмет и члены ордена отделились от процессии и отправились своей дорогой.

Нейрозомби меж тем составляли максимально эффективный, с их точки зрения, план прихода к власти нового короля. Чтобы упустить такую возможность, не могло быть и речи. Составлялись списки людей и знати, кого нужно подкупить, запугать или убить. Или же просто заручиться поддержкой. При жизни Нерзак, будучи наследным принцем, был в курсе всех событий и нюансов. Разрабатывал много планов и заключал различные союзы. Нейрозомби же получил в наследство не только внешность принца, но и результаты его труда. И будучи машиной и нежитью, принц-зомби не имел сомнений и моральных слабостей. Поэтому при приезде в столицу, началась реализация безжалостного плана.

Пока армия отсутствовала, оставшиеся воины истребляли нежить и начали наводить порядок в городе. Нежить знатно повеселилась, круша и убивая всех подряд для создания большого хаоса. Не вся нежить была упокоена, часть спустилась в подземелье и там затихарилась.

Не успели горожане вздохнуть с облегчением. Как прогремела новость о смерти короля. И столицу вновь обагрили реки крови. Хотя скорее ручейки. Отряды убийц и шантажистов приступили к выполнению индивидуальных заданий, нанося точечные необходимые удары. Нерзак, рассматривал власть и будущих вассалов как биоресурсы. А машинный мозг не разбрасывается тем что имеет потенциал. А минимальные жертвы и убийства необходимы, чтобы сохранить большую часть людей лояльными к новой власти.

В кратчайшие сроки нейрозомби-принц подготовил почву для вхождения на престол. Ничто и никто не мог ему помешать, Нерзак был в своем праве. А какая смена власти обходится без крови. Нужно сразу всех смутьянов поставить на место. Вскоре Нерзака короновали. Так официально власть в стране перешла от живых к нежити. Конечно же никто не подозревал, что король не совсем живой. Во время борьбы за трон еще можно было что-то сделать. Но теперь любое сомнение будет преступлением против короля и прямым путем на плаху.

И не сказать, что последствия воцарения нежити были плохи. НейроЗомбиКороль приблизил и наделил властью и должностями остальных нейрозомби. Они тут же, выполняя приказ Кощея, начали укреплять власть и государство, принимая необходимые законы и решения. Немертвым не требовался сон или отдых. Результаты их работоспособности не заставили себя ждать, положительно удивив всех.

Там где нужна куча специалистов, нейроличам был нужен точный доклад о ситуации и точное исполнение их приказов. Так что предсмертный план Кощея активно начал реализовываться. После кровавой бойни жители столицы и империи могли вздохнуть

спокойно.

Так же произошла встреча с разными кланами, что поспешили в столицу. Всем им бы дан ответ и доказательства, что новый король во всем разобрался и все виновные в трагедиях Красного города и Малой Пирами Смерти наказаны. Клан жизни выступил невольным участником и свидетелем этих событий. Конечно никто не смел открыто сомневаться в словах короля. Но рассказы очевидцев достигли нужных ушей. И слухи и подробности борьбы с некромантом и его армией разошлись в массах.

Так что кланы по сути получили что, хотели и при этом не понесли дополнительных потерь. Даже поприсутствовали на инаугурации нового короля. После которой состоялся пир для самых влиятельных фигур. После празднования члены кланов отправились по домам.

Какие же приказы отдал Кощей перед смертью, что сподвигло немертвого начать борьбу за власть? Ну, во-первых, имея такую фигуру, как принц, Некромант не мог игнорировать его потенциал, поэтому и держал свое тайное «оружие» в секрете. А в последние минуты жизни Кощей увидел вероятность подобного развития событий и дал им толчок.

И поэтому приказал нейрозомби взять власть в империи в свои руки. А нежить исполнила приказ убив короля и заняв его место. Единственное, что пошло не по плану, так это бегство мага огня, единственного свидетеля тех событий. Его планировалось сразу убить. Но даже его бегство не могло помешать реализации плана. А придя к власти, нежить подчистит хвосты. Новый король сразу же отправил отряды на поиски Оргуса. Маг огня знал правду. А истину необходимо похоронить вместе со стариком...

Также Кощей приказал помочь его людям сбежать, а также в дальнейшем оказывать им любую поддержку. И тогда сразу после его смерти армия хотела и дальше искать раненых магов. Но принц запретил, поскольку не дело королевскому клану бегать за такими несерьезными противниками. У клана другие глобальные задачи и одна из них решена со смертью некроманта. Поэтому ребята и смогли мирно скрыться.

Еще генерал приказал передать те файлы, что принц получил перед смертью Кощей, Второму. А уже он сделает, то что необходимо. У Второго есть необходимый допуск на нейросети. Дело в том, что Кощей был генералом и соответствующая отметка стояла на его нейросети. Эта отметка была необходима для различной техники и допускам к информации. Ну и конечно при встрече на поле боя солдат различных званий, сразу станет ясно кто имеет право командовать. Все это облегчало и ускоряло действия армии в хаотичных условиях боя.

Нейроличи Второй, Третий, Четвертый и Пятый также имели подобные отметки, подчиняясь только генералу. Игрис же Кощей своей властью присвоил звание лейтенанта. Остальные же живые и неживые имели звания рядового.

Тем временем подмога, что спешила к некроманту и друзьям, опоздала и вернулась к своим привычным действиям. Третий бронировал нежить. Четвертый и Пятый расширяли ареал древоличей. Ведь эти приказы никто не отменял. Была военная тревога. Но теперь все позади. Да некромант и генерал в одном лице умер. Но для солдат смерть дело привычное. А нейросеть имела именно армейскую специфику. Для нейронежити ничего не изменилось. Да повелитель умер, но нежить продолжила существовать, поддерживаемая маной некроденроидов. Если кто и расстроился, то только живые. Второй меж тем отправился в столицу, чтобы получить предсмертные приказы генерала и секретные файлы.

## Красный город. Клан огня.

Архимагистр огня сбежав с поля боя, решил забрать внука и убраться из этого государства. Со своей силой Оргус всегда и везде может найти теплое местечко. Добравшись до Красного города, маг сообщил остаткам клана огня, что некромант убит, а верхушка клана погибла в бою. Также сообщил, о своих не притязаниях на власть, указав им выбрать нового главу. Этими новостями он кого-то огорчил, кого-то обрадовал. Власть сменится, но общая сила клана сильно уменьшилась, смогут ли они удержать город от конкурентов большой вопрос.

У деда и внука состоялся сложный разговор. Архимагистр бы очень счастлив увидеть внука живым. Хоть кого-то из родни маг смог спасти. Остаться в империи и прибрать власть в Красном городе не судьба, необходимо быстро собираться в дорогу.

— Здравствуй, Ожар.

— Здравствуй, дедушка.

Обнявшись, родственники продолжили диалог.

— Дед, ты убил этого проклятого некроманта, что уничтожил наш город?

— Да, Ожар. Вот этими руками. В подтверждение старик вытянул руки, словно показывая наяву картину смерти темного мага.

— Значит, все позади и мы сможем спокойно жить дальше? Начать все снова? Те кто спас меня, хорошо обо мне позаботились. И сказали, что ты новый глава их клана.

— Не все так просто внук. Творится какая-то чертовщина. Некромант убит, а его нежить продолжает «жить», как будто ничего не произошло. Даже сейчас нежить приходит к власти и скоро станет королем этой страны.

— А почему ты никому ничего не сказал?

— А кто мне поверит? Ты вот веришь, что зомби скоро станет королем?

— Ну, ты же мой дед, конечно...

— Дед.

Маг усмехнулся.

— А для всех я безумный старик, что потерял клан и город. Кто мне поверит? У меня был шанс убить нежить-принца, но тогда бы меня убила его армия. А потом и тебя, как ближайшего родственника убийцы. А так, у нас есть шанс уйти. Никто не в курсе моих новых сил. Собирайся, мы уезжаем.

— Я понял, дед, хорошо.

— Погоди, у меня для тебя подарок.

Архимагистр достал из пространственного кольца кинжал Некроманта.

— Вот держи. Это трофей. Кинжал принадлежал магу смерти. Это оружие игнорирует магические щиты, так что береги его. Оно очень ценное.

С этими словами дед передал внуку презент. Тот с сияющими глазами взял кинжал в руки. Ожар никогда не слышал, что существует подобное оружие, способное игнорировать магию. Конечно юноша понимал ценность подобного кинжала. Поблагодарив деда и убрав оружие, юный маг огня начал собираться в дорогу.

## **Бывшее поселение гоблинов. Игрис и компания.**

Игрис и компания меж тем прибыли в поселение гоблинов, зализывать раны. Магия вернулась к ним, но не душевное спокойствие. Кощей, которого они считали непобедимым, благодаря своей огромной армии нежити-пал. Он отдал свою жизнь, чтобы они жили. Акви рассказала им свой последний разговор с Некромантом. Кощей считал, что нет иного выбора, как разделиться, поскольку армия противника сидела у них на хвосте, потому, что смогли добыть кровь мага смерти.

Честно сказать, никто из ребят не видел иного выбора. Но хватило бы у них смелости поступить также. Так сказать, минимизировать потери, пожертвовав своей жизнью. Причем практически молча, не играя на публику и не требуя ничего взамен. Разговор с Акви, практически не в счет. Некромант пояснил мотивы своего поступка и попросил убедить Игрис, отпустить его.

Ребята сидели за столом. Кусок не лез в горло. Все были погружены в трагичные мысли. Игрис не выдержала эту атмосферу, швырнув вилку на стол, выбежала из пещеры. Она вообще не могла найти себе места. Все время как они прибыли в поселение гоблинов, девушка не спала. Только мерила шагами пещеру и поляну.

Игрис не могла найти себе место. Бывало она забывалась и впадала в ярость. Затем будто что-то вспоминая она гладила живот и плакала. Так прошло несколько дней. Девушка привыкла сидеть под деревом в любимом месте Кощей и впадала в протрацию. Если некромант глядя на дерево или скалы придумывал и видел грандиозные планы. То маг огня постоянно купалась в счастливых воспоминаниях. Сначала девушка потеряла родных, потом любимого.

В один из таких дней прибежала Вега вся в слезах и крича.

— Тетя, тетя. Она пропала.

Крик пробудил Игрис от состояния заторможенности.

— Кто пропала? Что случилось?

— Моя кошка, Мурка. Ее нигде нет. Она меня бросила и ушла я совсем одна.

— Как и я. Но это не правда. Мы есть друг у друга.

Игрис обняла племянницу и они начали плакать вместе. И это были очищающие слезы. Игрис осознала, что ей есть ради чего жить. Ради двух детей и своих друзей. Девушка не смирилась с потерей и не забыла, но смогла найти силы жить дальше ради будущего ребенка и племянницы. Вегу маг огня всегда любила. А вот страстная любовь к Кощей преобразилась в нежную любовь матери. И рыжик с большим нетерпением ждала рождения своего ребенка.

Скоро пришла информация, что принц стал королем. А тот кто убил Кощей, забрал своего внука и сбежал. Постепенно в голову Игрис пришла идея.

Дело в том, что любя какого-то человека, мы то ли заражаемся его мыслями и идеями, манерой поведения, то ли изначально имеем схожее мышление. В общем, Игрис научилась думать и принимать решения, которые некоторые бы назвали гениальными. Так что ей пришел в голову план, как устроить своему ребенку грандиозное будущее. Только действовать нужно было очень быстро. Будущие роды ограничивали ее во времени.



## Глава 2. Красный город

Новый король держал нейроличей и Игрис с друзьями в курсе последних событий. Так что ребята были в курсе, с чего началось их преследование в столице. И кто послужил толчком охоте на ведьм...

Бывший глава Красного города остался жив и где-то скрывался раненый. А как пришёл в себя, сразу же отправился в Лазурный город. Где все рассказал покойному королю.

Бывший король, в свою очередь связался с Тёмным орденом. Скрытыми от общественности профессиональными охотниками на могущественных злых магов. Тёмный орден не мешкая, ответил на призыв и направил своих людей в столицу.

Там уже Королевский клан ветра и тёмный орден объединили силы и устроили друзьям ловушку. Но Кощей смог вытащить ребят из западни, ценой своей жизни.

Также друзья узнали, кто убил Кощея. Это сделал Оргус бывший глава Красного города. Принц не смог его достать. Маг огня сбежал с поля боя, как только осознал странность происходящего.

Новый клан огня пытался сделать Оргуса своим главой. Но маг вернувшись в Красный город, забрал внука и скрылся в неизвестном направлении. И люди зомби короля повсюду искали мага огня, чтобы прикончить.

Игрис узнав эту информацию, надолго задумалась, боясь спугнуть пришедшую ей в голову мысль. Обдумав идею со всех сторон, девушка поняла, что ей нужна помощь. Рыжая не могла, как Кощей быстро и в одиночку выдавать грандиозные планы.

Девушка, пытаясь, стабилизировать резко возросшую мощь, смогла прорваться на уровень Архимага. Это придало ей дополнительную уверенность в своих силах. Конечно Архимагом она была номинально, только по уровню сил. А опыт и заклинания соответствовали ступени мага. Так что Игрис еще предстоит раскрыть свой потенциал и научиться пользоваться своими силами.

Игрис обратилась за помощью нейроличам. Сначала девушка пыталась приказать мертвым. Но нежить послала рыжую, сообщив, что она не имеет права командовать.

Тогда девушка зашла с другой стороны и попросила Нейроличей помочь. Кощей перед смертью понимал, что нейроличи уже не простая нежить с компьютером в негнивших мозгах, а что-то большее. Поэтому приказал и просил позаботиться и помогать Игрис.

Сделать девушку главной Некромант не мог. Это противоречит программе Нейроличей. Нежить будет слушать приказы только старшего по званию. А таких рядом не было.

Рассказав план нейроличам, Игрис в нетерпении ожидала их решения. Нежите посоветовались и признали план реализуемым. Причём в соответствии с приказом Некроманта. Поскольку мертвые считали девушку частью своего отряда, то помощь ей усилит общие позиции.

Заручившись поддержкой мертвых, Архимаг огня отправилась собирать друзей, чтобы посоветоваться уже с ними.

— Ребят, все вы в курсе, кто стал Королём нашей страны и что произошло с Красным городом. Так вот я хочу занять место главы клана огня и прибрать к своим рукам Красный город. Так вот мне нужна ваша помощь в захвате и управлении им.

Этер маг ветра, не выдержал и перебил первым.

— И как ты собираешься получить власть? Мне одному кажется это слегка наивным?

Акви выступила в поддержку.

— Подождите, пусть Игрис договорит. Игрис, не стесняйся, расскажи, что ты придумала. Если план реализуем, то я всегда тебя поддержу.

— Спасибо, Акви. Ну, во-первых. Я Архимаг огня. Сомневаюсь, что в клане сейчас есть хоть несколько сильных магов. Всё мы знаем, что маги огня были с Оргусом. И Кощей их всех убил. Так что вакантное место свободно. Мне вполне по силам сделать задуманное. Я в праве претендовать на должность главы города и клана. Все вы знаете, что город с пирамидой получает самый сильный клан элемента пирамиды. Получает по праву сильного, пролив реки крови.

Я же хочу оставить их в живых, и усилить клан огня. Да маги огненного элемента ядро клана. Но и маги других элементов тоже состоят в клане. Также я хочу, чтобы вы присоединились ко мне. А уж возможность усилиться с помощью пирамид ваших элементов мы найдем. Договоримся с другими кланами об обмене магов для обучения. С теми же кланами воды и земли, при поддержке Короля будет договориться проще простого. Этер же сможет тренироваться в столице. Не знаю только какой элемент у нашей Лании.

— Я тоже не знаю, какой у меня элемент. Может элемент смерти, как у Кощей. Высказалась Лания.

Игрис продолжила свою речь.

— Возможно. Как выясним, так решим, что делать. Вернемся к изложению моих мыслей. Во вторых, у нас есть поддержка короля. Угроза от Нерзака. Также его письмо с одобрением моего назначения на пост главы города лишним не будет.

В третьих, нейроличи обещали помочь. Они выделяют мне часть армии, что подготавливалась для Кощей. Армия вся закована в доспехи, так что нас никто не свяжет с Некромантом. В крайнем случае решат, что это армия големов. Лания у меня вопрос, ты можешь управлять нежитью?

— Да должна, не знаю точного количества. Мы с Кощеем проводили эксперимент и у меня получилось.

— Хорошо, значит я назначаю тебя главным полководцем армии «големов». Ты согласна?

— Хорошо. Думаю господин бы хотел этого. Я принимаю твое предложение, Игрис.

— Спасибо, значит с этим решено. А то нейроличи сказали, что у них есть свои заботы и приказы, что им оставил Кощей. Они ненадолго задержатся с их исполнением, чтобы помочь нам на первом этапе, а затем мы должны справиться сами. А нежить уйдет и не будут с нами нянчиться.

— Что приказал им Кощей? Спросил Ретт.

— Я не знаю. Сама пыталась из них выбить это. Но Кощей наложил на информацию высший уровень секретности и срочности. Так что я ничего не смогла добиться от нейроличей. Они даже пригрозили устранением тех, кто будет копать в этом направлении.

— Дааа, совсем ребята отбились от рук. При Кошее были послушными словно ручные песики.

— Ну и мы не Кощей. Кстати никто не задается вопросом, почему некромант убит. А его нежить и дальше продолжает функционирование. Ведь это противоречит логике?

— Я пыталась узнать у нежити. Но нейроличи сказали, что информация под запретом. Но видно Кощей, что-то придумал гениальное. Творения пережили создателя.

В четвёртых, у нас богатство всего Красного города. Я думаю вряд-ли клан огня пришедший к власти шикует. Вероятно они затянули пояса потуже и пытаются восстановить и развить город, привлекая новых жителей и разных торговцев. А тут ещё и смерть правящей верхушки клана, должно быть сильно ударила по ним. Они прыгнули выше головы, теперь бы не пасть ниже, чем было их положение до Красного города.

Так что, если они не идиоты, то вцепятся в нас всеми силами и примут нас с распростертыми объятиями. Нужно только обдумать все детали. Чтобы они не из-под палки приняли нас, а искренне. Нам нужен новый дом, и моему ребёнку, в том числе. Что скажете?

Ребята несколько минут помолчали, обдумывая, как быть.

Затем Ретт решил высказаться.

— Нам и правда нужен дом. Свой мы потеряли. Мне казалось, что мы обрели дом в столице. Но прошлое преследует нас. Почему бы не попробовать закрепиться в Красном городе. Тем более на высоком уровне. Сможем сами решать, как быть и что делать в той или иной ситуации. Лания у нас будет военным командиром над нежитью. Игрис главой клана.

Для меня, Этера и Акви тоже нужно придумать должности, но этим займёмся после захвата власти. Как вы поняли, я одобряю эту идею.

Акви следующей поддержала план по возглавлению клана огня.

— Я только за, сейчас мы в пещерах, где жили грязные гоблины. А я хочу комфортные условия — мягкую постель и горячую ванну. Так что я за переворот в Красном городе. Лания, Этер вы что скажете?

— Я конечно согласен. Не прятаться же в пещерах до конца дней. Пока есть возможность взять все в свои руки. Почему бы и нет.

— Я с вами.

— Значит решено. Собирайтесь.

\* \* \*

Спустя несколько дней. Красный город. Компания решила пойти самым простым путем. По сути, чтобы заставить себя выслушать, нужно захватить два объекта-пирамиду огня и дворец, где заседает верхушка клана.

Один из нейроличей отправился к пирамиде, неся в кольце необходимое количество нежити, для захвата этого грандиозного сооружения. Все действия решено было провести без кровопролития, друзья пришли с миром.

Игрис и друзья решили отправиться ко дворцу. Остальные нейроличи страховали, распределившись в городе. На случай, если переговоры провалятся и нужно будет действовать силой, чтобы вытащить ребят. Хотя у магов и с собой в кольцах была армия нежити и Лания для управления ими. Предосторожностей много не бывает.

В это время у остатков управленцев клана огня было совещание. Повесткой дня была тема, как действовать дальше в новых реалиях, когда силы и основа клана потеряны. Клан уже зажимали со всех сторон и только вопрос времени, когда они могут все потерять. Город огненного элемента должен был стать их ступенькой к величию. Вместо этого стал шагом к огромному провалу.

Маги огня были в растерянности и не знали как быть, обсуждая и рассматривая свое положение со всех сторон старейшины, так и не могли прийти к какому-то решению.

Именно в этот трудный час, двери в зал совещаний беспардонно были распахнуты и в помещение набежало большое количество тяжеловооруженных воинов в доспехах. Ну сейчас все закончится, такая была мысль у всех старейшин клана огня. Они подвели предков и подрастающее поколение, пообещав им расцвет клана. Но результаты не оправдали ярких надежд. Маги смирились с поражением и готовились к смерти.

Воины забежав в зал, распределились по помещению, держа всех присутствующих под угрозой расправы. Мечей вновь прибывшие не доставали. Но и так было ясно, что противопоставить такому количеству противников правящему клану в данных условиях нечего. Но магов огня не убивали, значит есть надежда на переговоры и спасение клана. Старики незаметно вздохнули с облегчением. Интересно, как столько людей так быстро и незаметно проникли в самое сердце дворца? Просто проходной двор какой-то. Надо потом разобраться и наказать виновных, если выживут конечно...

В зал совещаний вошла молодая красивая рыжеволосая девушка. За ней шла группа ровесников, состоящая из двух девушек и двух парней. Молодежь оглядевшись, заняла пустующие места за столом. Рыжая же села на самое шикарное кресло, которое мог занимать только глава клана. Все это происходило в тишине, единственные звуки которые раздавались, были звуками дыхания присутствующих и стук их сердец. Рыжая красавица, заняв кресло и поерзав в нем устраиваясь поудобнее, подарила всем внимательный и грустный взгляд зеленых глаз. Так смотрит уставший хозяин на своих подчиненных. Все это почувствовали. Девушка заговорила.

— Итак, если все в сборе, то можно начинать. Вы старейшины клана огня и можете решать его судьбу?

Один из стариков соизволил ответить.

— Да. Мое имя Эльмет, я могу говорить от лица старейшин клана. А кто вы?

— Конечно, я представляюсь. Мое имя Игрис и недавно я достигла уровня Архимага огня. Я не буду ходить вокруг да около. Позвольте познакомить вас моими друзьями. Акви-маг огня. Ретт-маг земли. Этер с элементом ветра. И Лания, наш доблестный полководец присутствующих воинов.

Молодежь кивала, когда слышала свои имена. Игрис представив компанию продолжила свой монолог.

— Прежде, чем начать наши переговоры, я думаю, вам необходимо прочесть письмо Короля.

Сказав это, Игрис достала из кольца письмо. И по гладкой поверхности стола толкнула его в сторону представителя старейшин. Эльмет взял в руки конверт. Узнав королевский символ на печати конверта, аккуратно разорвал край конверта, чтобы не повредить печать, старейшина извлек письмо. Развернув бумагу, старик прочитал следующие короткие строки.

***«Выслушать подателя сего письма и оказать всестороннюю поддержку, как оказываю ее я.***

***Клан огня слаб, что дестабилизирует положение в стране. Признать Игрис ступени Архимага главой клана и города элемента огня.***

***Король Нерзак.»***

Отложив дрожащими руками письмо в сторону, Эльмет обратил свой взор на рыжую девушку. Затем немного подумав, передал письмо другим старейшинам, чтобы те наделали глупостей, пока он будет вести переговоры. А что это именно переговоры уже никто не сомневался. Ведь иначе всегда можно вырезать их клан и позволить перейти Красному

городу в руки другого клана огня, кто будет более послушен королю.

Никто не помнит событий, при котором город с магической пирамидой менял своего владельца. Это неслыханное дело. И вероятно король не хочет пускать дело на самотек, вот и отправил члена своего королевского клана ветра, чтобы взять все под контроль. Все не так уж и плохо. Быть заодно с королем, неплохой расклад.

— Игрис. Мы готовы выслушать вас.

— Хорошо. Итак, я претендую на должность главы клана, не марионеточную, а вполне серьезную, самостоятельную позицию. Мне это вполне по силам, конечно мне может не доставать опыта. Поэтому я буду готова выслушать ваше мнение, при этом поступлю, как сочту нужным. Я и мои друзья станем членами вашего клана, поэтому не стоит бояться, что мы преследуем другие интересы, кроме укрепления «нашего» клана, если он станет таковым.

Мы пришли не с пустыми руками, у нас есть большая армия големов и ресурсы достаточные, чтобы привести любой клан к процветанию. У нас нет дома и мы решили, что Красный город распахнет свои объятия и станет нам родным.

— А где ваш бывший дом?

— Он уничтожен. Кто это сделал-убиты. Есть еще вопросы?

— Недавно мы пытались назначить на пост главы клана чужака, но он принес нам только беды. Из-за него погибли наши сильнейшие маги. А затем он просто сбежал. Так что мы слегка недоверчивы.

Лицо Игрис обезобразила гримаса ненависти. В помещении стало очень жарко. Хорошо, что большинство присутствующих были магами огня и не сильно пострадали, как и Акви. Но вот Ретт, Этер и Лания мгновенно вспотели. Рыжая заметив это, взяла себя в руки и успокоилась, снизив температуру помещения.

— Этот глупец Оргус натворил много дел и его ждет смерть. У него по пятам идут люди короля и скоро он умрет!

— Но Оргус, Архимагистр огня! Король в курсе?

Игрис и друзей удивила эта информация. Они думали, что Оргус максимум грандмастер. Иначе он смог бы отстоять свой город. Хотя девушка, вспомнив свое недавнее поднятие сил, решила, что бывший глава города повысил силы уже после потери своего клана.

— С Оргусом все ясно. Это не наше дело, вернемся к нашему вопросу. Что вы решили, уважаемые старейшины? Прошу заметить, что мы хотим решить дело полюбовно. А воины за вашей спиной лишь для того, чтобы вы осознали нашу мощь и выслушали. Кстати о ресурсах.

Игрис вытащила из кольца горсть других пространственных колец и швырнула их по столу в сторону старейшин. Украшения весело звеня, бежали к магам огня. Старейшины поймав одно или несколько колец, заглянули в пространство украшений. Внутри содержались различные ресурсы. Уже эта горсть колец содержала больше богатств, чем весь их клан. Игрис меж тем, добила их словами.

— Это лишь незначительная часть, того что мы готовы вложить в развитие нашего нового дома. Что скажете старейшины?

Умудренные опытом старики обменялись горькими взглядами. Они понимали, что выбора по сути и нет. Или подчинение или уничтожение и забвение. А Архимаг предлагала вполне неплохой вариант. Тот же Оргус предлагал только свой опыт мощь, девушка же добавила и звонких монет. А все недостающее можно купить. Тем более при поддержке короля. В головах старейшин бродили примерно такие мысли, они давно знали друг друга,

чтобы это понять. Необязательно говорить все вслух. Поняв по взглядам коллег и родичей, что те согласны, Эльгам выразил общее мнение.

Мы рады приветствовать нового главу клана!

Так Игрис стала главой, а ребята членами нового клана, обретя новый дом. Лица друзей осветили улыбки облегчения. План Игрис сработал, причем без грамма насилия.

## Глава 3. Отряд солнца

Второй отправился в столицу на виверне. Конечно не до самого города. Нейролич спешился недалеко. Затем на зомби-лошади, под охраной, поскакал в лазурный город. Где и встретился с новым Королём. Получив необходимые файлы, нейролич тут же отправился обратно в бывшее поселение гоблинов. При прибытии Второй распространил информацию между всеми личами. Второй доложив обо всем нежити, также скинул информацию и Искину Малого Ковчеха.

Нейроличи начали подготовку Малого Ковчеха к полёту. После этого они должны разделиться. И искин корабля дождавшись ночи дал команду двигателям на старт. Корабль взмыл в небеса и затем покинул пределы планеты, унося в своих недрах Пятого. Нейролич должен был доставить приказы и информацию на Большой Ковчег. Также разбудить и передать командование Шестой. Пришло время другому человеку примерить новое звание и должность, а вместе с тем принять ответственность за десять тысяч человек. У остальных нейроличей была своя задача на земле.

Полет не продлился долго. Стыковка произошла штатно и без происшествий. Нейролич покинул кресло пилота и ступил на борт Ковчеха. Искин Ковчеха сначала кочевряжился, не понимая ситуации. Сигнатура нейросети Пятого-одного из командиров миссии. При этом, в его теле нет жизни. Но обменявшись данными нейрость Пятого смогла убедить Искин корабля в своей лояльности. Тем более Искин на корабле царь и бог и в любой момент уничтожит единственного агрессора. Тем не менее важные отсеки для нейролича были закрыты под угрозой уничтожения. Ситуация была двоякой, с одной стороны Пятый имел право отдавать приказы Искину. С другой, Искин корабля не мог уверенно принять их, сомневаясь в подлинности командира, но решил временно подыграть.

— Приветствую, вас Пятый. Заговорил искин корабля. — Долго вас не было. Как прошла разведка? Где остальные? Где генерал?

— Я скину тебе всю информацию. А сейчас буди Шестую.

— Будет исполнено.

Этот приказ, развязал руки Искину корабля. Если бы он мог чувствовать, то обрадовался бы, что кто-то другой примет важное решение. Шестая подозрений не вызывала и Искин был лоялен ее будущим приказам. Даже если она прикажет вышвырнуть самозванца.

Нейролич же здраво рассудив, что будущая генеральша придёт в столовую, отправился в нужном направлении. Несмотря на всю безвредность криосна, после него знатно сводит кишки. Поэтому любой вояка, проснувшись и выбравшись из криокапсулы, сразу ищет где можно пожрать.

Где-то в недрах корабля одна из криокапсул начала процедуру пробуждения. Под защитным стеклом виднелось голое тело прекрасной молодой девушки. Но не стоит забывать, что перед отлетом экипаж прошёл процедуру омоложения. Поэтому девушка выглядящая на шестнадцать, могла иметь гораздо больший опыт и возраст. Тем более, она должна заменить Генерала Вольф Ганга на посту. Такие важные места не даются за красивые глаза, так что девушка безусловно опасна. А не просто имеет красивую и пустую оболочку.

И да, глаза у неё красивые, веки дрогнув и открывшись и безусловно обнажили оружие

массового поражения. Голубые бездонные колодца глаз, на дне которых можно добровольно утонуть. Если бы не одно но, хищные глаза казалось, содержали весь холод и ледников Антарктиды.

А ресницы своей длиной и формой могли вызвать бурю в сердцах мужчин. Девушка была блондинкой, шикарные волосы накрывали одеялом небольшую острую грудь девушки. Соски словно алмазы могли бы резать сердца беззащитных мужчин. А фигура могла бы вызвать поклонение. Точёная фигура модели, но никак ни бойца, ростом около метра семидесяти пяти сантиметров. Эту девушку хотелось оберегать, ровно до того как ты пересекался с ней взглядом. Это были безумные глаза убийцы. Поэтому поклонникам оставалось только восхищаться на расстоянии. Иначе чик-чик и нет пиписи.

Вольф Ганг сам был безумным гением на службе Родины. И по сути он родился если не социопатом, то очень похожим на него. А что если социопаты чувствуют, просто их чувства глубже-первобытнее. Если любовь или ненависть, то до гроба. И таких людей мало что цепляет, а если уж зацепило, то навсегда. И Генерал себе команду подобрал под стать себе. Всё ведь на корабле были его подчинёнными до той безумной бойни, что устроил Генерал, чтобы не дать врагу закрепить в той проклятой звёздной системе.

Людей генерала боялись и уважали. Они были дикими, непокорными словно необъезженные кони, но первоклассными специалистами в своей области. Кто пилот, кто инженер или медик, при этом суровые бойцы. После суда над генералом, его людей разбросали по разным отрядам. Вместе они были слишком опасны. Ну а когда встал вопрос о новой миссии. Люди вернулись к своему прежнему командиру. Вряд-ли в этом уголке вселенной существует более безумный отряд с боевым опытом, прошедших ни одну кровавую мясорубку.

В каждой популяции существует около двух процентов особой способных на убийство. В армии, если в отряде есть хоть один подобный человек, то отряд выживет. А если нет, то погибнет. Именно такие люди первыми начинают убийства, а затем подтягивается и остальные члены отряда. Обезьянка видит, обезьянка делает. В армии же генерала Вольф Ганга почти все были такими с рождения, а если нет, то уже обезумели и стали такими. И этих зверей генерал притащил на орбиту беззащитной магической планеты. Сейчас эти бойцы спали сладким сном младенцев, пуская пузыри и слюни. Но пришло время проснуться.

Девушка выбравшись из капсулы и не стесняясь своей наготы, шла словно по подиуму. Найдя подходящий комбинезон и утянув по фигуре Шестая отправилась в столовую. По пути пытаясь вызвать нейросеть. Но та пока молчала. Не достигнув результата, девушка решила связаться с Искином корабля посредством голоса.

— Искин. Что за дичь? Почему коридоры корабля пусты? У нас какие-то проблемы?

— Генерал, Шестая. Всё в порядке, экипаж спит в криокапсулах. Ситуация стабильна. Все системы работают в штатном режиме. Из не спящих только вы, генерал.

— Хорошо. погоди. Какого хрена, ты назвал меня генералом? Сбрэндил идиот железный?

— Нет. Обиделся «идиот». — Вы назначены на эту должность посмертным приказом генерала Вольф Ганга.

— Постой. погоди. Генерал мёртв? В шоке открыв широко глаза и прекрасный ротик, девушка прервала речь Искина.

— Так точно. Господин Генерал мёртв. Имеются подтвержденные данные.



— А эти его подпевалы. Четвёрка подхалимов?

Искин помолчал. Словно раздумывая.

— Информация противоречива. Даже противоречит моим базам данных. Они перешли на другую форму существования...

— Я ничего не понимаю. Вновь прервала искина девушка.

— Я к сожалению тоже. Огорчил её искин.

— Пятый ждёт вас в столовой, он существует в форме робота или дроида, но точно не живого существа. Именно Пятый принёс все данные о смерти генерала и прочую информацию. Я раздумывал допускать ли его на борт. Но коды доступа верны и он не проявляет агрессии. Попросил разбудить вас. И передал часть информации. По обмену данными я так понял, что это нейросеть Пятого, а не он сам. Нейросети как-то смогли сделать человекоподобного носителя и отправить назад. Эта именно его нейросеть, пусть и весьма поврежденная. Так вот Пятый скинул мне часть данных. Всё остальное он обещал переслать лично вам, генерал.

Девушка закусил губу раздумывая над новостями. Она бы слукавила, если сказала бы, что ей эта ситуация по душе и она рада власти. Ни хрена. Генерал Вольф Ганг казался ей нерушимым и незыблемым, словно бог. Воспоминания о командире невольно затопили мозг девушки.

Он был поджарый, как матёрый волчара. Не зря его звали ВолфГанг-волчья стая. Его призвание быть вожаком этой стаи. И этой стаей был космический флот, где каждый человек был винтиком, работающий как часы. И это превращало флот в безукоризненного хищника, флот под командованием генерала, так и называли стая.

У генерала было несколько пунктов, один из них время, не дай бог тебе опоздать или сделать, что-то не вовремя. Генерал приходил в ярость, он считал, если опаздываешь, значит не ценишь, свое время и чужое. А не ценишь время генерала, значит не уважаешь, а следовательно и генерал не должен проявлять уважение в ответ. Ты мог во время увольнения избить кого угодно, спалить город и тебе сходит это с рук. В личное время, ты можешь хоть умереть. Но не дай бог потом тебе опоздать на службу, ты сразу попадал в ад.

Для начала тебя лишали звания, потом ты попадал в подчинения низшим чинам и должен выполнять самую черновую работу. И генерал держал дело на карандаше, и если ты усвоил урок, то все возвращалось на круги своя где-то через полгода. И за это время ты не раз драил корабль, с техниками перебирал и чинил разные детали, побывал во всех углах, о которых и не подозревал. А те, кому провинившегося переподчинили, знали о личном контроле и не давали ему спуска. И второй раз никто не опаздывал, а если такие и были, то бог им судья и мы даже не помним их дурные головы, не способные учиться.

Искин прервал воспоминания Шестой.

— Ваша нейросеть заработала в штатном режиме. А пятый он сейчас выглядит, словно скелет облитый в металлом и облаченный в доспехи средневекового рыцаря. Так что не удивляйтесь и не пугайтесь.

Девушка войдя в столовую действительно увидела там рыцаря. Не зная что это за существо. Шестая бы приняла эту картину за какой-то маскарад энтузиаста. Осмотрев присутствующего.

— Пятый, что ты теперь такое?

— Я нейролич, генерал Шестая.

— Что это?

— Так назвал меня — нас генерал Кощей?

— Кощей?

— Генерал Вольф Ганг, взял себе такой позывной на планете. А нейролич, это от двух слов нейросеть. И Лич-мёртвое существо способное оперировать магией. Сам же генерал стал Некромантом — магом смерти.

— Эээ. Не нашлась с реакцией Шестая.

— Госпожа, генерал. Сейчас я переishлю вам на нейросеть всю информацию, а то вы затопите меня вопросами. Пятый скинул всю информацию и перечень приказов и замер у стены. Вероятно экономя свою энергию. Но кто знает...

Шестая же заказав еды и жуя, разбирались с ворохом информации. Ей как будущему командиру, генерал Кощей, отправил все данные ничего не скрывая. Девушка сразу поняла, что все погибли на этой планете. У генерала осталась беременная девушка и друзья на планете. Кощей просил о них позаботиться. Также он передал под её командование всю нейронежить-магических существ. Один нейролич, даже стал Королём одной из империй материка. А ещё один нейролич стоял недалеко от неё.

Если нейроличи будут ей подчиняться, то нужно использовать их, если нет, то уничтожить. Нейроличам же подконтрольна армия нежити, так что лояльность личей очень важна. Нельзя просто так выбросить их мощь и способности. Пока вроде бы смерть поднявшего Нейроличей Некроманта не побудила их к бунту, что доказывало близость Пятого. Так что опасения Кощей излишни. Но нужно всегда быть осторожной, понимая, что это обоюдоострый нож. Им можно не только разить врагов, но и самим пораниться. Шестая взглянув на Пятого вернулась к просмотру документов.

Генерал сосредоточилась на самой важной интересной информации. На этой планете существует магия. Кощей отправил кучу скопированных книг из разных библиотек. Также с помощью медкапсулы маг смерти создал различные базы данных с помощью, которых можно изучать магию. Базы знаний были по магии смерти, воды, огня, ветра, земли. И некромант ставил различные эксперименты. И развивал теории.

Как только они с Искином Малого Ковчеге пришли к выводу, что магия это радиация. То Кощей захватила идея. Всем известно, что солнце эпицентр радиации, а также солнце это огонь. Так что Кощей приказывал всей армии живых на Ковчеге сосредоточиться на самой разрушительной магии огня. У них в космосе есть все для тренировок. Инструкции и источник радиации и магии огня-Солнце. Пирамида на земле лишь жалкое подобие такого ресурса.

Некромант развивал не только магию смерти, но и огня. Ведь его любимый рыжик маг огня. А маг смерти хотел идти по пути могущества плечом к плечу с любимой. Так что таки трудам армия должна сказать спасибо Игрис. Без нее Кощей даже не задумался бы о развитии магии огненного элемента, пока не упрется в потолок с некромантией.

Кощей приказывал разбудить все десять тысяч бойцов и сосредоточится на развитии магии огня. Не экономя никаких ресурсов. Все поставить на потенциал магии. Затем при достижении нужного уровня сил, подмять под себя всю планету. Учитывая, что все будут изучать одно направление магии, с одной стороны будет однобоко. С другой армия всегда стремилась привести оружие солдат к единому образцу. В средневековья это были копья, щиты, мечи. Это делалось для того, что повышался общий боевой потенциал армии.

А сейчас армия вооружится магией огня. Представьте одного мага и силу его заклинания. А двух того же элемента. Десять? Тысячу? Десять тысяч? Их заклинания будут

иметь еще большую мощь, поскольку все вокруг пропитается элементом огня от такого количества магов. Это все равно, что использовать магию огня возле пирамиды огня или возле вулкана. Или магию воды возле океана. Мощь заклинаний возрастет.

Магические кланы тоже это заметили, поэтому ядро кланов состояло из магов одного элемента. Маги же других элементов выступали поддержкой. Понятно, что магу огня нужен маг жизни, чтобы подлечиться или маг земли, чтобы построить дом. Но мощная армия все что необходимо может просто захватить.

Шестая так и так крутила эти мысли. А потом отбросив всю осторожность, решила рискнуть и последовать приказам павшего командира. Лучше сгинуть в попытках обрести могущество, чем долго гнить на орбите в криокапсулах. Девушка была уверена собратья по оружию поддержат ее решение. Точнее приказ генерала.

— Искин. Как новый генерал, я объявляю первый приказ. Буди всех.

— Слушаюсь, мой генерал. По кораблю раздались звуки бразеров тревоги. Отсек корабля с криокапсулами начал оживать, замигали куча лампочек и экранов. Из капсул полезли на свет первые партии проснувшихся. Чтобы не создавать столпотворение, решено было пробуждать солдат, через небольшие промежутки времени.

При тревоге бойцы собирались действовать согласно инструкции. Сейчас же было её злостное нарушение. Искин корабля передал требование генерала собраться и подстроиться на главной и самой вместительной палубе. Вскоре одетые солдаты, чёткими рядами стояли и ожидали их командира.

Вопреки их удивлению, пред ними предстала Шестая, а не Вольф Ганг. А рядом с ней был какой-то клоун в доспехах рыцаря. Генерал осмотрев строй и получив от искина доклад, что все на месте, начала свою речь.

— Бойцы слушайте грустные новости. Наш горячо любимый командир погиб.

Тут же в рядах солдат пошёл гул от выкриков. Но Шестая заткнула всех.

— Тишина. Разговоры в строю.

Всё сразу замолкли, дисциплина была железная. Кощей не терпел не исполнения приказов.

— Я понимаю вашу горечь и шок. Воздадим уважение генералу минутой молчания...

Спустя несколько минут Шестая продолжила речь.

— У нас нет времени на траур. Генерал и его близкие товарищи пали. Но смогли добыть важную информацию. Планета пригодна для жизни и обжита людьми. А также это магическая цивилизация.

По строю вновь поднялся ропот.

— Заткнитесь, я сказала. Да вы не ослышались. Ваши влажные детские мечты исполнятся, все мы сможем стать магами.

По рядам пошли смешки. Шестая одобрительно улыбнулась и продолжила вводную.

— Нашей стихий будет огонь. Всем на нейросети Искин корабля отправит инструкции. Всем разойтись по столовым приступить к трапезе, а затем заняться изучением информации по развитию магии. Через шесть часов снова жду вас всех. Вольф Ганг, решил дать нам новое имя. Теперь мы армия солнца.

— Ура. Ура. Ура.

## Глава 4. Свадьба

Как только Игрис взяла власть в красном городе. Нейроличи ушли в неизвестном направлении выполнять свою миссию... Неизвестно вернутся ли они...

Игрис лежала в густой траве цвета осени и смотрела в ясное небо. Глаза девушки были опухшими и красными. Но сухими, словно страдальца выплакала уже всю влагу в организме. Словно запас слез по гореванию на одного человека достиг своего лимита. И дальнейшая скорбь уже будет без всхлипываний.

Спи спокойно любимый. Мое сердце полно счастливых воспоминаний и горечью потери. Наша любовь была яростна и безумна, а прикосновения нежными. Больно осознавать, что больше не смогу тебя увидеть. Я должна смириться и научиться жить дальше без тебя. Все что я сделаю дальше будет ради нашего малыша. Прости меня. Память о тебе будет со мной до последнего вдоха...

Игрис предстояло принять сложное решение. Кошунственное, как в глазах людей, так и богов. Но так нужно. Решение ради которого она собственно и задумала прийти к власти в красном городе.

Приход Игрис к власти в Красном городе, был только первой половиной плана. Она хотела оставить своему ребёнку в наследство ни только один город. Но и всю империю. И теперь когда Игрис стала главой клана огня и правителем Красного города, можно приступить ко второй части плана.

Теперь в глазах окружающих она завидная невеста. И нужно сыграть самую выгодную партию. Девушка выйдет замуж за молодого короля. Ясное дело, что король зомби и никаких интимных отношений не будет.

Понятно, что брак для них будет фиктивным. Игрис вообще не хотела вступать с кем либо в отношения. Но для всех окружающих они будут молодожёнами. И никто не удивится, что через несколько месяцев родится ребёнок. И этот малыш будет наследником престола. Главное, чтобы это был мальчик.

А то что от брака до родов пройдёт меньше, чем девять месяцев никого не удивит. Наоборот все подумают, что она фаворитка короля. Нерзак помог ей прийти к власти в красном городе. А затем женился на выгодной партии, объединяя мощь двух кланов. Все будут думать, какой король дальновидный. Гармонично слил любовь и выгоду в одной женщине.

В реальности же Игрис имея отметку о более высоком военном звании нежилнейрозомби король, будет управлять им. То есть король будет марионеткой. А Игрис будет настоящей королевой. А Лания будет полководцем ее немертвой армии...

\* \* \*

Её друзей шокировал поступок Игрис. Сначала они ничего не понимали. Как новый король оказался нежитью. Но Игрис им все рассказала. Эта информация долго укладывалась у ребят в головах. Подумать только правитель их государства нежить поднятая Кошечем. Сколько ещё сюрпризов их ожидает?

В шикарном зале были собраны все верхушки разных кланов империи. Происходило грандиозное событие. Король женится. Причём так поспешно. Не успела отгреметь новость о смене власти...

Не только кланы империи прислали представителей. Но и соседние государства прислали послов. Виданное ли дело оставить без внимания событие, которое может оказать большое влияние на политику молодой королевской четы и соответственно и всего государства.

Нужно увидеть адекватна ли будущая королева или начнёт подначивать супруга на завоевания и военные походы. Соседи должны быть готовы, если новый король вдруг окажется послушной игрушкой в руках жены и начнет творить беспредел.

Но все опасения оказались иллюзорными. Девушка оказалась молода и прекрасна. С чуть печальными, но блестящими разумом зелёными глазами. Все зарубежные шпионы втайне вздохнули с облегчением. Супруга не будет толкать короля на экспансию.

Меж тем торжество набирало обороты. Чтобы вместить всех желающих, решено было устроить свадьбу в королевском парке. Погода была ясная, как настроение окружающих людей. Но не всех, далеко не всех. Кто-то метил на вакантное ранее место невесты. Да и сама Игрис с друзьями не была в восторге от происходящего. Маг огня относилась к свадьбе с мертвецом, скорее как к работе-мерзкой, неприятной, но необходимой.

Не мертвеца Рыжик хотела видеть своим мужем, пусть и фиктивным. Стоит ли говорить, что друзья были в шоке и долго ее отговаривали. Но Игрис смогла убедить их, что это необходимо. Только, таким образом, друзья будут максимально защищены. В руках ребят сосредоточится мощь двух кланов. Пусть и слегка потрепанных недавней битвой, но один клан королевский, а второй тоже вскоре наберется сил.

В парке стояло множество стульев белых стульев, уже занятые гостями со всех сторон света. И сам парк был украшен, как подобает великолепному свадебному торжеству. Кусты аккуратно подстрижены, а арки и колонны были увешаны различными гирляндами и цветами. Приглашенные заждались, наконец-то настало время для начала свадебного мероприятия. Как и полагается, бывший Принц, ныне Король ожидал свою невесту на площадке перед гостями. А право вести Игрис к алтарю досталось Ретту, поскольку живых родственников у невесты не было. Кому поручить такую миссию, как не другу детства.

Акви, Лания, Этер и малышка Вега сидели в первых рядах приглашенных. Кто был счастлив, так это Вега, ее прекрасная тетя выходила замуж за молодого короля. Это ли не сказка. Событие прекрасно ложилось в мировоззрение наивного ребенка. Конечно же в детали девочку никто не посвящал, поэтому для нее все было по-настоящему, как впрочем и для всех гостей. Девочка даже на время забыла про пропажу своей любимой кошки. Правду знали только Король и друзья Игрис.

Невеста была прекрасна в белоснежном белом платье с изображениями всполохов огня на подоле и фате. Тем самым отдавая дань традициям и показывая, что девушка маг элемента огня. Ретт вел Игрис по красной дорожке прохода между двумя островками стульев с гостями. Подведя невесту к сцене, передал руку будущему «мужу», маг земли занял свое место среди гостей.

Игрис и Нерзак взялись за руки и встали возле свадебного алтаря. А старик-регистратор свадьбы или священник, начал свою профессиональную речь. Как ни странно, Игрис стоя ближе всех к говорившему, совсем не слышала ни слова. Все было как в тумане, и жарко словно девушка бредит и у нее лихорадка. Но это была не физическая болезнь, а скорее

психическое недомогание...

Чтобы организовать эту свадьбу, Игрис пришлось переступить через себя, через свою наивность, принципы и что сложнее всего, через свою любовь. Такие вещи не проходят бесследно и легко, а могут сломать человека. Забитые чувства и эмоции незаметно изнутри подтачивают человека, словно червь дерево, тем самым будто лишая души. Человек будет жить и дальше. Но переступив через себя, предав свое я, будто лишаешься кусочка души, того что отвечал за радость и жизнелюбие. И живет человек дальше, как кукла безжизненная и белый свет ему не мил.

Все конечно было идеальным-платье, куча гостей, шикарная обстановка. Но не было самого важного-горячо любимого Кощея. Вместо него был труп, место которому в могиле, а не празднике жизни. Но судьба распорядилась иначе, Кощей погиб, а Игрис должна жить ради их ребенка и устраивать этот фарс. Ни одной женщине такого не пожелаешь, даже женщине врага.

Игрис вспомнила как они первый раз встретились с Кощеем. Как она и друзья спасли его. Именно она выступила тем катализатором, благодаря которому юные маги прибыли на место трагедии. Где лежал он — её будущий возлюбленный. Слабый и искалеченный он умирал. Именно тогда её сердце первый раз екнуло. Как будто она встретила свою судьбу, жизнь сразу обрела больше красок. Будто до этого ее что-то ограничивало, какие-то невидимые кандалы.

Казалось бы калека юноша, кто знал что он будет такой невероятной личностью. Не сдавался, придумывал, что-то новое. Пусть и поначалу говорил и делал разные глупости. Но друзья, понимая его травмы и горечь по потери всего и даже памяти, подыгрывали ему. Этот безымянный юноша без памяти покорила её сердце, промелькнул в её жизни, словно молния, выжигая память о себе навечно. Интересно, каким он был до потери своего я?

Девушка вспоминала, как они с друзьями еле живого юношу доставили к магу жизни. Уже тогда она не могла покинуть Кощея на долго. И была в его палате, пока бедняга был без сознания, до тех пор, пока Кощей не открыл глаза. Это стало девушке наградой, в его глазах она увидела неподдельное восхищение ее. Тогда Игрис поняла, что они будут вместе.

Затем их дом разрушили и родных и знакомых с детства людей перебили, ее и Акви взяли в плен. Девушка была готова умереть, а любимый спас её, не побоялся сил мощного клана. Пришел и просто вырезал весь город ради нее. Могут ли быть сомнения в его любви, и рыжик ответила взаимностью в городе после бойни-операции по ее спасению.

Потом они вместе обрели новый дом, поступили в магическую академию. Но прошлое не отпустило их и тогда любимый спасал их снова и снова, пока не заплатил за это своей жизнью. Короткое время Игрис была счастливой, но как мимолетно это было. А сейчас девушке было так больно, что хотелось выть от тоски и безысходности. Кощей научил её любить. И не только, Кощей научил её думать масштабно и жить полной грудью. Некромант не говори Игрис, но девушка знала, что магия смерти убивает Кощея. И знала, что все когда-то закончится. Но девушка надеялась минимум на несколько десятилетий, а не несколько месяцев. Это слишком мало для нее...

Мысли девушки вернулись к настоящему. Скоро Игрис станет не только главой огненного клана, но и королевой государства и клана ветра. Объединив мощь двух кланов, они станут непобедимы. А тараном выступит бронированная армия нежити под командованием Лании.

Игрис много раз теряла все. А затем Кощей невольно показал ей новый путь, как можно

получить, что хочешь с помощью силы. И всегда нужно готовиться. Хочешь мира-готовься к войне, частот говорил Кощей. Так если бы не его заготовки в столице, они бы сразу погибли. Так что нужно готовиться и наращивать мощь. А аппетит, как известно, приходит во время еды. Сначала клан огня, затем клан ветра. Но теперь Игрис поняла, что этого мало. Да кланы огня и ветра взаимно усилят друг друга, как в магических атаках, так и союзом.

Дело в том, что пирамиды элементов, породили узкую специализацию магических кланов. К примеру клан огня может развивать своих магов элемента огня семимильными шагами, поскольку на их территории находится пирамида огненного элемента. Но и без магов других элементов сложно. Магов жизни, воды, земли и других. Не иметь сильных магов всех элементов очень не целесообразно. В каждом клане есть маги всех элементов. Но маги основного родного элемента легко могут развиваться в домашней обстановке.

Магов же других элементов ждут трудности. Поэтому кланам приходится договариваться об отправлении своих членов в другие кланы, чтобы там учиться и тренироваться у пирамиды нужного элемента. А в такой ситуации приходится договариваться и торговаться. Это хорошо когда количество магов для обмена равно. Но если их больше, будь готов раскошелиться, если магов необходимо развивать.

Это создаёт ситуацию, когда все кланы повязаны. По сути у кланов нет выбора, кроме как отправлять своих магов на обучение в другие кланы и те становятся своего рода временными заложниками. Или если это не кровные члены клана, возникает ситуация для вербовки шпиона. Так что грань между сотрудничеством и противостоянием очень тонкая. Всё конечно ни так прямо, но я думаю ситуация ясна. Теперь же связь двух кланов стала крепче, то есть они могут развивать своих магов огня и ветра без ограничений и прочих договоров и условий. Это даст сильнейший толчок их силам.

Тем более что связка маг огня и ветра выдают максимальную мощь. Так что члены клана ветра с огненным элементом будут ее первыми союзниками. Как и члены клана огня с элементом ветра. Именно эти две группы магов в разных кланах в своем сердце будут благодарны своей Королеве за новые возможности. С этим уже можно работать.

Но Игрис поняла, что захотела большего. Для начала Королева укрепит свою власть и слияние кланов. Затем девушка решила прибрать к рукам кланы земли и воды. А Акви и Ретт станут во главе новых кланов, старые придётся уничтожить, на их место придут новые и ради пирамид и милости Королевы согласные на все. Кланов того же элемента огня много, но у пирамиды находится только один клан, самый мощный. Остальным приходится договариваться.

И тогда её власть как королевы усилится ещё больше. А когда родится и вырастет сын, ему достанется мощная империя и как минимум четыре лояльных клана. А может и весь материк можно объединить под единой властью...

Таковы были планы Игрис. Кощей заразил её кровожадностью и целеустремленностью, хотя это всегда было в ней. Огонь не знает слова стоп и не умеет ограничивать себя. Кощей просто дал толчок, подкинул дров в огонь её сердца, расширил горизонты восприятия. Есть такие люди, которые одним своим присутствием могут раскрывать потенциал людей. А Кощей любил её со всей страстью и отдал за неё жизнь. Вряд-ли любимая такого человека будет пустым местом.

Тут Король отвлек девушку от размышлений, сжав ей руку и отправив ей сообщение по нейросети.

— Священник спрашивает, согласна ли ты выйти замуж за меня. Ответь да. Люди ждут.

— Да. — Встряхнулась Игрис.

Старик продолжил мероприятие.

— Объявляю вас мужем и женой. Можете поцеловаться. Дорогие гости приветствуйте королевскую чету новобрачных.

Горячие губы Игрис коснулись холодных губ Нежити. Девушка сделала это механически, будто целовала предмет. Это необходимость, небольшая цена, чтобы стать королевой. В глазах Архимагистра огня сверкало безумие. Знали бы гости и послы, какие мысли рождаются в этой прекрасной головке, удавили бы сразу в зародыше. Но мужчины зачастую слепы к красивым и чудесным девушкам, поэтому часто становятся жертвами женских интриг.

Меж тем началось празднование. Столы также разместили в парке и гости из зоны регистрации проследовали в зону будущего пира. Король и Королева заняли свои места. И застолье пошло своим чередом. Гости вставали, произносили какие-то речи, дарили подарки. Но Игрис опять была словно в тумане. Ее мало интересовали все интриги и словесные кружева. Кощей ей как-то сказал. Что насилие это самый грубый способ влиять на мир. Слова и интриги более тонкий. Но опять же, если ты недостаточно силен, то никто тебя не будет слушать.

Все психологические штучки работают сверху вниз. Одним словом мало чего можно добиться. Но вот вежливым словом и могучей армией, можно добиться многого. И Некромант это доказал, человек-армия, когда пришел под стены Красного города спасать ее. Игрис запомнила этот урок. И сегодняшнее событие тому подтверждение. Мысли Кощей упали на благодатную почву и дали урожай.

И тут неожиданно погода резко испортилась, прерывая мысли Игрис. Появился порывистый ураганный ветер. Небеса побагровели и начал накрапывать дождь. Пришлось магам постараться и поставить щиты, чтобы не тревожить гостей. Но погода становилась все хуже, резко потемнело. Пришлось переместить торжество из такой неблагоприятной обстановки в нутро дворца.

Акви смотрящую на негодующие небеса, посещали невеселые мысли. Она не узнавала свою подругу, раньше Игрис была такая задорная и веселая. Теперь словно превратилась в хладнокровную машину. Теперь Игрис даже слегка пугала, как когда-то Кощей. Некромант будто не умер, а поменял тело. Но это глупости конечно. От магии огня исходила аура, подобная магу смерти, не магическая, а скорее психологическая. Акви понимала, что подруга потеряла любимого. И конечно сочувствовала ей горю. Акви тоже потеряла друга, но надеялась, что состояние Игрис пройдет.

Маг воды не хотела, чтобы любовь к Кощею заставила, Игрис похоронить себя заживо. И если Игрис хочет поиграть во власть. Пусть. Лишь бы не замыкалась в себе. Понимание одно, но Акви все равно не нравилось происходящее, но и вмешиваться она не собиралась. Игрис словно обезумела, эти ее планы... Хотя стоит признать, стоящие, как у Кощей когда-то...

Акви смотря на приближающуюся грозу и кровавые небеса, прошептала.

— Игрис, что же ты наделала.



## Глава 5. Последний приказ и миссия нейроличей

Некромант умирая, отдал три приказа. Два из них Нейроличичи выполнили.

Первый приказ. Доставить всю информацию на ковчег и передать власть Шестой.

Выполнено.

Второй приказ. Позаботиться об Игрис и друзьях. Выполнено.

Наступило время для исполнения последнего и самого важного приказа...

Прекрасная поляна усыпанная цветами. Звонкое пение птиц и стрекотание кузнечиков дополняло картину. Единственное, что нарушало полную идиллию этого чудесного острова природы, так это следы недавнего боя. Тут и там виднелись подпалыны и взрытая земля. Словно это место стало эпицентром жаркого боя. Но постепенно природа брала свое, трава прорастала, скрывая обнаженную землю, постепенно одевая ту в ее любимый зеленый наряд. Ещё одним воспоминанием недавнего боя служил один единственный труп. От него сохранилась только голова и левые конечности, как ни странно, покрытые металлом. Сейчас останки были в саже. Но видно огонь не смог нанести им вреда, но уничтожил остальную часть тела.

Вскоре раздалась шага и жизнь в этом уголке мира притихла, а испуганные птицы взмыли в небо. Погода стояла ясной и солнечной. Пришедших было трое. По внешнему виду можно было решить, что это бывалые воины. Вся троица была облачена в крепкие доспехи, практически неподъемные для обычного человека, разве что магу они были по плечу. Но мало кто знал, что под броней не бились трепетные сердца. А на поляну вышли не живые люди, а представители сил проклятой нежити.

Мертвые словно знали куда нужно идти или что искать. Их путь не был хаотичным или рыщущим, а шага привели напрямиком к остаткам неизвестного трупа. Нежить стояла над металлическими костями, словно не решаясь, что-то сделать. Или прибывшие совещались. Но вскоре немертвые будто решились. И один из нейроличей, а это были именно они, собрал уцелевшие части тела Некроманта. Если конечно останки можно назвать уцелевшими. Убрав части тела в пространство кольца, уменьшая признаки недавнего боя, троица немертвых удалилась. Поляна снова наполнилась жизнью и звуками природы. Когда труп исчез, то и сложно стало предположить, что здесь происходила бойня. Кровь давно впиталась, выступая удобрением для новой жизни. Остались только рывины, но трава скоро все прикроет.

Слегка удалившись от поляны, словно не желая тревожить ее покой, Нейроличичи достали тройку драконов. Запрыгнув в седла, нежить уже по воздуху устремилась в сторону Большой Пирамиды Смерти. По пути они сделали небольшой крюк и остановку. По случайности это был город клана жизни. Правда, случайное совпадение...

Нейроличичи зайдя в город, как обычные посетители и гости. Два отправились в нищую его часть и распределившись по важным с их точки зрения точкам, принялись доставать из пространственных колец личей. Постепенно мертвых, способных оперировать магией, становилось все больше. Затем личичи тоже начали доставать из колец армию немертвых. С появлением обычной нежити в городе началась резня. Но ни это было истинной целью мертвых.

Ситуация тут была совсем иной нежели в лазурном городе. Некромант был гением, а

они некоторые вещи не замечают, а некоторым уделяют пристальное внимание. Кощей всегда был мелочным и мстительным ублюдком. Если это не мешало его планам.

Мертвым нужны были люди, много людей. И для их поимки они выбрали город недалеко от пирамиды смерти. Так уж вышло, что это было пристанище магов жизни. Совпадение, не более...

Мёртвые целый час резвились в городе создавая хаос и завесу, отвлекая и сбивая людей с толку. Ведь сложно противостоять каким то событиям, если не понимаешь логику происходящего. Именно это и происходило. Пока часть армии мертвых имитировала атаку ключевых точек города, не давая осознать хозяевам истинную цель нежити. За это время мертвые в ускоренном темпе врываются в дома и похищали людей. Брали только взрослых. В детях слишком мало жизни, магии, крови. Поэтому, как ни странно, при таком дерзком нападении и бойни, ни один ребенок не пострадал. Если только косвенно, потеряв родных и близких. Но нежити не до сантиментов. Они просто выполняли свою работу.

Ни то чтобы мертвые проявили милосердие, просто это было до жути было рационально и целесообразно. Дети не имели никакой пользы, а также не могли быть противником. Поэтому нежить их просто игнорировала, не желая тратить время на всякую мелочь, чтобы быть максимально эффективными. Что-что, а результативность армии мертвых была на высоте. Затем когда было поймано достаточное количество магов и обычных смертных, армия нежити отступили.

Только тогда живые осознали, что мёртвые просто прошли и забрали людей как скот. О преследовании не могло быть и речи, когда люди были готовы к противостоянию, мертвых и след простыл. Армия нежити устремилась в земли пирамиды смерти, таща за собой несколько десятков тысяч пленников. В том числе и магов жизни. Когда армия приблизилась к Пирамиде Смерти, путь ей преградила другая армия мертвых. Но тут же расступилась, пропуская вновь прибывших к центру мертвых земель. На удивление даже вереница живых не спровоцировала сражение за право выпустить людям кишки. Как будто местная нежить понимала, что будет дальше.

Нейроличи дошли до той границы у пирамиды, где живые ещё могли прожить какое-то время. Если двигаться дальше, то пирамида просто опустошит тела, высасывая жизнь. Немертвые оказались в городе, разрушенным еще тысячелетия назад, видно в войне с Великим Некромантом. А после той войны, ее солдаты не смогли обрести необходимый покой, вставая под знамена смерти, оставаясь ее заложником на долгие тысячелетия. Найдя ровную площадь, нежить приступила к расчистке выбранной территории от разного мусора, в том числе и кусков стен и множества камней. Убрали даже пыль, ничто не должно помешать грядущему...

Закончив с тщательной уборкой, Нежить тут же адарилковым оружием принялись вырезать и рыть квадратный котлован. По капле круша укрепленный магией смерти камень. Камень за тысячелетия облучения магией, своей прочностью мог поспорить с хорошей сталью.

Другая часть нежить вокруг котлована, делая его центром, чертила пентаграмму, вырезая необходимые канавки прямо в камне. Причём вся пентаграмма чертилась вся сразу несколькими сотнями мертвых из разных мест. Словно они держали в голове общую картину. Неизвестно сколько это заняло времени, но мертвые не отдыхали и не прерывали своего занятия, словно машины выполняющие привычную работу. Но все когда-то заканчивается и это дело тоже.

И вскоре Котлован вырыли и Пентаграмму начертили. Пришло время для более тонкой работы, вырезанию рун. Руны нанесли на всей поверхности бассейна и внутри звезды. Руны покрывали буквально всю свободную поверхность. Они были разного размера, огромные, большие и маленькие. Внутри огромных рун, чертились средние, а уже внутри них маленькие, словно руны матрешки. Картина была завораживающая. Огромная Пентаграмма и Котлован покрытые насечками магической письменности. Закончив с этим, нежить организовала ковер нацарапанных рун до подножия пирамиды, будто связывая Пентаграмму и Пирамиду Смерти, делая их единым целым.

Кощей рассматривал возможность своей смерти. И придумал жестокий кровавый ритуал, способный вернуть Некроманта с того света. В теории конечно. Но больше посоветоваться было не с кем. У Кощей всегда было несколько планов, потому что маг смерти бы дотошен. Жизнь всегда преподносит сюрпризы, их невозможно угадать, но если подготовиться к большему числу вероятностей, то можно и прослыть пророком. И смерть один из возможных прогнозов. Точнее даже половина, пятьдесят на пятьдесят. Или выживешь, или умрешь...

И поэтому Нейроличи пришли на территорию Пирамиды Смерти. Здесь максимальная насыщенность некроэнергии. И людей привели для этого же, а кто максимально наполнен магией жизни, как ни люди живущие в городе Пирамиды Жизни и маги этого элемента...

Кощей хотел повторить что-то, что уже делал с Ланией, превратив её в вампира. Тогда девушка была еще едва живая, но живая, сейчас же было немного иначе. Клиент скорее мертв, чем жив. Только сейчас предстоял другой масштаб. Все приготовления были сделаны. Тогда один из нейроличей достал останки Некроманта и просто выбросил на дно котлована, без всякого уважения как мусор.

Пришло время заполнить котлован, людей построили вокруг. Каждого человека держали несколько немертвых. Все должно произойти технично и без задержек. Повелитель и так долго ждал. Нейроличи отдали приказ и конвейер бойни запустился. Первая жертва лишилась не только антимагических оков, но и жизни. Так началось жертвоприношения. Живым перерезали глотку и ещё живых бросали вниз. Такое происходило со всех четырёх сторон бассейна. Со стороны смотрелось будто люди сами устремились в пропасть.

Жертвы начали кричать и пытаться вырваться. Люди рыдали, умоляя отпустить. Но с нежитью такие шутки не пройдут. Мертвые будто не замечали сопротивления и молитв о спасении, процесс жертвоприношения не замедлился и на секунду. Немертвые технично перерезали глотку и ставили людей так, что они сами шагали вперед. Казалось бы маги жизни от такой небольшой травмы могут легко исцелиться, но не в этот раз. С тех самых пор, как магов взяли в плен, все было предрешено. Ритуал продолжался, много ли нужно времени, что перерезать десятки тысяч глоток? Неизвестно...

Откуда-то раздался звук барабана задавая замогильный ритм. Буб, Буб, бум.

Через некоторое время котлован заполнился трупами. Но этого не было видно кровь наполнила его до краев скрывая ужасный вид. И стало понятно, что это бассейн-кровавый и ужасный, но бассейн. И вряд-ли кто-то рискнул здесь искупаться.

Нейроличи и личи без нейросетей став вокруг пентаграмму, воздев руки и лица к небесам, будто молясь, совершали магические манипуляции. Вскоре завыл ужасный замогильный ветер. И страшный ветер так и норовил сорвать крыши со стен. Оглушающий гул стоял везде. Словно весь мир был против происходящего.

Казалось и тучи напитались кровью. Насколько небеса казались красными. Именно эту

картину видела Акви смотря вверх... Некоторые вещи нельзя совершать, даже если они возможны. И начался потоп. Лил дождь. Лил дождь. Лил дождь...

Мир противился этому событию и ритуалу. Молнии били и били в бассейн с трупами и кровью. Заставляя кровь кипеть и испаряться, превращаясь в кровавый туман. Вскоре весь город был окутан этим туманом, несмотря на дождь. На территории города смерти казалось, что планета плачет кровавыми слезами, рожая что-то ужасное на свет...

Мир словно защищался от нежелательного гостя на его территории. Молнии били и били, казалось им не будет конца. На смену звукам барабана пришли удары грома, казалось кто-то бьет в божественную наковальню или божественный барабан. Но мертвые продолжали ритуал, игнорируя мир, как и до этого жалких людей. Из бассейна раздалась чавкающие звуки, своей громкостью казалось, что они соревнуются с ударами грома.

\* \* \*

Не только мир противился этому ритуалу. Кое-кто тоже решил воспрепятствовать. Над Малой Пирамидой Смерти появился Дух Великого Некроманта. Встревоженным взглядом он смотрел в сторону Пирамиды Смерти. Происходящее там, Духу явно не нравилось. Когда-то тысячелетия назад еще живой Великий Некромант построил Малую Пирамиду Смерти и связал ее единой сетью с Большой Пирамидой Смерти. Да все пирамиды связаны, но только между этими двумя Пирамидами одного элемента связь была наиболее тесной.

И осколок души тысячелетиями пребывая тут смог набраться сил и пробудиться, а также обрести разум. Дух смог познать связь пирамид. Так что в его власти было напрямую вмешаться в ритуал, что Дух и сделал. Использовал мощь малой пирамиды, против мертвых магов смерти. Но нежить сделали слишком масштабные приготовления, чтобы процессу было так легко помешать. Но ритуал был слишком сложным и было множество переменных, которые могут выйти из-под контроля. Так как, если нельзя отменить ритуал, то можно испортить или исказить.

Нейроличи и личи почувствовали, что неведомая сила мешает им. Словно сама пирамида Смерти против их деяний. Немертвые усилили свой напор. Не совсем понятно, кто больше мешал Дух своими манипуляциями или Мир бьющий молниями, но все прекратилось. Неизвестно кто достиг успеха, но вскоре все звуки затихли и молнии перестали бить очередью. Казалось бы мир смог защититься, отстоять свои интересы.

Но тут костяная кисть с прожилками метала зацепилась за край бассейна и на свет вылез новорожденный Повелитель Смерти. Фигура вылезла на поверхность и было видно, что это чертовски белый скелет. Вид портили только левая часть черепа и конечности с левой стороны, эти части скелета были ранее с металлическим блеском, но сейчас были испачканы копотью и сажей. Сразу становилось ясно куда били молнии и какая часть скелета приняла весь удар на себя.

Самый талантливый слуга смерти. И великий полководец вернулся. Но словно в насмешку, это было не воскрешение. А скорее жалкое подобие. Мир или другой недруг смогли помешать Нейроличам достичь их цели. Или ритуал с самого начала был не способен на полноценное воскрешение, а только на его подделку. Но так или иначе вся мощь ритуала и энергия от такого количества жертвенных барашков не ушли в пустоту, а направились на создание магического монстра. Смерть умеет шутить. На свет родился АрхиЛич. Новый

монстр. С новыми силами. Словно повышение от богини смерти...

Смертные трепещите в этот мир пришёл жнец смерти. Люди пишите завершения. Нет. Не пишите. Некому будет их читать.

Монстр пробудился. Но разума в нем не было, только одно желание и чувство-уничтожить все живое...

Бегите... Бегите...

Вы будите жить пока не останавливаетесь и горе тем кто решит бороться.

Вся нежить вокруг, словно признавая власть АрхиЛича и право повелевать или отдавая дань уважения го мощи, становились на колени. Армия смерти дождалась своего полководца.

Лич повернул свой закоптившийся череп в определённую сторону. Там находилась пирамида Смерти, Малая. Дух Великого Некроманта знатно ему поднастрал. Пришло время упокоить этого ублюдка. У лича не было разума и чувств в классическом понимании этих слов. У него было другое восприятие своего существования...

Но если искать близкие человеку слова и сильно упрощать, то ощущениями АрхиЛича были холод, голод, боль и зависть ко всему живому, не испытывающим эти чувства постоянно. Лич же обречен на веки существовать с ними. Может это и есть наказание от мира для нежелательного гостя, тем самым намекая, что ему тут не место и не нужно задерживаться.

Как бы там ни было, новое существо появилось в этом мире с единственной целью-превратить этот мир в царство смерти! Так же как азарт можно приглушить играя. Так и боль холод и голод искалеченной души можно уменьшить уничтожая все живое. А раз рецепт счастья для Лича известен, осталось дело за малым-реализовать этот план.

АрхиЛич, а за ним армия двинулись в путь. Снова забили барабаны. Бум. Бум. Бум. Видно смерть любит музыку. Сложно посчитать общее количество нежити. Там было наверное несколько миллионов мертвых. Эта армия копилась тысячелетиями, дожидаясь того, кто поведет их в бой-своего Повелителя, своего Полководца. И теперь пришло время отправиться в поход... Чтобы показать живым, что это не только их мир, но и мертвых...

Шестая стоя на мостике далекого корабля все видела через спутник и прошептала.

— Кощей что же ты наделал...

## Глава 6. Проклятые артефакты

### Кинжал.

Архимагист огня и бывший глава Огненного Клана с внуком покинули Красный город. Дед с внуком решили перебраться в другую империю, находящуюся по ту сторону Великой Реки. Именно оттуда бежал клан Молнии. Двое родственников путешествовали ночами, днем же отдыхали. За стариком и юношей охотились люди Нерзака Короля Нейрозомби «фиктивного мужа» Игрис. Королева сделала это дело приоритетным. Убийца Коцея должен быть уничтожен, а любимый отомщен.

Оджар полюбил играть с кинжалом, что подарил дед. Эту острая игрушка завораживала, подумав только, кинжал игнорировал магические щиты. Внук со стариком успели потренироваться с этим оружием. И Архимагистр огня не видел ничего плохого в том, что такое Антимагическое оружие будет у внука. Ведь юноша последний член его семьи. А как известно, все лучшее детям. Они цветы жизни, на могилах своих родителей...

После перехода в эту ночь, беглецы нашли укрытие в какой-то пещере. Для сна на один раз сойдёт. Пещера была прохладной и сырой, но разве это проблема для двух магов огня. В пути им посчастливилось добыть оленя. И сегодня на «ужин» по их распорядку конечно, будет свежая оленина. Это ли не повод для радости. Оджар был тепличным цветочком и порядком устал от пути. Они с дедом шли самыми нехоженными и заброшенными тропами, чтобы ненароком не встретить людей. Юноша старался не жаловаться, поскольку опасался деда. Но иногда это невольно прорывалось.

— Дед, куда мы держим путь?

— Подальше отсюда.

— Дед, я устал и хочу знать когда это закончится. Расскажи, пожалуйста. Я устал от пути и твоего молчания. Почему мы убежали? Ты же говорил, что очень силен?

— Оджар. Я тебе уже говорил. Когда я отомстил за наш клан и убил Некроманта, то узнал, что наш молодой принц нежить, не отличимый от живого человека. И сейчас это существо пришло к власти и стало Королем. Но знаешь, что пугает меня больше всего?

— Что, дед?

— Когда я убил некрманта, его нежить не последовала за ним. Вот что меня пугает больше всего. Ведь все знают, что после смерти темного мага, его слуги мертвые обретают покой. Но ни в этот раз. Этот маг смерти был талантлив и придумал, что-то новое.

Но что самое страшное-нежить обрела разум и после хозяина ведет себя, будто человек. А теперь спроси себя, Оджас. Как жить в государстве, где нежить не отличима от человека и неизвестно сколько их таких. И как с ними бороться? Как убить того кто уже мертв?

Юноша поежился.

— Я понял, дедушка. Это и правда пугающе. Я заметил это, еще когда был в плену. Ну те скелеты хоть выглядели как нежить. Но вот их поведение, они вели себя как охранники люди. Я тогда не придавал этому значение, но сейчас осознал.

Дедушка, так куда мы направляемся? Думаешь там нет нежити?

— Мы отправимся за Великую Реку, что делит наш материк пополам. Я очень силен, любой клан огня будет рад принять нас. И там я в нужный момент сообщу необходимую информацию о нежити. Если в это государство они проникли и нам нет тут места. То новую

родину мы сможем обезопасить от мертвых. Нужно только убедительно все преподнести. Но, я думаю с этим проблем не будет. Не переживай внук, все будет хорошо. И наш путь вскоре закончится и мы найдем свое место под солнцем.

— Я понял, дед. Спасибо, что поделился. Я просто устал.

— Я тоже, Оджас. Я тоже. Но вскоре мы будем спать в нормальных постелях. А снова начнешь тискать девок.

— Ну деда...

— Что деда. Думаешь, что я не знаю, чем ты занимаешься. Лучше уделили время развитию своих сил. Хоть десятую часть времени, что ты бегал за юбками. Вот сейчас после ужина этим и займемся.

После трапезы Архимагистр огня разжевывал внуку основы и разные тонкости развития магии. Ведь одна ошибка и маг может стать калекой. Но Оргус взяв недостижимую высоту, мог облегчить внуку его путь. Ведь необязательно совершать свои ошибки, если старшее поколение сможет донести до младшего, тернистость и боль своего пути. Это как минимум уменьшит количество ошибок молодости. От всего уберечь невозможно. Как рассказать ребенку о горячей воде, если тот не обжигался кипятком. Если у человека нет понимания какого-то слишком эфемерного предмета, то все объяснения бесполезны. Нужно связать новое с чем-то старым из опыта юного человека. Например, боль. Она бывает разная. От ремня по заднице или от кипятка. И если человек не испытывал, что-то одно, то это можно донести через второе. Так же и магия. Конечно старик знатно упрощал, где-то вводил внука во временное заблуждение. Чтобы донести некоторые вещи на уровне юного разума.

Когда старик утомился с объяснениями, то приказал спать.

— Все давай спать, завтра предстоит дорога.

— Да, деда. Хороших тебе снов. — Согласился взмыленный внук.

Дед и внук крепко спали, когда небеса окрасились красным. Но Оджас неожиданно проснулся, он стал словно одержим. Достав из ножен кинжал, юноша направился к постели спящего деда и наклонился над телом. Старик открыл глаза.

— Чего тебе внук?

Юноша вместо ответа ударил деда в сердце. Старик не успел ничего сделать. Щит он конечно поставил на автомате, но смысла не было. А руки старика из-за одеяла не успели остановить руку юного убийцы.

Подросток вытащил кинжал из груди старика, захлебывающегося кровью и для верности перерезал еще и горло. Вскоре старик поднялся нежитью и вместе с юношей с окровавленным кинжалом в руке, они отправились в ближайший город.

Что побудило внука убить деда. Дело в том, что все дело в кинжале. Когда Кошечку пробудили в виде АрхиЛича его душа стала очень сильна. И осколки его души находящиеся в оружие, тоже получили свою долю сил, как в сообщающемся сосуде, став гораздо мощнее. И эти части души тоже захотели уничтожить все живое. Точнее душа едина, но разрознена, разбита на осколки. И юный Оджас просто не смог противиться мощи осколка души и стал одержим, словно марионетка. А энергии смерти от убийства хватило, чтобы поднять тело.

## Меч.

Орденцы завершили свою миссию и покончили с Некромантом. Затем разделились с людьми принца и отправились в родные края. Члены ордена заслужили долгожданный отдых. Эта битва и погоня всех истощала. А еще потери. Воины потеряли много братьев по

оружию. И сейчас в кольцах везли их останки домой, чтобы похоронить, как полагается. Чтобы близкие могли проститься и ухаживать за могилами отцов, братьев, сыновей. Но таков был долг этих мужчин. Кто-то же должен бороться против зла, чтобы родные могли мирно спать.

Эмет по прибытии домой обнял родную дочь. Его жена давно умерла. Так что их семья состояла всего из двух человек. Стоит ли говорить, что всю свою любовь и жизнь Эмет посвятил девочке. И дочь была отрадой и радостью для старого воина, полностью оправдывая ожидания отца.

Эмет всегда хотел сына, чтобы передать ему весь опыт бойца. Суровому воину было бы намного проще воспитывать парня. Но судьба подарила ему дочь. Поэтому Эмет учил всему, что умел сам, тренируя и повышая уровень мастерства дочери. И Девушка не разочаровала отца. Она была лучшим воином на мечах из всех кого Эмет знал за свою долгую жизнь. У Милан был редкий талант мечника. И глядя на этот талант отец ещё больше переживал, что она не родилась сыном. Но постепенно он смирился.

Конечно же по приезду он подарил трофейный меч дочери. Меч способный игнорировать магию, сразу же покорила сердце талантливому подростку. Девушку звали Милан, ей было всего около четырнадцати лет, гибкая и ладная фигурка, уже округляющаяся где нужно. Милан обещала вырасти редкой красавицей, но сейчас была еще совсем ребенком. Светлой и открытой, любимицей всего ордена. Серые глаза и русые волосы обрезанные по плечи, чтобы не мешать тренировкам с мечом, дополняли образ девочки.

Отец и дочь часто тренировались вместе, практически каждый день. Только тяжелый ежедневный труд может принести успех. Талантливому человеку тоже необходимо трудиться, разве что ему может потребоваться чуть меньше времени. Но на длинной дистанции все равны и талант и бездарь, без труда и целеустремленности ты обречен на неудачу. Эмет как никто это знал. Поэтому Милан проходила суровые тренировки, коли не повезло родиться дочерью фанатичного воина. Конечно же тренировки продолжались не против ее воли. Девочка просто обожала бой на мечах и все с ним связанное.

И конечно же отец и дочь опробовали чудный меч в деле. Если есть одно такое оружие, то может быть и больше. Нужно быть всегда готовым к неожиданностям. Именно поэтому Эмет выживал там, где другие пали. Так что в их тренировки добавился новый аспект, нападение антимагическим оружием и защита от него же.

Сегодня отец хотел научить Милан новому трюку. Девушка несмотря на хрупкость и женственность, была магически одарена, поэтому сил у нее хватало. Эмет поговорил тогда с принцем, попросил рассказать подробнее о последнем бое с Некромантом, поскольку не застал его. И Нерзак рассказал, какой прием некромант использовал чаще всего. Именно этому отец хотел научить дочь. Вооружившись щитами и мечами они приступили к тренировке. Девушка взяла в руки адариловый меч, ставший ее любимцем. Отец не имел ничего против.

— Милан. Смотри, этот прием достаточно прост, но имеет свои хитрости. Тебе нужно наблюдать за ногами противника и когда они будут близко к друг другу, тебе необходимо резко ускориться и толкнуть его назад. Толчок происходит за счет твоих ног, корпуса. Представь будто ты плечом хочешь выбить дверь. А завершает твоё движение рукой с щитом, ей ты еще и стараешься оттолкнуть врага от себя.

Враг же поскольку его ноги находятся близко к друг другу и его стойка несколько неустойчива, начинает терять равновесие и заваливаться назад. Его руки в этот момент еще



могут развестись в сторону будто, он хочет взлететь. Именно в этот момент ты должна нанести колющий удар и оборвать жизнь противника. Ясно дочь?

— Да, папа.

— Хорошо. Еще один момент. Поле боя часто хаотично и ты можешь поставить врага в такое положение, где позади него что-то лежит, например бревно или чей-то труп. Такая ситуация будет идеальна. Даже опытный воин замешкается. Понятно?

— Да.

— Отлично. А теперь давай попробуем. Сначала я тебе покажу, как это делается. Затем ты покажешь, что у тебя получается. Бой.

— Бой.

Эмет был хорошим командиром. А хороший командир может донести до всех подчиненных свою мысль, что порождает развитие педагогического потенциала. Эмет бы отличным тренером, а его дочь хорошим и способным учеником. Несколько раз показав, что необходимо делать. Отец уступил очередность атаковать дочери. Они даже положили несколько мешком с мукой, чтобы отработать различные вариации этого трюка. И настала очередь отца падать через мешок от толчка Милан.

Казалось будто двор окрасился багровым оттенком. Милан как с цепи сорвалась. Атаковала снова и снова. Отец и дочь часто тренировались на грани, слегка ранив друг друга. При наличии магов жизни, это не проблема. И сейчас они разошлись не на шутку. И дочь явно брала вверх, в неё словно вселился демон. И когда Эмет стоя возле мешка и Милан сделала толчок, отец начал падать. Милан должна была наметить, имитировать удар. Эмет был доволен, что у дочери получается и ждал этого и тренировочный поединок должен прекратиться. Но вопреки его ожиданиям Милан нанесла жестокий и смертельный удар.

Эмет даже не выставил магический щит. Смерть пришла мгновенно. Эмет пройдя много кровавых битв, умер от руки любимой дочери. Карма или судьба жестокая сука. Вскоре труп воина был снова на ногах. А в глазах девочки сверкало безумие и ненависть. Что заставило девочку убить отца? Клинок в ее руке-Проклятый Артефакт с частичкой души Архилича Кощея. А небеса над головой были красными словно от крови...

## **Щит.**

Заместитель Эмета попрощался со своим командиром и отправился в свой дом, где его ждала многочисленная семья. Его звали Рамус. Он взял щит, для старика своего отца. Тот был отличным кузнецом. Наверняка необычный щит заинтересует Кузнеца. Рамус не ошибся. Поприветствовав всю семью он отправился в кузницу отца. Старик был очень древним, уже одной ногой в могиле. При ходьбе его даже трясло. Возможно огонь в его жилах поддерживался огнем никогда не утихающей кузницы.

У старика давно не было сил даже поднять молот. Но он нашел выход из положения, придумал необходимые механизмы, питаемые магией. Переход от ручнойковки на частично механизированную, не сказался на профессионализме мастера. И из под его рук по-прежнему выходили шедевры. Старик был лучшим магом-кузнецом темного ордена. Видит бог у него бы талант.

Кромековки старик все игнорировал. Возможно даже забыл свое имя. Рамус пытался отправить отца на покой, но куда там, старик словно обезумел. И сын понял, что тот умрет в кузнице, возможно даже в ее огне. Но это был выбор отца. И сыну пришлось уважить старость. Зайдя в кузню, Рамус позвал отца.

— Отец, здравствуй.

Старик шаркающими шагами выжил из глубины своих владений и молча уставился на сына. Тот вновь заговорил.

— У меня для тебя подарок-щит из неизвестного металла. Он защищает от магии возможно тебе будет интересно?

Старик прерывая речь, требовательно протянул руку. Рамус хмурясь вложил в нее щит. Старая развалина не смог удержать тяжесть в руке, и щит ударился о пол. Но рука кузнеца так и не разжалась. Сын было дернулся помочь отцу, но тот игнорируя его, развернулся и таща за собой щит пошаркал назад.

Рамус порывался еще что-то сказать. Но так и не произнес ни слова. Он даже не понимал, остался ли в голове его отца разум. Или Старик уже делает привычные действия, не понимая, что давно мертв. Отмахнувшись от этой бредовой идеи, сын оставил отца в покое. Рамус давно смирился с поведением старика, действуя скорее от сожаления и неловкости, наблюдая тихое увядание некогда могучего отца. Но старик занимался любимым делом, а не гнил в постели. Если не умирать в бою, то только так. Глубоко вздохнув, Рамус ушел.

Родные устроили вернувшемуся герою славный пир. Застолье было шикарным и Рамус расслабился. Он наконец-то дома. Все враги повержены. А вокруг любимые и родные лица. Жизнь в общем то удалась. Воин грустил только о павших товарищах.

Старый кузнец меж тем дошел до цели своего пути. Положив щит на выступающую из пола поверхность небольшого подиума, старик нажал на какие-то рычаги и кнопки. Платформа оказалась что-то вроде подъемного стола. Старик был давно не в силах поднять что-то тяжелее ложки. Усевшись в стоящее рядом кресло, кузнец приступил изучению щита. Тонкости его работы неизвестны. Сколько времени прошло неизвестно. Но старика периодически кормили. А спал тот так же сидя за рабочим столом.

Небеса окрасились красным. И в глазах старика виднелась какая-то борьба. Неизвестен ее исход и неясно покинула ли жизнь слабое старческое тело. Но старик просидел так довольно долгое время, красный цвет небес давно сменила темнота и стояла глубокая ночь. И тут старик, словно проснувшись ото сна, стащил щит со стола и шаркающими шагами направился на выход из кузнецы. С каждым его шагом, казалось он немного ускорялся. Совсем чуть-чуть наблюдатель бы не заметил разницы.

Но чем дальше шел кузнец, тем тише становился шорох его ног и крепче становилась хватка на щите. Постепенно старик даже смог оторвать щит от земли. А его шаркающие шаги превратились в тихую поступь убийцы.

Одержимый незаметно зашел в дом, где жила его семья. Его потомки, кровь от крови его. И спокойно заходя в их комнаты, перерезал острым краем щита их глотки. Начал старик со своего сына, затем убил невестку. И так далее, пока не перебил сначала взрослых, а потом детей. Дом вскоре наполнился нежитью.

Все эти трагичные события произошли, потому что люди оказались владельцами артефактов с душой, проклятых артефактов. И когда тот, чьи осколки души содержались в оружии, пробудился в виде Архилича, то оружие окутала темная аура. Сила душ в артефактах заметно усилилась и люди не смогли противостоять голосу, что шептал... Убей... Убей... Убей... Так владельцы оружия стали одержимыми и убийцами своих родных.

## Глава 7. Отличный солдат всегда выполняет приказы мудрого командира

Шестая собрала весь руководящий состав, чтобы обсудить дальнейшие действия армии. Понятно, что они будут следовать плану и приказам Кощея, но необходимо обсудить различные детали и реализацию. Остальные же солдаты в отведенные им шесть часов времени приводили себя в порядок после сна в криокапсуле и начали изучать теорию магии огня. Новый генерал осмотрела всех присутствующих, решив не затягивать и огласить повестку дня.

— Вы все знаете зачем мы сегодня здесь собрались. Генерал «Кощей» собрал и передал нам преинтереснейшую информацию. О существовании магии. Способы её развития и совершенствования своих сил. И мало того что магия поднимает личностные силы каждого и может заменить оружие и технику. Так развитие магических ещё и продлевает жизнь. Я думаю все будут заинтересованы в развитии своего могущества и долгой жизни. Я акцентирую ваше внимание на наиболее важных моментах. Я раньше вышла из криосна и у меня было больше времени на ознакомление с данными.

Генерал «Кощей» решил, что мы с вами будем развивать Магию Огня, как наиболее мощную из всех разделов магии. Она ничем не хуже и не лучше другого раздела магии. Просто наиболее подходит нам в тех условиях, в которых мы находимся. Магию жизни нам заменят медицинские капсулы. Всё остальное нам заменит техника. Наш покойный генерал, чтобы мы пошли по пути синтеза магии и техники. Его пример уже показал возможность слияния и получения более мощных результатов, нежели традиционный магический путь местных магов.

Я думаю с этим все согласны. У нас с вами сейчас две задачи-одна из них развивать магию. Вторая задача исследовать планету, для её заселения и последующего захвата. Вам всем известна наша миссия-организовать колонию на этой планете. Так как генерал «Кощей» отправил нам информацию о магической цивилизации и уровне её развития, то ничто не мешает нам отправить спутники для разведки.

Но, к сожалению, возникла непредвиденная проблема. Уцелели только спутники кружащие над материком где погибли «Кощей» и другие наши боевые товарищи. Вся остальная планета скрыто от нас. Спутники выходят из строя или их что-то сбивает. В информации покойного генерала нет предпосылок к возможным проблемам, кроме одной.

Возможно проблема в том, что материк отрезан от остальной планеты неизвестными нам силами. Нет, понятно конечно, что это магия. Но Кощей не смог добыть информацию об этом. Единственное, что известно, в древности произошла Великая война с Великим Некромантом.

Также известно, что планета связана с другими планетами сетью порталов. Управлялись порталы через сеть пирамид магических элементов. Но Великий Некромант древности смог как-то нарушить эту систему порталов. К тому же отрезал материк, на котором погиб, от другой части планеты.

Так что нам по сути доступен только один материк. И придется с этим смириться. Что не совсем плохо я бы даже сказала хорошо. Чем меньше территория, которую нам предстоит завоевать и контролировать тем будет проще. Со временем, мы конечно разберемся с этим

барьером. Но важных дел и сейчас достаточно.

Есть еще третий аспект наших дел. Все вы видите перед собой человека в рыцарских доспехах. Но это не совсем так, точнее это совсем не так. «Кощей» пробудился, как маг смерти и смог поднимать и контролировать тела погибших людей. Примерно так же, как мы контролируем роботов и дроидов. Но возникла новая разновидность нежити. Наши погибшие товарищи умерли, но в их головах остались нейросети. Всем вам известно, что это такое. Нейросеть сложно повредить, если цела голова и не нарушена целостность черепа. Нейросеть даже можно извлечь и использовать после смерти носителя.

Но Кощей нашёл новый способ использовать нейросеть. Тот самый путь синтеза техники и магии. Кощей поднял наших павших товарищей. Магия смерти выступила, что-то вроде энергии благодаря которой, могли двигаться тела мертвецов и не только тела, но и нейросеть смогла заработать вместе с телом.

Новый вид нежити Кощей назвал Нейроличами. Так вот сидящий перед вами рыцарь, это не человек, а бывший наш с вами боевой товарищ «Пятый». Соответственно, на земле ещё остались трое подобных ему наших товарищей. А также шестёрка мёртвых аборигенов которые тоже стали Нейроличами, когда к ним случайно попал «Малый Ковчег». Как вы поняли, «Кощей» решил эту проблему, иначе бы они не стали нежитью. В этот момент Шестая и присутствующие позволили улыбкам появиться на их лицах. Меж тем новый генерал продолжила свою речь.

— И все они должны подчиняться мне как старшему по званию. Для проверки этой теории «Кощей» отправил «Пятого» на Ковчег. И Нейролич вполне послушен. Вопрос магической энергии смерти Кощей решил с помощью Личей-деревьев. Генерал, после своей смерти приказал Нейроличам поднять его тоже. Должно было получиться «воскрешение», но видно что-то пошло не так. И генерал сейчас тоже нежить. Если его нейросеть цела, то мы получаем огромную подконтрольную нам армию нежити. Я думаю не стоит объяснять, что если у каждого нашего солдата будет в подчинении отряд нежити, то ничто не сможет нас остановить.

Недавно поступило видео со спутников, в режиме реального времени. Генерал пробудился в виде нежити. Работает ли его нейросеть неизвестно. Если Нейроличи будут подчиняться мне, то это замечательно мы получим дополнительные силы для захвата планеты, а если нет, то непокорную нежить нужно уничтожить, но всему свое время. Один из присутствующих перебил генерала Шестую.

— Как мы можем наблюдать, армия нежити уже отправилась в сторону живых. Вряд-ли, чтобы попить чайку. У меня только один вопрос мы будем оказывать влияние на происходящее на планете? Может быть остановим эту армию мертвых или направим на другие цели?

— Нет. А зачем? Это не наша война. К тому же генерал предусмотрел подобный вариант событий и приказал до определенного момента не вмешиваться. У него было много мыслей на этот счет. Одну из них я вам озвучу. Когда настанет подходящая ситуация и местная власть будет обескровлена сражениями. А затем мы придем и остановим кровопролитие. И будем восприниматься народом, ни как завоеватели, а как освободители. Всем ясно?

— Да, конечно.

— Хорошо, продолжим. Также во время своих приключений на этой магической планете «Кощей» приобрёл друзей и девушку, которая в данный момент беременна. Генерал

попросил позаботиться о его близких. Также во главе одной из империи встал один из Нейроличей, представляете?

— Да. Наш генерал всегда умел удивлять. Подумать только, пропихнуть дохлый труп в Короли.

— Да. Да. А самое интересное Игрис, девушка генерала, вышла замуж за нового короля-нейрозомби. Какова чертовка, а? Стала Королевой. В логике девчонке не откажешь.

— Да наш генерал нашел такую же безумную, как и он сам. И как планета пережила двух влюбленных безумцев? Слава богам планета еще цела, а то нам не было бы где жить. По помещению разнесся громкий хохот и стук ладоней об стол.

— Да. Так что плацдарм для завоевания местных станет эта империя. Король будет нам подчиняться, а королева должна быть нам лояльна, ведь мы будем самой сильной ее опорой. Пусть на виду правит Игрис, на деле же будем на равных. Я думаю, генерал одобрил бы... «Кощей» много для нас сделал, позаботиться о его женщине и ребенке малая цена за все.

— Да. Точно. Мы на одной стороне. Конечно. Мы позаботимся о них.

— На этом всё. Всю подробную информацию, конечно, я вам скинула. Я просто решила ещё раз заострить момент на самых важных деталях, чтобы вы понимали что нам предстоит сделать. А сейчас нам необходимо приступить к магическим тренировкам. Это самая важная задача на ближайшее будущее. Какие будут предложения?

— Да мы рассмотрим и изучим данную информацию более подробно. Спасибо за доверие генерал. По поводу тренировок я предлагаю разбить солдат на три группы-отряда. Пока одна группа тренируется в открытом космосе, возле солнца, пытаюсь пробудить Огненный элемент.

Вторая группа в это время отдыхает. Третья группа в это же время состоит на боевом посту или занимается другими делами. По итогу получается, что каждая группа будет тренироваться по восемь часов и спать по восемь часов. А в остальные восемь часов суток, часть времени солдаты будут проводить на боевом посту. А в оставшееся время общаться с товарищами и морально отдыхать от службы и напряженных тренировок.

— Хорошо, есть ещё какие-либо предложения или замечания. Чудно, возражений нет. В этом вопросе все мы мыслим одинаково. Значит так тому и быть. Подведем итог нашему диалогу. «Кощей» подняли в виде нежити и походу весьма агрессивной. Возможно он выполнит нашу работу И зачистит весь материк. Тогда мы придём на всё готовенькое ну или вмешаемся в необходимый момент. Если нежить будет нам послушна, то мы объединимся, если же нет, то уничтожим, а сами займём освободившееся место. Именно такими были последние приказы Кощей. И единственная просьба. Спасти друзей и любимую.

Так что всё что происходит на планете в данный момент нас не касается. Мы всё равно ничего не можем изменить. Да нам это и не нужно. Единственная наша задача развивать магический потенциал каждого солдата. Когда «Кощей» и Искин Малого Ковчега сделали Вывод, что магия это радиация.

«Кощей» проделал всю необходимую работу для того, чтобы мы получили подробный инструктаж, как тренировать данный вид магии в космосе возле солнца. Да «Кощей» сделал это не совсем для нас и не специально, поскольку у него была амнезия, и он ничего не помнил. Генерал сделал это скорее для своей любимой, поскольку она маг огня. Или же просто так в целях саморазвития, поскольку фантазия работала очень хорошо.

В любом случае мы имеем, то что имеем. «Кощей» для всех нас будет и останется героем, нашей душой, нашим лидером. Да «Кощей» назначил меня генерал и я буду

исполнять, все приказы, что генерал оставил после себя. И сделаю всё что необходимо для того, чтобы мы, в конечном итоге, достигли всеобщего благополучия. Именно этого хотел наш Генерал «Кощей». А сейчас необходимо назначить дежурство групп для наблюдения за планетой, чтобы вмешаться в нужный момент.

Военное руководство ковчега пришли к согласию в этих вопросах. К когда шесть часов истекли, солдатам были озвучена все выводы, которые им необходимо знать. Треть армии отправилась спать. Часть второй трети солдат заступила на дежурство. Остальные же бездельничали, общались. Но всех захватили две картины. Командование организовало два зрительных зала. В одном показывалась наблюдение за планетой со спутника в прямом режиме. Все солдаты уже знали, что и бывший генерал, поднялся как нежить. И повел свою новую армию мертвых на территорию живых.

В данный момент на экране не было ничего интересного. Нежить просто маршировала по землям пирамиды Смерти. Но все равно картина была удивительной, выступающей подтверждением все той информации о магии. Когда ахи и вздохи утихли, солдаты приняли новую реальность. Вскоре большинство свободных от дежурств и тренировок солдат сосредоточили свое внимание у другого экрана. На нём как раз было подробно видно, как начинались первые магические тренировки первого отряда.

Именно в этом и состояла сила армии, том что по одному пути идут десять тысяч человек. Их единство словно коллективный разум позволит быстрее достичь поставленных задач. Когда человек одинок в своем пути, то все преграды на его пути сложны и нет права на ошибку. В данном же случае успех одного-успех всех. Информация, как везунчик достиг того или иного результата, благодаря нейросети, тут же будет у всех. И чем больше будет таких везунчиков, тем быстрее и гармоничнее будет обмен идей и как следствие общий успех и сила.

Первый отряд облачался в необходимые защитные костюмы. Им всем предстояло войти в открытый космос. На скафандрах были установлены небольшие реактивные ранцы для передвижения в космосе. Первую тренировку было решено провести рядом с кораблём. Ковчег взлетел со спутника планеты и проследовал по нужному маршруту. Искин корабля рассчитал необходимое расстояние до солнца, на котором состоятся первые тренировки.

Конечно тренировки возле солнца звучат несколько преувеличенно. На самом деле до солнца ещё было очень даже далеко. Да бойцы были элитой армии. Некоторые возможно даже в какой-то мере киборгами. Но в целом солдаты были обычными людьми. И конечно же жар и излучение солнца представляет для них опасность. Именно поэтому рассчитали необходимую дистанцию так, чтобы тренировки были безопасными.

Первый отряд выйдя в открытый космос, вскоре приступил к тренировкам по развитию магии. Все три тысячи триста тридцать три человека в космосе выстроились условно в одну линию. И приняв позу лотоса, последовали инструкциям, которые отправил Кощей. Начало их тренировок нисколько не отличалось от стандартных тренировок юных магов с планеты в стандартных условиях.

Единственное отличие, у магов на земле был выбор места для медитации. А также возможность для выбора необходимого элемента магии, океан для водного, вулкан для огненного или пирамиды необходимого элемента. У солдат этот выбор напрочь отсутствовал. Для них был доступен только один элемент огонь. И только одна доступная зона этого элемента-солнце. Хотя стоит признать, что это был самый лучший источник для развития огненного элемента.

Из солдат никто не сомневался насчет элемента огня, они не жили среди магов, поэтому не могли прикипеть к какому-то определенному элементу. Для солдат любой элемент, это же магия, словно сказки из детства ожили. Суровые бойцы и убийцы были полны энтузиазма, словно маленькие дети. Кощей поначалу опирался на нейросеть, в медитации и развитии магии смерти, решив что это приведёт некроманта к успеху.

Но это было большой ошибкой, нейросеть могла сосредоточить и развить только тело. Да результат был и был очень высоким. Ну рано или поздно этот способ приводит к тупику. Чтобы получить полноценное развитие, необходимо медитировать и развивать свои тело и разум и душу гармонично, единым фронтом, пуская в них магический элемент.

Кощей понял свою ошибку перед гибелью, когда раскрылся смерти, поняв что ему не выжить смирился концом пути. Только тогда Кощей осознал ошибочность своего прежнего пути развития с помощью нейросети. Нейросеть способна развить тело только до определённого уровня. Но настоящий путь к могуществу состоит из синтеза души и тела и разума. Только концентрация всего своего Я на выбранном пути может привести к успеху. Труд и концентрация на магическом пути, вот ключ к успеху. Конечно же Кощей поделился выводами с армией, отправив всю информацию через свою нежить. Поэтому развитие нового магического отряда будет более гладким и стремительным.

Зрители на корабле сжали руки в кулаки наблюдая картину начала тренировок. Хотя она и не была зрелищной, даже скучной, но очень эмоциональной для наблюдателей. Как они хотели очутиться на месте первого отряда. Но главное в армии это дисциплина. И еще всех преследовал вопрос. Получится ли? Их генерал был прав? Ведь ранее магию развивали только в пределах планеты.

А сегодня был исторический день когда магическая цивилизация выйдет за свои пределы, хотя как может быть иначе. Хотя Некромант, создав Нейроичей, уже вышел за границы магии, открыв новый техномагический путь. Генерал был первооткрывателем, а его были солдаты только вторыми на этом пути. Но никто не жаловался, а только жаждал успеха.

## Глава 8. Малая Пирамида Смерти

Игрис постепенно сосредотачивала все больше власти в своих руках. Друзья были ей верной опорой. Как девушка и прогнозировала, маги огня из клана ветра, отправленные на тренировку в Красный город, стали ей верной поддержкой. Можно сказать, что план успешно реализовывался. В данный момент она не знала никаких проблем, кроме разбитого сердца из-за потери возлюбленного. Но с этим может помочь только чудо. Любимый Игрис меж тем «обещался» стать самой большой головной болью новой Королевы...

Архилич решил сначала отправиться к первому раздражителю. К тому кто посмел напасть в минуту его слабости и бессилия. Когда лич находился на дне кровавого бассейна, то чувствовал вмешательство Духа Великого Некроманта. Но не мог ничего с этим поделать. Не мог противостоять, так как Архилич только пробуждался и был беззащитен словно новорожденный. Но сейчас повелитель нежити готов взыскать долги с врагов.

Пришла пора покончить с Духом Великого Некроманта. Но перед личом встала неожиданная проблема, как только армия нежити начала выходить с территории пирамиды смерти, сказался дефицит энергии. Полчища перейдя какую-то невидимую границу из грозной армии превратились в обузу. Как бы ни был могущественным архилич такую армию потянуть не мог даже он.

Казалось на какое-то мгновение, что Архилич даже впал в ступор. Вряд-ли архилич мог мыслить логически, единственным его желанием было-уничтожить все живое. Архилич тупо ломился вперед с упорством носорога, невзирая на утекающую энергию.

Но появившаяся проблема не решалась так просто. Как только Армия нежити ушли с территории пирамиды, мертвые лишились поддержки энергии пирамиды. И нежить стала тянуть магию смерти из своего господина. Архилич терял энергию с катастрофической скоростью. Армия смерти двигалась вперед, и казалось ещё немного и энергия истощится и мертвые просто упадут грудой костей...

Казалось бы еще немного и будущая проблема живых решится сама по себе, ведь идиоты бывают не только среди живых, но и мертвые грешат этим. Ведь зачастую у скелетов и мозгов нет, ну если не позавтракали с утра из свежей черепашки. Но судьба сегодня на стороне нежити, возможно отдавая долг богине Смерти, проиграв в карты...

Хоть архилич был лишён логики, но каким-то образом мертвый понимал, что происходит и его это беспокоило. И лич смог передать своё беспокойство Нейроличам. Если при жизни Кощей отдавал приказы через нейросеть, то после смерти, общение с мертвыми шло напрямую-посредством магии. По сути Нейроличи поняли беспокойство Архилича, но не смогли воспринять это как приказ. Армия застыла на месте...

Поскольку тело Кощей изменилось. То это изменение можно охарактеризовать несколькими словами-другой энергетический уровень материи. Когда Оргус убил Кощей и сжег его тело. Целыми остались только те части, где был нанесен антимагический металл адарил. А самое важно антимагический сплав спас череп и мозги Кощей. И соответственно нейросеть тоже перенесла смерть носителя.

Призраку-искину нейросети понадобилось время, чтобы перенастроить сеть на более высокий энергетический уровень тканей мертвого мозга Кощей. И сейчас искин был готов



шпотно заработать. Нейросеть не оставила своего хозяина даже после смерти. Так что это существо можно назвать-НейроАрхиЛич. Убойная смесь интеллектуального процессора и могущества магии смерти.

— Ну здравствуй, генерал. Твой Верный помощник готов следовать приказам. Привычно приветствовал Призрак генерала мысленным посылом, будто голосом из вне. Но ответом нейросети была тишина. Призраку хватило мгновения, чтобы проанализировать ситуацию.

— Господин, да вы мертвы и теперь тоже по сути нейролич, только с собственной волей. Видно ритуал удался не до конца. А идея была хорошая, генерал. Что же наша судьба едина, я всегда буду верен вам. В конце концов это мой долг. Призрак понял проблему с которой столкнулся Архилич и выдал решение.

— Нужно убрать часть армии в кольца, а остальных бездельников отправить назад. Ничего не могут, а только транжирят энергию.

Призрак Нейросеть и Архилич были двумя разными существами, но можно сказать, что физический носитель для душ Кощея и Нейросети был один-мозги в голове Архилича. Если раньше Кощей отделял свои мысли от работы и выводов нейросети, то сейчас лич вряд-ли видел разницу. У Архилича была проблема, и в его мозгах появилось решение. Почему бы не реализовать его. Лич не мучился сомнениями или душевным терзаниями. Сказано, сделано.

Нейроличи уже убрали часть армии в пространственные кольца. А остальную часть армии отправили назад на территорию пирамиды. Часть колец с нежитью внутри перекачивало на костяные пальцы Кощея. Всегда нужно быть готовым и во всеоружии. Также Призрак осознал стремление Архилича побыстрее добраться до Малой пирамиды Смерти. Решив проблему магического истощения господина, нейроличи достали виверн. Архилич сразу осознал преимущества такого вида транспорта.

Архилич и Нейроличи, забравшись на драконов, направили свой стремительный полёт в сторону Малой Пирамиды Смерти. И если Кощей с друзьями при жизни использовали падающую скорость, то сейчас ветер был не страшен мертвым и скорость была ужасающе быстрой. Если что и полюбят мертвые, так это скоростное передвижение на драконах.

В полете Призрак развил бурную деятельность. Кощей хотел уничтожить все живое, но встала проблема обеспечение армии нежити некроэнергией. Архилич хотел решить этот вопрос. Кощей фонтанировал желаниями, а Призрак их выполнял. Архилич выступал инициатором, а Призрак профессиональным исполнителем, словно джин из лампы Алладина. Искин нейросети и после смерти Кощея был верен господину. Пусть тот и встал на пути уничтожения всего живого. Таков путь верного создания...

Потоки магии проходящие через Кощея при жизни и после смерти, не могли пройти просто так и для человека и для нейросети, меняя их и рождая нечто новое. Призрак был уже больше, чем просто нейросеть, в нем зародилась частичка души, но это не повлияло на его верность генералу. Скорее сделало более инициативным и исполнительным. Кощей это понял еще при жизни, его смерти ничего не изменила...

Так вот проблема решения энергии была проста. Нужно увеличить количество некродеревьев. Но это потребует некоторое время, к тому же имеет два недостатка. Во-первых, это временное решение. Ведь энергия не берется из ниоткуда, как минимум, должен кто-то умереть, чтобы произвести энергию смерти.

Во-вторых, изменения будут слишком заметны для стороннего наблюдателя. Хотя вряд-ли кто-то сможет догадаться об истинной подоплеке дел. Деревья-личи были

замаскированы, где под землей, где среди живых деревьев. И пришло время массово им увеличить свое количество. Мертвые деревья начали высасывать жизнь из своих еще живых собратьев. Медленно в разных частях империи начали возникать безжизненные серые островки посреди буйства зелени.

Листья и трава теряли насыщенный зеленый оттенок, скукоживались и высыхали, постепенно превращаясь в пыль. Затем наступала очередь кустарников и деревьев. Безжизненные островки, началом которому послужили одинокие древолики, становились все больше и больше. Этот процесс был медленным плавным даже не заметным глазу, но неутомимым. Природа в Империи начала усыхать. Люди еще не обратили на это внимание, слишком незначительным был ущерб на данный момент. Но если это не остановить, то скоро все осознают, что происходит что-то очень плохое.

Пока же единственными свидетелями были солдата с Ковчега прилипшие к экрану, словно смотревшие остросюжетный фильм в прямом эфире. Да и часто ли можно увидеть начало катастрофы со стороны. Хотя нет, были еще животные ставшие невольными зрителями увядания природы. Но увидев такое, звери задавали стрекача. Пока происходили данные процессы, группа нежити приближалась к Малой Пирамиде Смерти, чтобы покарать любителя лезть в чужие дела.

Через некоторое время на горизонте показалась вершина Малой Пирамиды Смерти. Дух Великого Некроманта помешал планам и воскрешению Кощя. Архилич не осознавал всей полноты этой мысли. Но понять, что на него напали-был вполне способен. А уж реакция понятна-бесконечная агрессия. А так как Дух Великого некроманта был первым нападающим, то ему первому и предстоит познать Гнев Архилича.

Дух великого Некроманта почувствовал, кто к нему приближается. Сложно не заметить такого мощного собрата по посмертию. Иллюзия человека в темном плаще проявилась над Малой Пирамидой Смерти. Прибывшая нежить приземлилась и сошла с драконов на землю. Высшая нежить сразу же приступила к сражению. Борьба была не явной, сторонний наблюдатель ничего бы даже не понял. Никто никого не бил, не отражал удары. Просто все поглотил серый туман и стало очень холодно.

Столкнулись древний дух и новорожденный Лич. Кто же окажется сильнее? Дух имел нематериальную природу и существовал за счёт энергии пирамиды. Архилич же имел двойственную природу-душу прикованную к телу и независимый так жёстко от сторонней энергии, как дух некроманта древности. В этом и было преимущество Архилича, что вскоре не замедлило сказаться на противостоянии. Дух парализовало, а архилич подходил все ближе и ближе.

Пока Архилич не приблизился к пирамиде так близко, что мог коснуться серого камня. Подойдя немертвый открыл рот словно вдыхая кислород. Дух на вершине пирамиды пошёл рябью и словно вода с обрыва устремился в рот Архилича. Казалось бы все окончено, но Дух Некроманта прошлого смог вырваться и спрятаться внутри пирамиды смерти, хоть и его контуры заметно потускнели.

Архилич задумался. Противостояние было бесполезным. Как победить бестелесный дух, если тот убегает и прячется от тебя. Призрак вновь проявил свою натуру.

— Смерть совсем отбила тебе мозги, мой генерал. Если от тебя кто-то прячется в доме, разрушь его дом. А дом этого Злобного Духа-Малая Пирамида смерти. Нужно сравнять с землей это сооружение, а лучше её распилить. Такой материал всегда самим пригодится. Сказано-сделано.

Нежить приступила к распилу Малой Пирамиды Смерти. Причём не абы как, а в виде маленьких пирамидок. Как переносные батареи магии смерти они вполне сгодятся. Чего добру пропадать решил Призрак.

Чего не отнять у нежити так это неутомимости. Нейроличи получив приказ, на месте развернули лагерь и кузню. Чтобы выковать необходимые инструменты из адарилаадарила. Инструмент из обычного сплава не сможет даже поцарапать пирамиду. Со стороны, издали можно было принять хаос этого места за передвижения живых. Но приблизившись ближе, любой наблюдатель понял бы свою ошибку. Здесь властвовали только мертвецы.

Как только с ковкой было покончено, немертвые приступили к долгому и тяжкому, для любого живого, труду. Пилы и инструменты могли откалывать только крошки и пыль. Но никто никуда не торопился, работая с монотонностью и усердием машин.

Если бы кто-то со стороны увидел подобную картину, он бы возмутился святотатству. Для местных магов пирамиды были самой желанной мечтой на пути к могуществу. Необходимый элемент для шифования и обретения силы. Неважно, пирамида какого магического элемента-она была стратегическим ресурсом. Кто владеет пирамидой, тот правит окружающей ее территорией, по праву сильного. И даже темная пирамида смерти в глазах живых была неприкосновенна. Никто даже и подумать не мог о ее разрушении. Это словно посягнуть на невозможное, создать прецедент.

Но вот один вопрос. Если есть Большая Пирамида Смерти, зачем нужна Малая? Тем более хорошо скрытая под камнем скал. Ведь нужно вложить кучу ресурсов для ее создания. И казалось бы для чего? Чтобы пробудился Дух Великого Некроманта? Но это случайность. Тем более потребовались тысячелетия для этого процесса. А затем Дух раскрыл Малую Пирамиду обществу. Вероятно создавая ее в прошлом Великий Некромант имел какой-то план. Не известно осуществился план или нет. Но сейчас пирамиде и Духу приходил медленный и неизбежный конец...

Как вода точит камень, так и нежить пилила пирамиду на куски, делая ее все меньше и меньше. А Дух Великого Некроманта мог только сокращать свое присутствие в камне, прячась в самую глубокую нору. Он уже сожалел, что спровоцировал этого сумасшедшего Архилича, тот был слишком силен. Но нет лекарства от сожаления, кроме забвения и времени.

Постепенно от Малой Пирамиды Смерти остался только огромный квадратный котлован. А дух сконцентрировал свое присутствие в последнем камне пирамиды, он визжал и пытался вести переговоры. Всякая тварь желает жить, даже условно мертвая.

— Лич, лич давай договоримся. Но дух с ужасом понимал, что Архилич не разумен. Не крики Духа не остались без ответа, ему ответил искин нейросети.

— А на что ты рассчитывал провоцируя моего хозяина. Генерал, поглотите его.

Архилич положил костлявую без грамма плоти руку на серый камень и впитал остатки сознания Духа. После процесса поглощения Архилич стал заметно сильнее. Ему еще предстоит очистить Дух и сделать частью себя, усилив свою душу и получить новые знания, все то чем владел Дух Великого Некроманта. Не известно, как он вообще возродился, то-ли Великий Некромант погиб здесь. То-ли оставил артефакт с частью своей души.

В любом случае сегодня Малая Пирамиды Смерти и Дух Великого Некроманта стали историей, исчезнув из реальности. Как только пирамиды была уничтожена, а дух поглощен, освободилась магическая волна эпицентром, которой они были. Магические волны распространились в пространстве и исчезли, будто обрубая невидимые цепи...

Но никто ничего не понял. А Призрак решил, что это была связь с Пирамидой Смерти и Пирамидами других элементов. Отчасти так и было...

Как только Архилич поглотил Дух и начал усваивать его, делая частью себя. Душа лича усилилась и почувствовал что его словно тянет в одном направлении, сильнее чем в другие. Нежить закончив тут со всеми делами, собралась. Появившееся из колец драконы подхватив своих седоков отправились в полет. Их путь лежал в сторону города клана жизни.

\* \* \*

Меж тем на ковчеге солдаты делали ставки и гадали куда отправился мертвый генерал. Наблюдать за происходящим на планете стало любимым развлечением бойцов в свободное время. Тренировки шли своим чередом, постепенно все больше солдат смогли пробудить магический элемент огня. Те немногие счастливики вступившие на уровень неофита, ходили словно короли и пользовались большим уважением.

Даже появился новый список с ранжированием по уровню магических сил. Понятное дело, что пока он содержал имена магов первой ступени. Но начало положено. Это служило доказательством, что генерал бы прав. И возможно развить магию в космосе. С нейросетей счастливиц тут же сняли «базы данных» и проанализировали их рецепт успеха.

С неудачниками тоже провели процедуру ментоскопирования извлекая необходимые данные. Затем необходимые специалисты проанализировав выборку и создали новую базу данных для достижения магии первого уровня. Базу «Неофит» закачали всем солдатам. Это стало переломным моментом, для становления магами всей армии. Такая практика планировалась и дальше, при достижении каждого уровня магии. При достижении второго магического уровня «Ученик» первая десятка счастливиц пройдет через ментоскопирование, тем самым помогая остальным.

Конечно первая десятка солдат не осталась без награждения. Как минимум таких солдат было решено повышать на одно звание за каждый успешный самостоятельный прорыв без баз. Ну, то есть каждую новую десятку торопыг. Так что план Кошца по превращению армии людей в армию магов набирал обороты и был успешен.

# Глава 9. Проклятые Артефакты. Милан

## Кинжал

Оджар и его уже мертвый дед, брели в сторону ближайшего поселения живых, чтобы начать бессмысленную резню. Местом куда путники держали путь, оказался городом клана жизни. Юный маг огня совсем обезумел. Сила проклятого артефакта оказалась слишком велика для юноши. Одержимость юного мага огня превзошла все границы, стирая разум и волю. Единственным же желанием, того кто раньше был Оджаром, это впиться в плотку первому встречному живому существу. Так и произошло.

Дед и внук приблизились к воротам. Можно было спокойно войти в город, но пришедшие выбрали иной вариант. Одержимый подойдя к караулу впритык, воткнул кинжал в плотку одного из стражников. Стоит ли говорить, что товарищам солдата это жутко не понравилось. И бойцы обнажили оружие.

Совсем недавно на город жизни напала нежить. Также стремительно немертвые отступили. Но город ещё не отошёл от произошедшей битвы. Слишком много было погибших и без вести пропавших людей. Так что в городе стояло военное положение. В патрулях были не только простые воины, но и боевые маги. Поэтому реакция на убийство солдата была мгновенной. И унесенная жизнь оказалась единственной, что смог забрать Оджас. Тут же магические оковы задержали одержимого и лича на месте. Смерть для убийц наступила также быстро.

Один из солдат нагнулся и протянул руку к кинжалу. Встав тут же ударил сослуживца в сердце. Так кинжал забрал уже третью жизнь включая жизни Архимагистра и его внука. Но солдату не дали времени разойтись и собрать кровавую жатву. Маг так же легко покончил и с новым одержимым. Следующий солдат хотел взять проклятый кинжал, но маг остановил его словами.

— Пстой. Тебя что не научили, что нельзя тянуть руки к неизвестным и странным предметам. Смотри юноша напал на стражу словно безумный, а затем то же самое сделал солдат, взявший в руки проклятое оружие юноши. Ты хочешь быть следующим?

Солдат отдернул руку от кинжала словно от ядовитой змеи. Так закончилась история бывшего главы Красного города и клана огня. Архимагистр огня и его внук Оджар нашли свой конец на пороге города Жизни.

Вскоре принесли сундук и магией поместили в него проклятый кинжал и отправили во дворец. Пусть у верхушки клана жизни болит голова из-за неизвестной напасти. Не зря говорят, что беда не приходит одна. Сначала нашествие нежити, а затем это странный кинжал.

## Щит

Старик не смог противостоять проклятому артефакту. И в этой неравной борьбе Кузнец потерял крохи оставшейся в его теле жизни. Щит просто потушил едва тлеющую искру жизни. Вскоре и в доме кузнеца не осталось живых. И вскоре вся эта неразумная нежить посреди ночи начала свою кровавую жатву в логове тёмного ордена. Немертвые успели убить несколько десятков людей. Но если у силы нет разума, то она сама себя уничтожает своей глупостью. Сражение в ночи было слишком шумным и привлекло карающую длань.

Вскоре нежить перебили, а проклятый щит вырвали из рук нежити-старика. Тот был кузнецом, а не воином. Щит тут же упаковали в сундук и отправили к главе темного ордена, началось расследование трагедии. Но для орденов ещё ничего не кончилось, в их городе был не один проклятый артефакт, а целых два, что члены ордена вскоре и узнали.

## Меч

Милан убила отца из-за неожиданного ментального напора меча. Но девочка была рождена воином, и она боролась изо все невеликих сил. Но осколок души лича в мече был слишком силен для юной девушки. Милан боролась, но силы были слишком неравны, но все же проклятый артефакт не одерживал окончательную победу. Это противостояние длилось слишком долго, до самой ночи не мог решиться итог. И даже звуки бойни старика с проклятым щитом не достигли разума девочки и не отвлекли ее от борьбы.

Но артефакт бы не разумен и давил голой мощью. Но девочке удалось отстоять часть себя. Меч толкал Милан на убийство себе подобных. Ну а девушка пыталась взять контроль над мечом. Она не могла разжать руки и отбросить проклятое оружие. Но могла биться своим разумом, ведь с достаточной силой воли разум и есть самое острое оружие. Девочка и правда была рождена талантливым мечником. Милан не могла одержать победу в столь невыгодных условиях. Ей, ребёнку четырнадцати лет, противостоял осколок души Архилича, кто бы смог выстоять?

Но девочке удалось невозможное. Чудо и правда иногда случается. Противники смогли прийти к перемирию или союзу, что-то вроде договора. Ведь меч хотел крови, все равно как, а девушка обещала это устроить. Произошло не подчинение, а скорее слияние. Девочка стала не тупым орудием и игрушкой проклятого меча, а скорее партнером. Меч и девушка, словно дополнили друг друга, как половинки одного целого. Милан отстояла свой разум и тело, но желание уничтожить меча стало мотивацией девушки. Меч и девушка дополнили друг друга и объединились.

Что помогло Милан выстоять? Девушка была магом жизни. Может это стало решающей каплей. Или талант мечницы? А может дух прирожденного бойца? Или все вместе взятое? Никто не может ответить на эти вопросы. Так или иначе, воин вначале своего пути получил великий меч, что придал ему сил. Милан была одержима иначе, чем Оджар. Если юношу поглотило желание уничтожить уничтожив разум слабака.

То Милан одержимость придала уверенности и сил, дополняя девушку на пути уничтожения, делая ее совершенным убийцей. Слияние сохранило девушки разум, что поведёт одержимую с мечом в темноту бесконечных убийств. Правда проклятый артефакт своим влиянием исказил восприятие невинного ребенка, сделав убийство людей намного проще, заглушив милосердие, оставив только жажду жизни и желание сражаться.

Как известно, артефакта меч и щит попали в поселение темного ордена после уничтожения Некроманта. Щит уже лежал перед главой борцов со злом и вскоре должен был отправиться в хранилище подобных вещей. Но меч только начал свой путь. Девочка облачилась в доспехи, своего рода тоже артефакт. Не сравнить с доспехами из адарила, но тоже очень редкие и ценные. Девушка понимала, что ей предстоит сделать. Меч гнал её убивать. Но Милан не хотела бессмысленно умирать, и если защита поможет прожить девушке лишнюю секунду, глупо не воспользоваться броней.

Когда мечница одела доспехи и все необходимое, то надежно все закрепила. Взглянув на нежить-отца в последний раз, девушка отдалась безумному зову в её разуме. Там словно

гремели барабаны войны. Милан отпустила все что её сдерживало до этого момента-мораль, желания, страхи. Все ушло, сейчас есть только воин, её талант и меч. И девушке вскоре предстоит залить родной город в крови. Да будет так.

Истинный воин не сдаётся перед любыми препятствиями, пока в руке оружие. Призвание воина-война. А девочка родилась воином. Тем грустнее, что не мужчиной. Но такова ее горькая судьба. Милан и отец-первая жертва её меча вышли из дома и направились в гости к соседям...

Милан входила в дома, улыбалась, что-то говорила. Затем тихо убивала всех. Из дома в дом они заходили с отцом, ставшим нежитью и свежими немертвыми. Эмет все знали, как важного и сильного воина, одного из талантливых командиров сил темного ордена. А Милан была светлой девчонкой-всеобщей любимицей. Никто не искал подвоха в гостях, запуская тех в свой дом. Тем более, что старик с щитом наделал шороху и люди думали, что так нужно. Эмет пришел, что-то сообщить или сделать что-то подобное. Нежить множилась, но долго так происходить не могло.

Перелом произошёл, когда Милан во главе с горсткой нежити, встретила отряд, что нёс сундук с щитом показать темного ордена, а затем упрятать глубоко под землю. Девушка через меч почувствовала, что в сундуке лежит такое же проклятое оружие, как её меч. Девушка не смогла противиться желанию обладать еще одним темным артефактом. Мечница и нежить тут же напали на воинов. Но это не в дома заходить и резать беззащитных. Впервые паре из девочки и меча оказали сопротивление, и скрытности пришёл конец. Весь город услышал звонкие звуки боя и взрывы магии. Казалось же, что только недавно утихомирили одну беду, но пришла ещё одна. Город и так был как встревоженный улей, а тут снова битва. Нам место сражения поспешило много воинов. Но судьба бойцов с проклятым грузом была решена. Вскоре в строй немертвых встало свежее мясо.

К этому времени девочку и нежить уже окружили готовые ко всему бойцы ордена. Ситуация была предельно ясна. Члены ордена уже поняли, что представляет собой щит. Как никак это их специализация. Конечно не все детали орденцы осознали. Но понять что меч и щит проклятые артефакты, вызывающие безумие, члены ордена понять были вполне способны.

Люди занимающиеся расследованием трагедии уже расспросили воинов, что вернулись с Эметом и его заместителем из похода на некроманта. Вернувшиеся воины рассказали историю щита, добавив, что есть меч из того же источника. Щит и меч принадлежали Некроманту. Темного Мага убили, но Эмет и его человек забрали оружие себе как трофей. Орденцы совсем немного не успели, ещё немного и в Дом Эмета пришла бы делегация, чтобы забрать опасный артефакт. Но они опоздали, меч начал свою работу.

Ситуация замерла. Милан с нежитью стояли в окружении воинов темного ордена. Орденцы закончили свои приготовления, артефакты для борьбы с темной магией расставлены. Больше никто не восстанет. Проклятое оружие больше не сможет пополнить ряды нежити. Пока члены ордена только смотрели на свою любимицу и медлили с нападением. Ведь Милан, выросшая без матери, была словно дочерью самого темного ордена, его душой и сердцем. Это промедление стало для ордена роковой ошибкой.

Подросток сделала шаг вперед и пинком и откинула крышку сундука. Щит так и манил к себе, взяв его в руку девочка ощутила, словно её мощь удвоилась. В серых глазах поселился мрачный огонь. Что отличает воина от взявшего в руки оружие. Мастерство, сила, дух? Способность убивать? Может все вместе?

Мне кажется это отсутствие сомнений или мотивов. У воина есть цель, всего одна единственная. Даже не всегда очевидная-воин должен выжить. А что помогает выжить в самых казалось бы непростых условиях?

Уверенность и вера. Всё в этом. Кто-то может колебаться, замешкаться в опасной ситуации. Воин действует на пределе возможностей. Поэтому воин стремительный, с начала и до самого конца. Иногда даже смерть таких не останавливает. Таких называли берсерками, поглощенные яркостью и боем. Иногда уже убитые воины продолжали сражаться, не зная что мертвы. И только после боя, осознав это, умирали.

Милан была именно таким фанатичным воином. Она же первой и напала. С щитом в одной руке с мечом в другой. Отдавая память отцу, девочка начала бой с последнего выученного движения. Стремительно несясь на воина, чтобы смести того с пути. Противник усмехнулся, что эта тощая девчонка о себе думает. Но каково было его удивление, когда лоб в лоб, сероглазая Милан опрокинула воина и перерезала его глотку еще в полете.

Девчонка была на острие атаки, нежить была за её хрупкой спиной. Орденцы поняли, что время шуток кончилось и нужно кончать с одержимой девушкой. Но не все желания сбываются. Девчонка раз за разом превосходила свои пределы. Меч давал ей безумие. А тело мага жизни на грани своих способностей противостояло критической нагрузке, меняя и совершенствуя тело для боя. Не зря говорят, что теория, практика и затем бой насмерть максимально развивают мастерство воина.

У девочки был хороший учитель и соответственно теория и практика. Сейчас же пришло время кровавой битвы. Девушка покрываясь все больше и больше кровью, расцветала в бою, словно темная роза с шипами. Бой давно превратился в безумную круговерть. Щитом девчонка отражала магию, а мечом игнорировала магическую защиту будущих покойников. Талант мечницы раскрывался в этой безумной бойне.

Сразу, издалека может орденцы и смогли бы убить одержимую. Но недооценив девчонку, дали ей шанс войти в силу. Магия жизни так и бурлила в ней притягивая ману повсюду. Магия же смерти артефактов не давала, истечь девчонке кровью. Любая рана, только обнажившись и не потеряв и капли, тут же исцелялась. Смерть и жизнь работали сообща, рука об руку-куя совершенного бойца в горниле боя.

Магический источник Милан, находясь на грани, развивался семимильными шагами. Да девчонка была талантливым мечником, но магом отнюдь нет. Возможно девушка быстро прогрессировала бы на пути меча, но в магическом пути ей пришлось бы добиваться успеха годами.

Проклятые Артефакты поставили девушку в идеальные условия для развития ее талантов. Одержимость отсекала все лишнее и толкала девчонку вперед в бой. Можно сказать, что Милан не остановится, пока её не убьют, или не разрушится от нагрузок тело девушки. Но девочка маг жизни. И поставленная в такую непростую ситуацию, стремилась выжить. Маги жизни сильны своей волей к жизни, иначе бы не пробудили такой атрибут. Магия это второе я человека, его натура. А если тело, разум и сердце едины, то какие препятствия могут остановить такого человека.

Как ни иронично звучит, но мага жизни заставили развиваться артефакты мага смерти. Девушка все больше и больше сбрасывала оковы с тела, разума и своего таланта. Ничто не имело значения, кроме кончика её меча. Воин полностью отдалась страсти боя, как девушка отдаётся любимому. Весь мир словно замирает и подстраивается под тебя с мечом. Оставь истинному воину руку и меч, и он сумеет одержать победу.



Девушка словно превратилась в машину войны.

Увернуться от горизонтального замаха мечом, прогнувшись в поясице назад, поймав руку с оружием, вернуться в прежнее положение и нанести смертельный удар противнику.

Присесть и на одной ноге прокрутиться вокруг своей оси, другой ногой ударить-лишая воина равновесия, разбить ему голову щитом. Выпрямится и ногой в прыжке оттолкнуть воина на товарищей, кончиком меча закончить жизнь неудачника.

Увернуться от горизонтального замаха мечом слева направо в голову. Увернуться от второго обратного удара этого же воина. Бросить щит на землю у ног, поймать разящую руку с мечом, но неудачно. Воин другой рукой перехватывает руку девушки и бьет ее рукоятью меча в живот.

Удар мощен и валит девчонку на спину. Воин наносит удар мечом сверху вниз. Но девушка крутанувшись правой ногой, подошвой ботинка отбивает удар и встаёт на колени, готовая биться дальше.

Воин вновь наносит удар сверху, желая раскроить череп. Но девушка делает с колен резкий подшаг вперёд левой ногой, ставя её за правой ногой воина. Затем руками толкает бойца назад, одновременно вставая и нанося смертельный удар мечом. И вот девочка снова на ногах, в руках верный меч и щит. Бойня продолжается...

Воины сменяют друг друга. Милан даже не успевает рассмотреть их лиц, мир словно вертится хаотично из стороны в сторону. Солдат много и только девочка одна, и горстка нежити за спиной. Мечница одинока в этом противостоянии, но воины не могут забрать её жизнь, теряя свои. Бойня и террор длились всю ночь.

На рассвете из города появилась хрупкая фигурка девочки, она с ног до головы была залита кровью, словно новорождённый демон. Вероятно разум ее был в тумане. Потеряв детскую невинность и устроить бойню, не каждый сможет оправиться. Но шаги девчонки были тверды.

Тёмный орден великих воинов и магов, в прошлом остановивший Великого Некроманта, сегодня канул в историю. Тёмный орден уничтожила их же выкормыш-любимица Милан четырнадцатилетний ребенок. Тем и опасна магия. Все в основном равны, но яркий талант делает всех пылью под ногами гения. Никто не пережил сегодняшнюю ночь, даже нежить обратилась в прах. Позади девочки город полыхал. Трудно сказать, сколько людей она сегодня убила. Иронично сказать, маг жизни была воплощением смерти. Мало ещё кто знал, что в империи появился самый талантливый убийца мечник и четырнадцатилетний Архимагистр жизни. Эмет гордился бы дочерью. Он достойно её обучил...

\* \* \*

Но кое-кто был свидетелем происходящего. Около трех тысяч солдат на борту Ковчега, что отдыхали после тренировок.

— Клянусь честью, в эту девчонку вселился сам бог войны.

— Что не так с этим оружием?

— Я слышал, что оружие содержит часть души генерала. И после уничтожения Малой Пирамиды Смерти и поглощения Духа Некроманта, артефакты с душой словно с цепи сорвались.

— Как бы там ни было. Девчонка совершила невозможно. Нужно отдать честь.

Наблюдая со стороны, солдаты ставили себя на место Милан и поняли, что не смогли бы там выжить. Кроме нее. Никто не смог бы. Даже павший генерал. А девчонка смогла, чем завоевала неподдельное восхищение и уважение. С этого момента в их сердцах кроме генерала Кощея, появилось место для девчонки Милан. Всё солдаты встали, приложив кулак к груди и вскидывая руку вверх, три тысячи глоток кричали.

— Милан. Милан. Милан.

## Глава 10. Город жизни

Архилич и Нейроличи на вивернах вернулись к Большой Пирамиде Смерти. Теперь у верхушки нежити появилась возможность вывести армию мертвых с ограничивающей территории. Некродеревья разрослись на пути от Пирамиды Смерти до самых стен города Жизни, закрывая часть потребности мертвых в энергии.

Также малые пирамидки, на которые попилили Малую Пирамиду Смерти, выступят как переносные источники некроэнергии. Да камень не отражал все качества полноценной пирамиды, ведь для этого необходим не только материал, но и место силы. Но эти куски бывшей Малой Пирамиды Смерти вполне можно превратить в артефакт для поглощения, накопления и передачи энергии мертвецам. Сейчас же наполненность пирамидок была полнейшей.

Армия нежити сделала вторую свою попытку выйти с территории Пирамиды Смерти. И в этот раз неожиданностей не произошло. По пути мертвые через определённые промежутки оставляли пирамидки, камень за камнем, словно помечая дорогу, чтобы вернуться. Таким образом мертвые хотели тянуть за собой энергию пирамиды. И это сработало. Армия нежити смогла дойти до стен города жизни. Конечно, же это была идея Призрака.

\* \* \*

Город жизни захлестнули два неожиданных события подряд. Сначала куча нежити устроила бойню в городе, попутно похищая людей. А затем выполнив свою миссию, мертвые ушли. А потом заявили два безумца и возле ворот напали на стражу. Город был настороже. Члены клана жизни пытались разобраться в происходящем, а также найти ушедшую армию нежити, не зная вернётся ли та снова. Поэтому воздушная разведка живых сразу же обнаружила армию мертвых идущих в сторону их города. Ведь ее жизнюки и искали, только не в таком количестве. Как только информация дошла до главы клана, тот сразу же приказал, поднять щит и подготовиться к обороне. В этот раз клан Жизни не застать врасплох.

Правящая верхушка города находилась на городской стене, смотрела вдаль ожидая прибытия полчищ мертвецов.

— Глава города, мертвых так много.

— Да, судя по всему это как то связано с похищением жителей города. Вероятно мертвые нашли лазейку, как обойти ограничение пирамиды и выйти наружу. Вряд-ли свобода нежити продлится долго. Если бы мертвые могли, то давно бы покинули Пирамиду Смерти и захлестнули империю.

— Не переживайте, даже если мертвые и нашли способ вырваться со своей территории, то наш Щит мертвым не преодолеть. Мертвецы найдут здесь свой конец или окончательное упокоение. Под защитой Щита пирамиды мы потихоньку перемелем нежить. Их количество не играет большой роли.

— Глава Друдс, помните покойный король говорил, что нежить прорыли подземные

ходы в лазурном городе. Сейчас мы не пострадаем от подобного?

— Ну тогда нежитью управлял некромант. А сейчас это безумное стадо нежити просто каким то образом смогло покинуть пирамиду смерти. Скорее всего это случайность. Но перестраховаться не мешает. Отправьте магов земли, контролировать периметр города. Маги почувствуют, если нежить начнёт рыть тоннели. А сейчас интересно, что ее ведет. Среди мертвых точно нет живых? А то тогда мы решим проблему быстрее.

— Нет господин. Нежить очень разнообразна. Есть зомби, скелеты, а также нежить в броне. Не только трупы людей, но и различных животных движутся к городу, но живых в колонне не замечено. Я тоже заострил на этом внимание и дал приказ разведке искать некроманта. Но пока все говорит о том, что это нежить, что тысячами находилась возле пирамиды.

Мужчина замолчал, обдумывая что-то, затем будто решившись, продолжил доклад.

— Хотя нет, есть пару странностей. Часть армии нежити покрыта броней. Мы уже сталкивались с подобным возле столицы. Там тоже была разнообразная нежить, но больше всего нам крови попортили именно бронированные немертвые. Уж слишком сложно их уничтожить. Если голый скелет или зомби можно сокрушить даже сильными физическими ударами, то бронированная нежить оттягивает на себя много сил и магических, в том числе.

Ведь сначала нужно уничтожить броню, а затем труп. Сложность вырастает, как минимум в два раза. Причем нежить, это и так сложный противник, если живого можно вывести из боя одним ранением, то с нежитью это не работает. Да вы и сами знаете. Говоривший поморщился и злобно сплюнул и продолжил. Поскольку здесь есть нежить похожая на ту, что мы встретили возле столицы. То разведчики стали искать еще совпадения и нашли еще одну странность. Помните описания некроманта, что убили?

— Он был вроде бы какой-то инвалид, что-то с рукой и ногой. Ответил глава клана.

— Именно. Так вот разведчики обращали внимание в основном на бронированную нежить. Впрочем, та и сама бросается в глаза блеском свежих доспехов. Искали и нашли один интересный экземпляр. Нежить-белейший словно свежеснеженный скелет, частично закованный в металл. Казалось бы чего странного, но левая часть черепа, левые рука и нога, как у того некроманта, что умер возле столицы. Такое совпадение слишком странное. Кто-то притащил его труп и поднял из него нежить. Но кто и зачем не ясно. Глава, мне эти странности не нравятся.

— Скорее всего ты преувеличиваешь. Это просто совпадение. Просто нежить не успели полноценно заковать. А ты ищешь то чего нет. Распределить магов равномерно вдоль стен города. Это обезопасит нас от неожиданностей и подземных крыс. К тому же необходимо отправить гонцов столицу и сообщить новому королю, что происходит что-то странное. Пойду займусь посланием и упомяну все твои замечания, мой друг. Нужно побыстрее отправить информацию в столицу, пока Щит еще можно убрать и выпустить гонца из города. А вы готовьтесь к бою.

— Да, мой господин.

И глава клана спустился с городской стены и отправился во дворец, чтобы написать развернутое описание происходящего. Не забыв упомянуть ни единой детали. Первое нападение нежити и похищение людей, а также предстоящий бой. И еще двух безумцев и проклятый кинжал. Приложив к этому подробные изображения их лиц и кинжала.

Друг конечно же узнал бывшего главу Красного города. Но не распространялся об этом. За убийство Оргуса полагалось большое вознаграждение и услуга от короля. Поэтому

глава клана жизни не темнил и подробно доложил о ситуации. Слишком много в последнее время странностей на территории империи. Государство слабело на глазах, по непонятным причинам. Это могло обернуться войной с соседними странами. Что могло нарушить вековой порядок на этих землях. Красный город уже сменил хозяев. А Друдса вполне устраивала нынешняя обстановка. Его клан поколениями жил в этом городе и владел Пирамидой Жизни. Чего ещё можно желать. Стать главой государства? Нет такого геморроя даром не нужно. Тут один клан бы уберечь от бед.

\* \* \*

Архилича что-то притягивало в городе, словно искра света, которая может согреть и унять его голод и боль. Нежить быстрым маршем двигалась к городу. Немертвые казалось были окрылены долгожданной свободой. Нежить не предала надежды живых, сразу же бросаясь в атаку на Щит. Волна за волной немертвые накатывали на город. Из-за Щита же следовал поток магических атак, обращая нежить в пыль.

Когда нежить подошла к стенам города и начала бездумно атаковать защитники города обрадовались, что немертвые действуют так грубо. Да это полностью соответствовало ожиданиям живых. Но ранее когда мёртвые напали и похитили жителей города, в головах живых поселился страх, что нежить будет действовать также разумно. Но их страхи не оправдались и защитники вздохнули с облегчением.

Поскольку нежити было слишком много, то был включен Магический Щит Пирамиды. Поэтому большая часть воинов обычных воинов клана жизни не смогла участвовать в сражении. Вся нагрузка пришлась на боевых магов клана. Маги земли контролировали периметр стен, чтобы исключить вероятность подкопа. Так что можно сказать, что маги земли были в резерве. Да на посту, но не тратили сил. Каждый маг земли сидел и медитировал или смотрел на представление за стеной. Каждого мага окружали воины для защиты от неожиданностей во время дежурства.

Как не смешны страхи горожан, но осада оказалась достаточно методичной и скучной. Щит, что окружил город, не давал нежити попасть внутрь, а маги безопасно расстреливали нежить с городских стен. Глава клана, глядя как магические отряды уничтожают нежить, слегка разочаровался не великому урожаю. Потери немертвых были каплей в море, по сравнению с их количеством. Придется пересмотреть стратегию обороны.

Немного подумав, глава города отдал новые приказы. Магов тут же разделили на три отряда. Отряды будут заниматься этой бойней или «уборкой» немертвого мусора у стен посменно. Первый отряд разит нежить, второй наготове, третья группа магов отдыхает. Но и таким образом, уничтожение мертвых займет ни одну неделю. Подумав еще, глава города решил призвать всех жителей города, кто владеет магией, в строй. Хоть польза от слабаков любителей будет не велика, но если это хоть на день приблизит свободу города, то это того стоит.

Магических ополченцев разного уровня и сил разделили по разным отрядам. Командовать поставили обычных, без магии, но опытных воинов. Это должно хоть как-то усилить напор и координацию любительских магических атак. Так что и стену разделили на два участка, на тот, где сражались профи и на тот, где участвовали любители и гражданские маги. Если на первом участке стены-боевые маги четко и быстро атаквали скопления

нежити с максимальным убойным эффектом.

То второй участок довольно скоро превратился в дедсад. Сложно требовать дисциплину от тех, кто не имеет понятия, что это. Не зря эти маги остались никому не нужным мусором. Ну или часть из любителей была новичками. Так что, если юные маги хорошо себя покажут, то глава конечно же возьмет их в клан. За редким исключением, мало кто откажется от такой чести и возможности. Тем более что они все жители одного города, а стать членом правящего клана для подростков вообще предел мечтаний.

Но вскоре военные оставили гражданских магов в покое, закрепив за ними этот участок стены и позволив делать, что их угодно. Одобрив гражданским магам произвольный режим охоты. Но жители города знали, что они пусть и не в опасной, но в то же время, в непростой ситуации, поэтому добровольцы не сачковали.

Тем более уничтожать нежить весело. Сначала было довольно возбуждающе наносить атаки по беззащитным мертвым, находясь в безопасности. Но затем военные убили весь интерес, превратив атаки в методичный процесс. Но когда из этого ничего не вышло, то предоставленные сами себе маги устроили между собой соревнования.

Началось все само собой с мальчиков подростков, именно они стали считать уничтоженную нежить по головам. Сколько каждый из них смог уничтожить немертвых за одну смену на стене. Затем кто-то организовал стенд для фиксирования записей. И туда стали заносить имена и результаты каждого дня, сделав что-то вроде таблицы. Конечно все это устроил глава города, Друдс осознал, к чему все идет и решил возглавить и слегка подтолкнуть атмосферу города к положительному полюсу.

Не хватало еще депрессивных настроений в городе и проблем, что последуют за этим. Поэтому, не можешь справиться с ситуацией-значит возглавь. Поэтому по приказу Друдса доставили стенд и развили соревновательный интерес у народа. Ведь каждый не глупый руководитель постепенно мыслит тоньше, если не отрывается от реальности.

Сначала эта идея захватила магов любителей, а затем уже и профессионалов и появился второй щит для армии. Хотя там были совсем другие цифры. Соревновательных дисциплин было много. Одни из них на максимальное уничтожение нежити за одну атаку, день, всего уничтоженных за все время.

Также родилась еще одна забава. Вспомните, как дети развлекаются, бросая камень по поверхности воды и чем больше разгольши подпрыгнет, тем круче. С нежитью появилась подобная аналогичная игра. Нужно было одной магической атакой снести как можно больше голов по прямой. Вот где проявились первые таланты. В одном соревновании и умение планировать и подгадать момент. А также мощь и скорость атаки, ее непосредственный контроль. Среди разных соревновательных дисциплин были свои герои. Всех их взяли на заметку, когда противостояние с мертвыми закончится талантам предложат присоединиться к клану.

А на данный момент глава города добился своей цели. Да город был изолирован, торговля и прочие процессы развитого города практически застыли. Но улицы не поглотило уныние и безнадега. Скорее ситуация людям виделась, как временные трудности и неожиданное развлечение, которое вскоре закончится. Так что жители вскоре произвольно разделились тоже на несколько смен, не только участников, но и зрителей. Чтобы не создавать толпу на ровном месте. Так же глава клана решил поддержать население и устроил бесплатные столовые, ведь многие лишились заработка находясь в изоляции. Как глава клана Друдс, должен взять часть ответственности на себя.

Только один момент напрягал. Оказалось, что любой умерший в городе по естественным или насильственным причинам, поднимался нежитью и доставлял проблем. Но и против этого тоже нашли противодействие. Регулярные патрули ходили по всему городу. Семьям рекомендовалось спать в отдельных комнатах и закрываться на ночь. Так же всех тяжело больных и глубоких стариков доставили в специально построенное для этого место. Так что все проблемы решаемы.

Каждый день уничтожалось несколько десятков тысяч мертвых. Голод городу клана жизни не грозил, даже если осада продлится несколько месяцев. Никто не видел проблему в окружении города. В истории подобное уже случалось. Но все знают, что бессмысленно нападать на город с пирамидой. Местный клан просто поднимет Магический Щит и будет смеяться над напавшей армией. Никто не хотел стать посмешищем. Поэтому давно на землях империи и соседних стран стоял мир. Магический Щит Пирамид просто непреодолим.

Да в Красном и Лазурных городах Некромант использовал Щит Пирамид против защитников. Но глава клана жизни был в курсе данных событий, как впрочем и все главы городов с пирамидами. Поэтому эта хитрость уже не работает. Любой новый ход, конечно может удивить соперника. Но потом хитрость превращается в стратегический элемент. И ему находят противодействие.

Также и подкопам нашлось, что противопоставить. Простой маг земли мог сторожить и предупредить о работах под землей. Затем куча магов просто укрепит это место и обвалит подземный туннель. Просто, но эффективно. Раньше Кощей смог добиться успеха благодаря неожиданности. Теперь же главы городов ввели в практику ежедневно проверять поверхность под городом. В основном нестандартное решение может сработать только раз.

Ну или два. Первый раз Кощей смог использовать Щит против защитников Красного города, запирая клан огня в городе. В то же время прорыв подземный ход напав на жителей Красного города. Но это осталось секретом, поскольку считалось, что все жители умерли. Но ведь кое-кто и выжил. Оргус с внуком, что недавно умерли на пороге клана жизни.

Второй раз Некромант, провернул подобный трюк, когда убегал из Лазурного города. По подземелью темный маг покинул город. А его слуги захватили пирамиду и включили Щит, тем самым отсекая преследование. Два раза некромант из глав городов и кланов делал идиотов. С тех пор защита пирамид тоже усилилась. Да насыщенный элемент пирамид враждебен чужакам и слабаков убьет. Но против нежити это не работало. Раз один маг смог найти лазейку, то и второй сможет. Поэтому контроль за поверхностью городов и охрана пирамид существенно усилилась.

Именно такие мысли бродили в голове главы клана жизни, пока он отдыхал во дворце. Город неприступен, что может пойти не так?

# Глава 11. Десант нежити

Архилич и Нейроличи стоя на возвышенности наблюдали картину, как армия нежити накатывая на город, словно морские волны разбивается о могучие скалы. Сложно сказать, сколько главные немертвые так стояли. Ведь времени у мертвых целая вечность, зачем спешить. Архилич отдал приказ об атаке на город, нежить нападала, правда абсолютно безрезультатно. Но все при деле. Никаких проблем. Но кое-кто углядел недостатки данной стратегии. Призрак наблюдая, это бессмысленное уничтожение армии мертвых, решил вмешаться.

В нейросети все противилось нелогичным и бессмысленным потерям. Да это нежить, всегда можно поднять новую, но это их бойцы. И Призрак не мог пойти против некоторых директив в его заводской прошивке, хоть и обрел некоторую свободу. Люди из цивилизации, что сделала нейросети и написала программу для техники, были против бессмысленных человеческих потерь. И вслед за людьми, так же думала их техника.

Зачем лишние потери, если их можно избежать? И если человек не мог додуматься как выйти из той или иной ситуации, то техника могла подсказать и подсказывала. Хотя последнее решение конечно за человеком, ведь машины не так гибки в мышлении. В данный момент речь шла конечно не о людских потерях, но для нейросети нежить такие же бойцы, как и для людей их армия.

— Генерал, посмотрите на то как нежить подходит и умирает, это же глупо. Просто давить на живых массой немертвых. Это никогда не было вашим подходом, генерал. Можно же действовать тоньше. Смерть совсем лишила вас мозгов. Слышишь ты тупая черепушка. Есть другой подход к этому делу.

Тем более, что ни один мертвый еще даже не коснулся ни волоска живых. На что ты надеешься? Что людям надоест смотреть на самоубийственную атаку нежити и они отключат щит и пригласят нас в город? Ну так этого долго ждать, давай пойдем другим путем. Я сейчас все расскажу.

Щит это же магический конструктор, пусть и очень мощный, так как запитан от пирамиды магического элемента. По сравнению с любым человеком-магом и его щитом, магический Щит пирамид очень силен. Щит пирамиды в тысячу, а то и десятки тысяч сильнее щита единичного мага любого элемента. Разница просто колоссальная. Но ведь все можно сломать. Вопрос в усилении и цене. Как из-за антимагического оружия всхлопывается щит человеческого мага, так может и разрушиться Щит питаемый пирамидой элемента. Нужно просто приложить достаточное усилие.

Как на счёт отправить нежить потыкать Защиту города адариловым оружием? Уверен, если превысить критическую отметку, то любой Щит можно разрушить. Как тебе идеяка Архилич? Пользуйся, как своей. Мне не жалко. Призрак по сути разговаривал сам с собой. Вряд-ли Архилич что-то понимал. Ну кроме прямого посыла, а не разных сложных деталей.

Нежить даже не могла отличить свои мысли от идей нейросети, по крайней мере пока мысли шли в парном тандеме и не противоречили друг другу. Призрак ведь не манипулировал Архиличом, а скорее облегчал тому задачу и потакал желаниям высшей нежити. По итогу Призрак решил начать с небольшого эксперимента.

— Давайте для начала попробуем стрелы. Ту нежить, что с лёгкой руки Призрака стала



лучниками, вооружили луками и стрелами с адариловыми наконечниками. Около сотни свежее испеченных лучников натянули свое оружие и отпустили тетиву, что звонко пропела. Стрелы словно ракеты отправились в путь. Щит в местах попадания замерцал. Но не так, как раньше от атак нежити, а иначе. Колебания были намного сильнее, словно Щиту сложнее удержать свою целостность. Атака повторилась еще несколько раз, пока Призрак о чем-то размышлял и что-то подсчитывал. Нежить хотела вновь натянуть луки. Но Призрак остановил их.

— Достаточно. Я рассчитал необходимые данные. Ну что же пришло время для настоящего штурма, а мой генерал?

Архилич что-то прорычал в голове.

— Что ты вопишь безмозглое создание. Тебе лишь бы уничтожить все живое. Ненависть тебя погубит, ты в курсе? Да, да я понял. Уничтожить город. Ты можешь хоть на секунду подумать о чем-то другом. Посмотри какая прекрасная погода. Осень пришла.

Листья, трава начали желтеть. Обрати внимание какая красочная палитра цветов, от насыщенного зеленого до ярко-красного, чурбан ты бесчувственный. Эх генерал стоило ли такое существование ваших усилий. Лучше бы мы гнили в могиле. А тебе не нравится, что я говорю? Посмотрите на него, какой нежный и ранимый Архилич. Ладно шутки в сторону, работает профессионал. Генерал обещаю, тебе понравится.

Армия нежити перегруппировалась и вооружилась Антимагическим оружием. Нежить лишенная такого оружия должна прикрывала наиболее ценные кадры. По сути нежить пирамиды была менее ценная в глазах Призрака нейроличей, поэтому она и прикрывала бронированную и вооруженную нежить Кощея. Кстати теперь это прозвище некроманту больше к лицу. Остальная же нежить продолжала бессмысленно, атаковать магический щит, развлекая городских жителей. Ну и соответственно отвлекая на себя внимание живых, до поры до времени горожане не должны заметить изменение поведения мертвых. Удивить, значит победить.

Нападение состоится под прикрытием ночи. Итак, будущая атака на Щит будет состоять из трех моментов. Во-первых, максимальное количество лучников с адариловыми стрелами произведут единственный залп по Щиту. Поэтому количество лучников равнялось максимальному количеству стрел с антимагическим наконечником.

Во-вторых, нежить вооруженная Антимагическим оружием, распределилась вокруг городского Щита. В нужный момент, немертвые нанесут удар в едином порыве.

И третья часть атаки, это воздушный десант. Вся воздушная нежить поднимается в воздух, неся на себе личей. Летающая нежить зависнет над куполом щита в определенных местах и по команде все три отряда мертвых начнут атаку на Щит.

На летающей нежити будут всадниками личи с пространственными кольцами. В кольцах будет нежить с копьями из адарилаадарила. По сигналу Призрака, личи будут доставать нежить из колец и отпускать в свободное падение на Щит. Падающая нежить, в свою очередь, тоже будет доставать собратьев по оружию из колец, пока есть возможность. В последний же момент десантникам нужно сосредоточиться на атаке на Щит.

Когда пришло время и немертвые находились на позициях, Призрак отдал приказ о нападении. Первыми начали двигаться наземные отряды нежити, им предстояла самая сложная задача, под атаками магов необходимо было приблизиться и атаковать Щит.

Затем в дело вступил воздушный отряд нежити, выпуская мертвых собратьев из колец, даруя тем наслаждение полетом. Хотя вряд-ли мертвые могли оценить это. Со стороны

казалось будто кто-то выбрасывает зерно из мешка, причём в полете это зерно неоднократно делилось, многократно увеличиваясь в количестве. Причём мёртвые из колец появлялись пачками. И каждый появившийся тоже доставал нежить. Мертвые будто клонировали себя в воздухе и передавали свою миссию новеньким.

Мёртвые падали с неба словно капли дождя или хлопья снег. Только это был чёрный проклятый снег. Вряд-ли кто-то захочет увидеть подобный снегопад на праздник в рождество или новый год. В последний момент, все мёртвые вооружились копьями и приготовились к столкновению с Щитом пирамиды элемента жизни. Это даже немного философски-смерть атаковала жизнь, мертвые нападали на живых. Богиня смерти и правда обладает ироничным чувством юмора. Ведь первый город на который напали мертвые, стал город жизни.

Третья группа мертвых, лучники взвели луки и отпустили стрелы в стремительный полет уничтожения. Призрак все рассчитал дотошно. Атаки всех групп нападающих произошли одновременно. Щит Пирамиды на мгновение ослепил всех в ночи и исчез. Огромное количество Антимагического металла на несколько секунд нарушило работу щита. Также не стоит недооценивать физический аспект, тысячи немертвых просто рухнули на Щит с неба, это тоже принесло свой вклад.

Щит прекратил свою работу всего на несколько секунд, но этого хватило, чтобы мёртвые оказались под Щитом в черте города. Это было стопроцентным попаданием. Любой десантник впечатлился бы результативности маневра. Стоит знать один нюанс про десант, во время прыжка и приземления треть бойцов гибнет под огнем врага. Сейчас же нежить совершила невозможное, проникнув в город, не потеряв ни единого брата по оружию.

Мёртвые все ещё падая, но уже в пределах щита продолжали доставать из колец пополнение. А Щит восстановился и продолжил свою работу, снова оберегая город, ни в этом ли ирония? Живых объял ужас от внезапности происходящего. Вот что происходит, если недооценивать врага. Шутка? Развлечения? Этому пришёл конец, мертвецы достигли своей цели и прорвались в город. Пришло время мертвых для развлечения.

Знаете, а ведь есть общие черты мертвых с живыми, как мужчин с женщинами. При попадании голой женщины в баню к мужчинам, те ей очень рады. А вот наоборот, мужчина попав в баню к женщинам, будет воспринят в штыки. О чем это говорит? Да, да женщины злые, но речь не об этом. Так вот, если живые не были рады мертвецам, то нежить наоборот стремилась очень даже тесно пообщаться с людьми.

Жителей захватило отчаяние, мёртвые и так висели дамокловым мечом над городом и их душами. А теперь этот проклятый меч упал и разрушил Щит безопасности, принося смерть и разрушения. Но народ так же как и паниковал, также и оказывал и стойкое сопротивление. Наблюдая нежить в течение нескольких дней подряд, люди несколько привыкли лицезреть мертвецов. И за эти дни люди много раз видели, как эту нежить с легкостью уничтожали армия и добровольцы.

А еще в городе неоднократно поднимались свежие покойники за эти несколько дней. И жители научились с ней бороться. Так бесконечное мелькание ходячих мертвецов перед глазами живых даже пошло горожанам на пользу. Люди перестали придавать нежити демоническое значение. Живые осознали и начали понимать, что мертвые это просто голем из тела или костей, движимый некроэнергией. Нежить в городе упала равномерно, словно горох. У попавшей в город нежити было разделение труда. Первые из них доставали

пополнение, а вторые защищали первых.

Нежить сделала невозможное, разрушила Щит и смогла прорваться в город, но самое важное сейчас это закрепиться внутри. А что поможет в этом, как ни простое доброе количественное превосходство в силе. И живые мертвым в этом деле знатно подыграли. Если бы маги сразу напали на авангард мертвецов, то смогли бы задушить напор нежити в зародыше. Но живым нужно было сначала удивиться, испугаться затем впасть в ступор. И только потом перегруппироваться и начать обороняться. Все это дало нежити столь необходимое время, для увеличения своих сил. С каждой секундой количество нежити в городе увеличивалось в несколько раз.

Ещё был третий отряд нежити. У них была своя особая миссия. Призрак, ничего не оставил на роль случая. Каждый день наблюдая смену отрядов магов зачистки, Призрак засекал время смены дежурств боевых групп на стене. Так что мёртвые напали именно в тот момент, когда треть магов были полностью истощены и были слабее, чем тренированные воины без магии.

И именно на этот отряд должен прийти основной первый напор нежити, моментально лишая город трети наиболее сильных, но в данный момент истощенных магов. И соответственно приземление было выбрано таким образом, чтобы застать этих несчастных на пути со стен в город на заслуженный отдых. Да с уставшими магами были воины охранения. Но зная тактический ход, ему можно придумать противодействие верно?

Несколько тысяч магов очень устали выполняя работу, ставшую рутинной. Впрочем, никто не переживал, неделя другая и они уничтожат армию мертвых у стен города и вернуться к своим делам. Сейчас же распорядок магов состоял из отдыха и жатвы мертвецов, что уже многим набило оскомину и знатно надоело. Ведь они люди, а не машины. Да магам дают полноценный отдых и сон, но это все для физического тела. Маги в основном устали морально, но понимали, что это необходимо, если они хотят освободить город.

Вяло бредущих магов охраняли и сопровождали несколько тысяч воинов. Воины должны исключить всякие неожиданности, случайно поднятый свежий мертвец или от досаждения толпы. Маги за это время стали героями и очень популярны среди горожан. И те стали очень приставучими, сопровождая своих любимцев на боевой пост на стены и обратно.

Внезапно всех ослепило слияние Щита. Проморгавшись, воины и маги устремили взор вверх, чтобы увидеть поразившую и парализовавшую людей картину. Щит был разрушен! А с неба падали мертвецы! Как такое возможно?

Ступор и удивление помешали воинам и магам осознать место приземления нежити. Но это все равно бы не изменило обстановку. Что сделать быстрее убежать уставшему человеку в сторону или нежити закованной в металл упасть с небес. Я думаю, ответ очевиден. И вскоре отряд магов отправляющийся отдыхать бы окружен превосходящими сила немертвого врага.

Люди сразу осознали, что это конец. Да будь они полны сил, то легко бы смели наглецов. Но сейчас это было невозможно. Мертвецы все просчитали, тех крох магических сил, что осталось даже не хватит, чтобы поцарапать броню нежити. Да воины попытались защитить своих подопечных, правильно среагировав и построившись для обороны. Но это лишь отсрочка конца. Воины могут уничтожать обычную нежить, скелета там или зомби. Но против бронированной нежить воины без магической поддержки просто бессильны. И все это понимали.

Нежить попав в город также выпустила воздушных разведчиков, нейроличам через нежить-птиц было проще всего контролировать обстановку. И Призрак лично контролировал миссию третьего отряда нежити. Немертвые построившись клином и взяв копья на изготовку, пошли в атаку. Оборона живых была прорвана, как лист бумаги. Попав, в середину защищаемых магов, нежить словно лиса в курятнике, устроила масштабное кровопролитие и смерть, никого ни щадя.

Так что нападение на колонну уставших магов, даже не было убийством. Это было просто практически мгновенным уничтожением, так же просто как отобрать конфетку у ребёнка. Город мгновенно потерял треть потенциально самой боеспособной части армии.

У некоторых народов на древних фресках каждое сословие рисовали с разным размером члена. С самыми маленькими бесправных крестьян. Побольше у всяких богачей. Потом армия, знать, духовенство. И наконец король с самым большим болтом. Логика такова, что каков размер органа, так все друг друга и имеют. Король мог иметь всех. Самые бесправные крестьяне с маленькими пипирками, могли иметь только друг друга.

Члены армии размерами где-то посередине. Так вот к чему клоню. Третью наиболее опасной привилегированной части клана жизни, что была знатью, духовенством и армией в одном лице-вырезали. Чик-чик и нет пиписи. Только после этого город смог что-то ответить на вторжение мертвецов. Но катастрофический и невосполнимый урон уже бы нанесен в самом начале проникновения сил мертвых в город.

Призрак, а заодно Архилич были довольны, их план сработал. Архилич чувствовал, что его желание по уничтожению этих жалких букашек, что посмели оказать сопротивление, начал реализовываться. Пусть Архилич и не смог попасть в город, но и того что произошло было вполне достаточно для удовлетворения верхушки армии нежити. Пока живые собирали свои силы в кучу, мертвые в городе тоже концентрировали армию в единый кулак. Нежить стремилась объединиться, по дороге к своим заодно убивая встреченных жителей.

## Глава 12. Город Смерти

Глава города и клана жизни спокойно спал в своей постели, когда его бесцеремонно разбудили. Его люди просто выбили ногами дверь в спальню. Стоит ли говорить, что Друдс был в сильной ярости.

— Что вы себе позволяете, совсем с ума поехали?

Мужчина, что прибежал в комнату, был как будто не в себе, сильно перевозбужден и красный словно из бани. Война трясло будто в лихорадке.

— Не до сантиметров, Глава. Одевайтесь. Мёртвые в городе...

Главный маг города опешил.

— Что значит мёртвые в городе? Вы что нажраться успели пока я спал?

— То и значит, что мёртвые в городе. И все трезвые. Глава, не сомневайся. Мертвецы, пробили Щит.

— Что значит, пробили Щит?

— То и значит. Глава сейчас не время глупых вопросов. Одевайтесь я все расскажу.

Друдс понял, что вряд-ли его так разыгрывают в военное, да хоть мирное время. Так и головы можно лишиться. Поэтому и пропустил дерзость про глупые вопросы мимо ушей. Нельзя такие вещи говорить тому, кто может лишить тебя жизни по малейшей прихоти. Но видно все слишком серьезно. Только чрезвычайная ситуация могла оправдать такое варварское пробуждение и неуважение. Для этого просто не было времени. И воин был бы идиотом расшаркиваясь в такой момент. Если и правда беда, то каждая секунда дорога. Глава начал облачаться и кивнул воину, мол рассказывай, не томи.

— Глава, мёртвые каким-то образом прорвали Щит. Он отключился на короткий промежуток времени и этого хватило, чтобы нежить хлынула в город. Причём мертвецы упали на город сверху в огромном количестве.

— Как сверху? Снова прервал маг жизни, посланца.

Тот укоризненно посмотрел на спрашивающего, словно намекая, что хватит задавать вопросы, повторяя услышанное.

— Глава...

Друдс поднял руки, словно сдаваясь. Его реакция понятна, разбудили ночью и несут всякую чушь. По крайней мере на первый взгляд.

— Продолжай. — Потребовал глава города.

— Мертвецы упали с неба. Они выбрали удачный момент смены отрядов боевых магов на стене. И на обратном пути уничтожили колонну уставших магов. Мы лишились трети боевых магов, глава.

— Как уничтожили? Как лишились? — Снова спрашивал шокированный Глава города.

— Вот так. — Ответил ему грустный вестник. — Сейчас город кишит нежитью. Вам нужно это увидеть и решить, что делать.

Друдс к тому времени оделся и отнюдь не величественно побежал на балкон, чтобы убедиться, что это дурной сон или плохая шутка. Но нет. С высоты открывался прекрасный вид город. Точнее раньше вид был таковым. Сейчас весь город был в огне, в разных его концах раздавались взрывы от магических атак и просто пожаров. Город хорошо просматривался несмотря на ночь. И маг жизни мог увидеть ужасное зрелище, подтверждая,

что воин не шутил.

Весь город был переполнен злобной нежитью и кричащими от страха и боли людьми. И сейчас на его глазах город и жители просто уничтожались. Немертвые носились по городу словно у себя дома, лоя и убивая людей словно скот в загоне. Глава обернулся и обратился к воину.

— Скажи, если убили треть наших магов, то две трети уцелели верно? Где они сейчас?

— Да, глава. Пока маги целы. Они там где и должны быть. Половина на городской стене. Атакуют теперь не наружного, а внутреннего врага. А вторая половина магов была в казармах, отдыхала. Меня отправили к вам. А ещё одного посыльного отправили поднять магов и донести до них ситуацию в городе.

Глава услышав ответ, задумался. Щит восстановил свою работу и вновь ограждал город от вторжения полчищ мертвецов. Силы клана жизни ещё есть, возможно есть шанс уничтожить нежить, что посмела ворваться в его город.

— Хорошо. Следуем в казармы. Пока воин и маг бежали, глава города размышлял о том, что его идея поселить магов всех вместе оказалась стоящей. Дело в том, что казармы предназначались для обычных солдат, а не для магов, действующих членов клана. У каждого мага был свой дом. Но глава своим приказом вырвал их из тепличных домашних условий, чтобы ничто не отвлекало магов от уничтожения нежити и заслуженного отдыха. А также опозданий и прочей ненужной лабуды.

И вот сейчас это решение принесло чудесные плоды. Все маги были объединены в единый кулак. Друдс представил себе, если бы поддался на уговоры и оставил все как есть. То все маги сейчас были бы порознь рассредоточены по всему городу в своих домах. Тогда ничто не смогло бы их спасти. Сейчас же есть возможность повлиять на ситуацию.

Можно сказать, что глава города слегка недооценивал обстановку. Уничтожать нежить со стен, в безопасности под Щитом это одно. А биться с ордами нежити в городе совсем другое. Тем временем они прибыли к казармам. Маги уже были готовы и в курсе ситуации в городе. К магам присоединились остальные отдыхающие воины без магических способностей.

Глава сразу же повёл их в бой. Недолго думая, Друдс решил объединить силы с армией на стене. Не мешкая, свежие и отдохнувшие объединенные силы воинов и магов устремились к своим коллегам на стене. Те тоже только недавно заступили на военный пост и были полны сил. Лёгкость с которой воины уничтожали встреченную нежить и продвигались вперёд, убедила воинов, что в их силах победить и очистить город от мертвых. Воины крушили костяную нежить, а маги прикрывали их щитами в опасные моменты. Такой подход был наиболее целесообразным, позволяя экономить драгоценную в условиях боя манну. В то же время равномерно нагружая магов и простых воинов.

Черные нежить вороны реяли над городом, позволяя нейроличам контролировать обстановку. Призрак через воздушную разведку наблюдая за организованный отрядом и путем что они выбрали, решил им подыграть. Искин нейросети полностью предвидел такой вариант событий. То что живые хотят объединить свои силы в единый кулак предсказуемо.

Призрак не видел в этом ничего такого. Скорее только то, что так будет проще уничтожить живых. А не давить каждого мага по отдельности, ведь нежить, по сути тупое создание. Призрак и Нейроличи могли управлять только небольшим количеством своей армии нежити. Чем более просты и однообразны команды, тем лучше.

А оригинальное управление требует большой нагрузки. Поэтому большая часть

немертвых играла роль массовки, беснуясь по своему желанию. Нейроличи брали под контроль необходимую нежить и достигали поставленной цели. Если же нежить уничтожалась, то ничего страшного, нейроличи брали под контроль другую. Поэтому если живые объединятся, то и мёртвым будет проще их уничтожить, атакуя один участок фронта, а не несколько.

Вскоре силы живых объединились и атака на нежить со стены удвоилась. Но и нежить не осталась в долгу, знатно усилив свой напор на защитников города. Через некоторое время Друдс начал понимать, что он ошибся в выводах и город не отстоять. Но нужно уметь признавать ошибки. Глава клана судорожно думал, что можно предпринять. Единственное, что пришло ему в голову, так это побег. Больше ничего нельзя сделать, мертвых слишком много, город обречён, как и его жители. Приняв окончательное решение, Друдс обернулся на Щит. Прежде чем сбежать необходимо его отключить. Глава уничтожаемого города тут же поделился планами со своими военачальниками.

— Город потерян. Нужно эвакуироваться. Но для начала нужно отключить Щит. В условиях боя главе города пришлось громко кричать. В ответ ему кивнули, показав, что поняли. Бой был слишком напряжённый, чтобы отвлекаться и разговаривать. Поскольку большая часть нежити была с территории Пирамиды Смерти, то есть без брони и представляла собой костяные трупы, то живые уничтожали немертвых, ни то чтобы легко, но достаточно интенсивно. Это создавало иллюзию, что количество врага уменьшается. Но это было каплей в море.

Дело в том, что магия смерти укрепляет свои создания. Насыщенная магией нежить и без брони может быть очень прочной, но немертвых было слишком много. И нежить по сути была на голодном пайке, Архилич обеспечил свою армию самым минимумом энергии, чтобы двигаться. Ни о каких излишках речь и не шла. Это играло на руку живым, делая хрупкую нежить добычей в глазах магов. Даже при таком раскладе мертвых было просто слишком много, чтобы живые смогли извлечь пользу из этого преимущества.

Сейчас же маги клана жизни громили костяную армию, пробивая себе дорогу до пирамиды жизни, чтобы отключить Щит, что раньше оберегал их, а теперь мешал побегу. Вскоре живые смогли прорваться сквозь бесчинствующую в городе нежить и добраться до пирамиды. Забежав внутрь глава клана лично отключил Щит и вышел наружу. Но вопреки его ожиданиям, Щит по-прежнему оставался на месте. Друдс внутренне похолодел и вспомнил, что когда был на стене, видел, что нежить по-прежнему атаквала Щит. Просто тогда маг не придал этому значение. А Щит, в свою очередь, не отключиться, пока атаки на него не прекратятся. Пока Друдс был в прострации, на него посыпались вопросы?

— Глава, почему вы не отключили Щит.

— Я отключил.

— Что значит отключили? — Вопросил воин, что недавно его бесцеремонно разбудил. — Щит же на месте, по-прежнему окружает город.

Глава усмехнулся, как быстро они поменялись с этим воином местами. Теперь он задает глупые вопросы.

— Щит будет работать, пока его атакуют. Мы не сможем покинуть город. Повторил глава.

— Как не сможем? — Снова спросил воин, но понимание блеснуло в его глазах. Как и остальные, воин понял, что они обречены. Из города не выбраться. Так город жизни стал западней, превратившись в город смерти. Надежды нет.

Глава города рассмеялся горьким смехом от пришедшей в голову мысли. Недавно Друдс думал о том, что больше никто не сможет использовать Щит пирамиды против горожан. Первый раз Некромант запер защитников Красного города, не давая тем уничтожить темного мага. Второй раз Некромант запер Лазурный город отсекая преследование. И сейчас нежить заперла город жизни, превращая его в город смерти, не давая никому сбежать. Как самонадеянны были его мысли. Щит все время работал против городов и его кланов, словно подчиняясь врагу.

Безнадёжность поселилась в разуме главы клана, и его руки опустились. Воины и маги глядя на своего главу клана, понимали, что надежды нет. С таким настроем не победить ни в сражении, ни в войне. Вскоре для них все закончилось. Нежить вынужденная существовать в дефиците некроэнергии, ведомая инстинктами, принялась пожирать плоть, дышащих ещё мгновение назад живых людей.

По всему городу люди ещё пытались сопротивляться, но это была агония. Вскоре в городе не осталось живых, за исключением одного существа. Нежить перестала атаковать Щит и тот погас открывая взору вырезанный город.

— А это интересно. — Бормотал Призрак в общей для них с Кощеем голове.

— Приведите его ко мне. Это уже приказ посредством магии отправился к нежити. Вскоре притащили толстяка лет тридцати, похожего на хитрого торговца.

Человек потел, бледнел и пытался не обмочиться, стоя на коленях перед мертвецами. Судя по всему самыми главными немертвыми здесь. Глаза поднять мужчина, если можно его так назвать, боялся, всем своим естеством выражая абсолютную покорность. Архилич подошел и подцепил костяным пальцем Амулет, что висел благодаря цепочке, на шее.

Мужчина понял, что он жив только благодаря этому куску металла. И невольно вспомнил, как Амулет попал в его ручки. Дело в том, что в столице появился кузнец и начал продавать големов и Амулет для управления ими. И торговец за большие деньги приобрёл себе неподкупную и верную охрану. Как потом оказалось кузнец сотрудничал с Некромантом и големы, оказались нежить, закованной в металл. С тех пор мужчина побоялся использовать некроголемов. Но Амулет держал на шее, на всякий случай. Если не будет выбора, торговец достанет из кольца големов и отдаст им приказ через Амулет управления. Конечно, в городе полным нежитью, сделать подобное глупость, поэтому некроголемы так и остались в кольце.

Архилич подцепив Амулет костяным пальцем, завис, будто пытаясь что-то вспомнить. Вся эта ситуация была спровоцирована Призраком. От Кощея искин нейросети заразился плохим чёрным чувством юмора и сейчас нашёл повод и знатно веселился.

— Кощей помнишь эту штучку? — Задалискин нейросети риторический вопрос. — Это Амулет для управления нежити для защиты владельца артефакта. Это ты его сотворил. Ты при жизни любил держать слово. Эта вещь, что ты держишь в руке сделана, чтобы защитить своего владельца. Было бы несколько не этично продать это человеку для спасения его жизни, а затем убить. А Кощей?

Конечно весь диалог происходил только в голове Архилича. Тот же всматриваясь в эту вещь, чувствовал свою магию. Магия содержащаяся в Амulette, давала право на контроль определённой пары нежити. А также сигнализировала всей остальной нежити о неприкосновенности владельца Амuleта, если только тот не нападает на основного хозяина нежити. А толстяка стоящего на коленях окружала тишина. Он трясся за свою шкуру, думая что же с ним сделают.



Кощей, когда создавал эти амулеты, делал их типовыми. Сначала некромант создал артефакты для друзей. И конечно построил функцию защиты друзей от случайных атак нежити. Затем Некромант продавал подобные амулеты в Красном и Лазурном городах. И сейчас подобная вещь встретилась ему в городе клана жизни.

Архилич утолил свою ярость и если какая-то часть его хочет отпустить этого толстяка, то пусть так и будет. Призрак веселился от души. Толстяка проводили за пределы города и дали пинка под зад. Мужчина был в шоке, неужели Амулет настолько могущественный, что спас его от Орды мертвых. Если раньше ему было жаль той огромной суммы денег, что он потратил на покупку артефакта. То теперь считал, что это самое разумное решение в его жизни. Каждый золотой потраченный на артефакт потрачен с максимальной пользой. Спрятав Амулет под одежду, толстяк поднялся с колен, одновременно подтягивая штаны, что обнажили белый тыл. И не оглядываясь, единственный выживший, насвистывая непристойные мотивчик, лёгкой походкой отправился в путь, пока мёртвые не передумали и не сожрали его нежное тело.

Архилич же устремился во дворец, где хранилась цель и причина его прибытия в город. Вскоре перед его глазами оказался сундук, что доставила нежить. Лич откинул ногой крышку, на дне ларца лежал незамысловатый кинжал. Именно эта вещь притягивала и манила Высшую Нежить словно свет. Архилич протянул руку и кинжал сам устремился навстречу ладони. Нежить сжал руку в кулак и кинжал на мгновение сверкнув, осыпался пылью. А архиличу на мгновение показалось, что холод, голод и боль, что терзали его с самого рождения отступили. Но затем вернулись, правда казалось слегка ослабли. Но боль все равно боль.

\* \* \*

Далеко-далеко от города клана жизни по дороге шла прелестная четырнадцатилетняя девочка в покорёженных доспехах. Русые волосы до плеч и блестящие серые глаза. В руке девушки был меч, а на спине висел щит-проклятые Артефакты. Девушку звали Милан, несколько дней назад она стала одержимой. Проклятый меч пытался забрать её рассудок, но она смогла отстоять свой разум. После этого под напором темного артефакта девочка убила родного отца и весь родной городок.

В тот день когда Милан взяла в руки эти меч и щит и слилась с ними на неведомом ей уровне, в её душе поселились холод, голод и боль. С тех пор она немного пришла в себя и привела внешний вид в порядок. И сейчас ей показалось, что боль ослабла примерно на треть или четверть. Девочка не понимала, что произошло. Но это и не важно, артефакты гнали её вперёд...

## Глава 13. Проблемы молодой королевы

Островки древоличей все ширились. На подконтрольной им территории поднималась нежить и нападала на живых. Так в империи потихоньку начинался зомби и нежити апокалипсис. Только это мало кто понимал. Разве что наблюдатели с ковчега могли делать выводы и прогнозировать события. Происходящее на планете давно стало для солдат остросюжетным фильмом основанным на реальных событиях. Мастера своего дела выбирали самые интересные кадры, накладывали музыку и прочее, создавая фантастический сериал. Назвали новый культурный продукт просто «Нежить против живых».

Посланник из города жизни прибыл достаточно быстро. Король доверил ему летающий артефакт и дал воинов и магов в сопровождение. Одному путешествовать слишком опасно. А так слабых отпугнет количество людей, а сильные не будут мелочиться, чтобы связываться с самым могущественным кланом жизни империи. Конечно же сразу же по прибытии в Лазурный город мужчина отправился во дворец. Печать клана жизни на письме служила своего рода пропуском, иначе бы никто не ста разговаривать с неизвестным. Когда посланник прибыл и рассказывал страже зачем он прибыл, мимо проходила молодая королева. Услышав об нежити осадившей зеленый город, Игрис заинтересовалась и подошла.

— Как тебя зовут посланник Зеленого города?

— Мессир, госпожа.

— Давай письмо, Мессир, я взгляну. Так будет быстрее, король занят.

Юноша на секунду, замешкался, обдумывая ситуацию. Но вспомнив о приказе, передать письмо как можно быстрее, с поклоном отдал бумаге королеве. Та разорвав конверт, начала внимательно читать. А посланник получил редкую возможность рассмотреть юную королеву. Девушка была рыжеволосой красавицей с искрами огня в прекрасных зеленых глазах. Женщину такой редкой красоты ему видеть не приходилось, посланника настолько это ошеломило, что он будто парализованный пристально уставился королеву. Пока его не вывел из этого состояния хлопок по плечу от стражника. Тот прошептал.

— Не смотри так. Можно и глаз лишиться.

Юноша опомнился и кивком поблагодарил воина, внутренне позавидовав королю. С такой женщиной можно быть счастливым. Королева не заметила неловкой ситуации, поглощенная содержимым письма. Прочитав его до конца она была шокирована, но быстро взяла себя в руки и перевела взгляд на посла из Зеленого города.

— Я полагаю, вы только с дороги?

— Да, госпожа. Глава клана велел доставить письмо максимально быстро.

— Хорошо, ты его доставил. Я отдам приказ, чтобы о вас позаботились.

— Спасибо, моя королева.

Рыжая девушка кивнула страже, чтобы передали ее слова кому следует, и развернувшись ушла в свои покои. Идя по коридорам дворца словно в тумане, Игрис про себя повторяла.

— Кощей, что же ты наделал?

Все шло по плану рыжей красавицы, сначала она пришла к власти в Красном городе. Затем вышла замуж за короля зомби. Конечно, что правитель нежить никто не знал и это не было проблемой. Тем более, что нежить была под контролем. Но вот сейчас это могло

обернуться катастрофой. Игрис потихоньку завоевывала лояльность кланов огня и ветра. Но сейчас пришедшее письмо было символом, что все может выйти из-под контроля. Кошечка подняли в виде нежити, возможно он тоже нейролич...

А затем вся эта гоп компания мертвецом напала на город жизни. Неизвестно, сможет ли зеленый город устоять. У девушки был перед глазами пример падения Красного города. Хотя сейчас все в курсе тех событий и подземных лабиринтов. Может Друдс сможет удержать город. Девушка все пыталась понять какие цели преследуют нейроличи и Кошечки. И есть ли вообще эта цель? Или лишившись контроля некроманта нежить съехала с катушек и решила творить беспредел? Ответов у девушки не было, да и кого они есть. Тут чужая душа потемки. А это нежить, вообще не известнизвестно, что там у них на уме.

В любом случае ситуация не предсказуема и нейроличи теперь не союзник, а враг. Девушка всю ночь ходила по комнате из угла в угол и могла найти решение. Наконец, когда рассвело Игрис сдалась и поняла, что ей нужен совет друзей. Только обсуждать подобные темы во дворце опасно. И девушка вспомнила про их общий дом когда-то и решила всех собрать там. Отправив по нейросети сообщение о срочном сборе и адрес, девушка пошла в душ. Нужно привести себя в порядок после бессонной ночи. Конечно же ребята были не в восторге от столь раннего подъема, но вряд-ли бы Игрис стала затевать это просто так и им пришлось покориться и собираться.

Игрис собрала всех друзей в их бывшем доме в Лазурном городе. Конечно после того как они бежали из столицы, спасая жизни их дом конфисковало государств. Но теперь глава государства нежить — Нерзак и его фиктивная жена королева Игрис может позволить себе некоторые вольности. Но эти две секретные подробности про королевскую чету знали только близкие друзья Игрис. Для всех остальных внешне король и его супруга были счастливыми новобрачными, у которых вскоре появится ребенок. Живот королевы уже заметно округлился.

Конечно же королева сразу забрала свой бывший дом себе. Здесь прошел самый счастливый период ее жизни с Кошечкой. Слуги накрыли на стол. Было очень рано, когда Игрис велела друзьям поспешить сюда. Когда ребята позавтракали, пришло время серьезного разговора. Игрис окинула взглядом окружающих ее людей. Акви, Лания, Ретт и Этер все были здесь.

Друзья уже отошли от тех горьких последствий побега из столицы. Магия вернулась, все стало почти как раньше, за исключением смерти любимого. Сейчас ребята занимали важные посты в государстве, пусть и невысокие. Молодым магам еще нужно учиться и набираться опыта. Игрис потихоньку будет продвигать друзей в верх по карьерной лестнице. Благодаря безопасной и уверенной жизни ребята приобрели солидный и холеный вид. Тем более живя во дворце правителя государства. Этер самым первым нетерпеливо прервал молчание после еды, выражая общий интерес. Слуги к тому времени убрали со стола и удалились с глаз.

— Игрис, что произошло? Почему ты так поспешно собрала нас в этом месте? Чем плох дворец?

— Дело в том, что у нас большие проблемы! А у стен дворца есть уши. Здесь мы можем спокойно все обсудить без навязчивого внимания.

— И что же произошло? — Спросила Акви с улыбкой.

— Прибыл гонец из города клана жизни. Доставил тревожное послание. На их город напала огромная армия нежити. Город спрятался под Щитом пирамиды. А глава клана жизни перед этим отправил человека, написав письмо. В нем Друдс изложил все

странности, произошедшие недавно с Зеленым городом. На лица слушателей легла тень. И Ретт прервал Игрис, глядя ей в глаза.

— Ну напала армия нежити. Сами справятся. Нам то какое дело. Кощей мёртв. Не думаешь же ты, что это связано с ним? Мало ли какой некромант научился магии и стал сильнее. Все мы знаем две проблемы с нежитью, что сложно решить—это дефицит энергии и проблема контроля нежити. Раз на протяжении тысячелетий только все двум магам удалось решить эти вопросы. Вряд-ли после нашего Кощея появится подобный талантливый маг так сразу.

— Как раз таки думаю. — Ответила Игрис.

— Кощей умер, но остались его Нейроличи, у них есть все его наработки и секреты. Сперва я хочу, чтобы вы ознакомились с содержимым письма. В основном я хочу, чтобы вы внимательно посмотрели на изображения и портреты на бумаге. С этими словами Игрис передала конверт магии воды. Акив достала из конверта несколько листов бумаги и приступила к изучению показывая изображения всем присутствующим. Игрис продолжила пояснять.

— Ну сперва, я думаю, все узнаете Оргуса, бывшего главу Красного города. Старик и его внук мертвы, убиты возле ворот города Жизни. У них был кинжал Кощея. Рисунок тоже есть в бумагах, что я передала. Так что ублюдок, из-за которого нам пришлось бежать из столицы и тот кто убил Кощея мёртв. Этот вопрос можно считать закрытым.

Лица друзей осветили улыбки, приятно зная, что твой враг мёртв. Лания была довольна, что господин отомщен и воскликнула.

— Ну разве это не хорошая новость, Игрис. Почему ты говорила о проблемах?

— Не все сразу, радость моя. Это одна из новостей, самая простая. Сперва пусть все ознакомятся с письмом. Бумаги несколько минут ходили по кругу, пока друзья не дали понять, что готовы слушать дальше, в конце вернув письмо Игрис.

— Во многих частях государства начали подниматься свежеумершие. Природа начала потихоньку умирать. Тревожные вести приходят отовсюду. Пока ничего критичного. Но и так радостного мало. Так вот. На Зелёный город напала огромная армия нежити. По описанию видно, что её ведут Нейроличи. Но не это главное, там есть нежить похожая на останки Кощея...

Здесь голос Игрис изменился и прервался. Акви дала девушке воды. Спустя минуту королева продолжила речь.

— Описание Нейроличей подробное. Я думаю здесь нет сомнений, что это они, дизайн их доспехов уникален. И художник клана жизни точно изобразил их. Только почему нейроичей трое? Где еще один неизвестно. А костяная нежить с металлическими левыми руками и ногами, а также с черепом, покрытым слева адарилом, напоминает нам общего знакомого. Мне кажется это тело Кощея.

Мне до этого казалось, что тёмный орден и люди покойного короля уничтожили останки Кощея, что даже прах не остался. Но я забыла про адарил. Похоже часть останков смогла уцелеть из-за антимагического противодействия металла. Нейроличи говорили, что у них есть ещё приказы от Кощея. Только я не думала, что они поднимут его в виде нежити. Зачем? Я не понимаю.

— Я тоже не понимаю. — Повторила Акви. И все погрузилась в раздумья. Зачем Кошек нужно было, чтобы его обратили в нежить, а не похоронили, чтобы он обрел покой. Тишину нарушил Ретт.

— Кощей всегда мыслил за гранью нашего воображения. Может и тут есть какая-то цель. Мы просто ее не понимаем. Ну или Кощей ошибся. Некромант, тоже человек. А люди ошибаются, его смерть подтверждает это. Тут Игрис взорвалась.

— Кощей пожертвовал собой, чтобы ты жил. Чтобы мы жили. Его кровь была у врагов и они сидели у нас на хвосте, как привязанные. Кощей смог это понять и обезопасить нас, пожертвовав собой. Выбора просто не было. А ты говоришь, умер значит идиот.

Ретт поднял ладони в примирительном жесте.

— Прости, Игрис. Я не хотел сказать ничего такого. Я очень благодарен Кощей, что он вытащил нас тогда. Да и вообще неоднократно спасал наши шкуры. Я к тому, что нежить могла поднять Кощей по ошибке. Вот и все. Не злись.

Игрис успокоилась и села за стол держась за кулон подвески-последний подарок Кощей. Этер не выдержал и спросил.

— Ну подняли Кощей в виде нежити. И что? В чем проблема то?

— Да в том. — Сорвалась на крик Игрис. — Что Нейроличипо-прежнему послушны тому кто их пробудил. И судя по всему Нежить Кощей очень недолюбливает все живое. А у нас глава государства Нейронежить. Как думаешь, стоит Кощей показаться на горизонте, что сделает наш Король нежить? Станет послушным песиком злобного лича, вот что. Кощей с небольшими силами уничтожил Красный город. Сейчас же у него несколько миллионов нежити. Нас просто сметут, ясно вам, если мы конечно позволим это сделать.

Все в шоке осознали, что Нерзак король нейрозомби бомба с часовым механизмом.

— Что предлагаешь, Игрис? — Спросила Акви.

Игрис оглядев друзей молвила.

— Затем я вас сюда и позвала. Нам нужно обсудить, как избавиться от короля и его пятёрки нежити с нейросетями.

— Нужно собрать совет и всем рассказать, что король и его ближайшие сторонники нежить. — Предложил Этер.

— Нельзя. — Отмахнулась Игрис. — Тогда у нас будут проблемы. Меня вообще могут убить. Нужно провернуть все так, чтобы никто не смел и пальцем ко мне прикоснуться. Мой ребенок наследник государства. А если всем донести мысль, что король нежить, то начнутся сомнения брожения и прочее. Люди начнут задаваться вопросами. А как давно король стал нежитью? И вообще законна ли его коронация и прочее. Все нужно провернуть тихо, чтобы никто не подкопался.

Ближайшие сторонники короля нежить, так нужно подстроить все так, будто Нерзак узнал об этом, произошла битва. И король погибнет героем, что дважды спас государство. Сначала от могучего некрманта, затем от нежити в правительстве. Тогда никто не посмеет заикнуться и сказать слово против меня или ребенка. Ведь в глазах народа такие люди будут неблагодарными ублюдками. А если такие найдутся, то мы их уничтожим. Я буду в своем праве. Мой ребенок будущий король. Мы еще сможем использовать нежить в своих целях, пока Кощей далеко. Но при столкновении с ним, придется положиться на армию живых. Нужно будет начинать готовиться и собирать верных людей.

Ретт встал из-за стола и начал ходить.

— Уничтожить нежить короля и его братьев будет сложно. Если они нас раскусят, то будет бойня. Мы не сможем ничего противопоставить нежити. Благодаря Кощей, каждый нейронежить ходячая армия.

— Ну почему же? — Возразила Игрис. — Нейронежить подчиняется мне, как старшему

по званию, и помощник нейросети не обладает своей волей. А скорее следует приказу человека. Нейросеть сама не может проявить инициативу. Кощей говорил, что магия меняет нейросеть, рождая нечто новое, но это долгий и трудоемкий процесс. Нейроличи, что изначально были с Кощеем вступили на этот путь синтеза магии и техники. Но Нерзак практически не использовал магию, чтобы изменения зашли так далеко. Нам просто нужно все сделать правильно и устроить на короля ловушку.

Как устроили на нас когда-то темный орден и люди покойного короля. Мы тоже считали Кощея непобедимым, но темный орден лишил нас магии, и доступа к кольцам и мы оказались практически беззащитны. Кощей не смог воспользоваться армией запертой в кольце.

— И как ты предлагаешь лишить Нерзака магии и доступа к нежити в кольцах?

— Вот это мы и должны придумать. Мы знаем, на что способна нейронежить. Значит можем и придумать способ обезвредить ее. Сейчас нежить считают нас своими. Надо воспользоваться этим. Есть идеи? Мозговой штурм длился очень долго...

Идеи предлагались и отвергались. Как оказалось, напасть на «разумную» нежить-мага достаточно сложно. Тем более на шестерку подобных созданий. Основные сложности были такими-все шесть нейроличей и король, в том числе связаны нейросетями. Поэтому нападать нужно на всех сразу в одном месте или в разных местах одновременно, иначе нейронежить свяжется между собой и сообщит о нападении. Тогда остальных невозможно застать врасплох. Это первая сложность.

Вторая, в том, что необходимо соблюсти секретность, что король зомби и собственно секретность нападения.

Третья сложность в том, что каждый нейрозомби словно «человек-армия», имеет пространственные кольца с массой нежить внутри. Поэтому секунда промедления и тебе противостоит не одинокая нежить, а толпа.

Ну и четвертая сложность, нейрозомби опасны сами по себе и к тому же сами темные маги, могут убить и поднять себе пополнение. Так что задача как ни крути, кажется невыполнимой. Никто так и не смог предложить ничего дельного. Игрис сдалась первой.

— Ребят, я всю ночь об этом думала и не спала. Мне необходим отдых, а вы пока ломайте головы. Вдруг что-то да получится придумать. Ребята проводили рыжую хмурыми взглядами. Игрис поднялась в их бывшую с Кощеем спальню. Все осталось также. Как только голова девушки коснулась подушки, та мгновенно уснула.

Друзья же все пытались что-то придумать. Акви сидела раскачиваясь на стуле, обхватив голову двумя руками. Ее светлые стороны торчали во все стороны, словно солома. Акви, думая, имела привычку хвататься за волосы. Но сейчас вопрос был слишком сложен. И все благодаря Кощею.

— Как победить шесть нейрозомби?

## Глава 14. Вдова

Через несколько часов сна Игрис пробудилась от громких голосов спорщиков. Решив, что она достаточно отдохнула, девушка умылась и отправилась вниз по лестнице. В гостиной была все та же атмосфера жесткого обсуждения планов и идей, которые к сожалению, все оказались неудачными. Ретт мерил шагами комнату, а Акви лохматил свои волосы, Этер и Лания тоже, на свой манер, были погружены в тяжкий процесс мышления. Окинув взглядом эту четвёрку, которая даже не заметила, что их стало больше, Игрис спросила.

— Ну что есть идеи?

Ребята подскочили, словно пойманные на преступлении.

— А это ты? Да ни фига. Ни одной стоящей мысли. Их просто невозможно заставить врасплох.

— Все возможно. Я нашла решения. Мы просто расскажем королю правду.

— Эээ, не поняли?

— Сейчас Нейроличи с армией нежити атакуют один из крупнейших городов империи. Мы должны призвать их к ответу. Так вот, мы отправим короля договориться и узнать в чем дело.

— Игрис, но это же глупо. Мы просто отправим армии нежити шесть дополнительных полководцев. Тебя ли не знать, как Кощей справлялся управлением большого количества немертвых.

— Не совсем так. Послушайте...

— А, по моему, все очевидно. Да отослав Нейрозомби, мы избавимся от Короля. Но тем самым подложим себе свинью в будущем усилив врага. Нейроличи, что были с Кощеем с самого начала имеют самое высокое воинское звание и наш Король с его пятеркой нежити переметнутся в стан врага по малейшему щелчку. Они просто не смогут противиться приказу, да и не захотят. Тебе ли не знать об отметках званий. Нерзак обязан подчиниться нейроличам и Кощею.

Не говоря уже о Личе-Кошее, его нейросеть имеет самое высокое звание, вся нейронежить обязана подчиняться «Кощею». Да даже если нейросеть Кощей не уцелела и повреждена, он все равно остаётся самым главным некромантом в иерархии. Именно Кощей поднял всех Нейроличей и даже короля. Они его нежить и послушны любому приказу Кощей. А если же наличие нейросети сподвигнет некоторых строптивцев бунтовать, то Кощей просто упокоит такую нежить, лишив ее энергии. К чему я клоню, Игрис, глупо отправлять подмогу врагу. И вряд-ли можно договориться. Мы просто по другую сторону баррикад. Нежить и живые. Мы не сможем договориться, просто не с кем. Напав на Зеленый город нейроличи доказали, что теперь мы враги. Игрис улыбнулась и принялась пояснять свою мысль.

— Я все это понимаю. Но Король должен думать так, что договориться возможно. Ну или после контакта с нейроличами станет ясна их цель. Ведь с точки зрения Нерзака, нейронежить на одной стороне, и не помогая и ничего не делая, король может нарушать планы вышестоящих по званию. Искин нейросети на это не пойдет. Значит королю необходимо будет съездить в Зеленый город и узнать все. А мы же, в свою очередь, устроим, уходящей нежити ловушку.

Сначала Нерзак должен отправиться в дорогу по земле, а потом вдали от глаз переседает на летающую нежить. Вот перед посадкой нам и необходимо напасть. В этом нам помогут члены тёмного ордена. Раз они профессиональные охотники на некромантов и нежить, то глупо не воспользоваться их услугами. Когда я получила доступ к королевской библиотеке, я изучила всю информацию об истории основания ордена и его членах. А также знаю где они живут. Координаты скрытого городка я вам скину на нейросеть.

Ретт и Этер, вам придётся слетать в этот городок и убедить тёмный орден нам помочь. Скажите им, что мы узнали о наличии разумной нежити во власти. Только не говорите, что это король. Орденцы не смогут отмахнуться от такого. Скажите, пусть захватят свои артефакты, что изолируют пространственные кольца. Только ради этих вещей мы посвящаем членов ордена в наши планы, к тому же им необходимо знать об армии нежити и осаде города клана жизни. Нейроличи с армией нежити в кольцах, самая большая наша проблема. Вам ясно?

— Да, моя королева.

— Хорошо, собирайтесь. Нельзя терять ни минуты.

— Да мы всегда готовы. Все есть в кольцах.

Ребята попрощались, и парни отправились к городским воротам. Уйдя несколько километров от города юные маги решили, что этого достаточно и достали виверн. Запрыгнув на драконов, ребята устремились в путь, что может занять несколько дней. Поскольку в дороге заняться нечем, ребята решили заняться медитацией. И иногда изредка переговаривались по нейросети. Ситуация была сложная, и юноши погрузились в глубокие раздумья.

Останавливались только, чтобы сходить в туалет, даже спали по очереди в седлах, крепко привязавшись. Пока один отдыхал, второй управлял воздушным транспортом и мониторил окружающую обстановку на предмет опасности. Но вскоре жертвенный путь ребят закончился. Они с радостью слезли с виверн. За несколько дней пути все тело онемело и парни счастливы были размяться и пройти пару километров до городка темного ордена.

— Ретт, как думаешь у нас получится убедить членов темного ордена помочь?

— Да, должны. Ведь я так понял, это их работа. Цель пути виднелась на горизонте и парни весело болтали, пока до них не донесся ужасный запах.

— Чувствуешь?

— Да, пахнет как у тебя изо рта.

— Да пошёл ты. Я серьёзно.

— Я тоже. Пахнет тухлятиной.

Этер попытался украдкой подставить ладонь к лицу, чтобы проверить свое дыхание. Ретт увидев это, заржал, как сумасшедший. Тогда маг ветра понял, что друг его троллит и показал ему фак. Но после этого ребята стали серьёзны.

— Как думаешь, что произошло?

— Ты сам знаешь. Так пахнет большое количество трупов.

— Может достанем нежить?

— Нельзя, тёмный орден не одобрит их наличие у нас. Но нужно быть готовыми ко всему. Так что помощь нежити нам может потребоваться в любой момент. Чем ближе ребята были к городу, тем сильнее усиливался запах. Вскоре ребята достали ткань и сделали повязки на лицо. Но чем дальше шли, тем ужаснее становился запах. У ребят появились рвотные позывы и пришлось смочить повязки водой, но и это не помогало. Ретт посмотрел



на друга, как на врага.

— Этер, ты идиот.

— Э, почему это?

— Ты маг воздуха, сука, может сделаешь что-нибудь?

— А точно, прости. Просто меня эта ситуация выбила из колеи.

Этер создал себе и другу щиты из магии ветра вокруг голов. Щиты пропускали только очищенный воздух, оставляя вонь снаружи. Повязки можно было выкинуть, но ребята пока их просто сняли. Кто знает сколько придётся провести времени в этом месте. Магию нужно использовать экономно.

Переступив ворота города, юные маги увидели то, что и подспудно ожидали-огромное количество гниющих трупов людей.

— Кто их убил? — Спросил Этер.

— Да хер знает.

— Как думаешь, те кто это сделал, ушли?

— Судя по вони, то убийцы должны давно убраться из города. Вряд-ли как-то псих захочет остаться в такой обстановке больше, чем это необходимо. Ну кроме тебя. — Заржал Ретт.

— Да пошел ты. Может остались живые?

— Может и остались.

Ребята шли внимательно, осматривая город на предмет опасности и наличия живых. Но все что парни видели, так это трупы и большое количество крыс.

— Надо покричать. Может кто отзовется.

— Ну давай кричи. Что кричать, насилуют или пожар?

— Да пошёл ты.

Нервно шутили ребята. Но кричать все же пришлось. У них была задача и её нужно было выполнить. А для этого нужны были живые члены темного клана.

— Люди...

— Люди, мы с миром.

Надрывались парни, а в ответ писк крыс и тишина ветра.

— Никого нет.

— Похоже на то.

— Ты заметил, как странно лежат трупы? — Спросил Этер перешагивая очередной труп.

— Так, словно все члены ордена бились с одним человеком? Да, похоже на то. Этот кто-то рвался в городским воротам. Тела лежат словно коридор. Воин просто уничтожал вставших на его пути. Причём все раны нанесены мечом, причём непростым.

— Ты о чем?

— Ну сам посуди. Среди орденцов наверняка есть маги, но они не смогли убить единственного воина, воспользовавшись численным и магическим преимуществом. И все они погибли от меча. О чем это говорит?

— О том, что магия мечнику была не страшна, а его оружие игнорировало магические щиты. Ты хочешь сказать, что всех убил воин с мечом из адарила? Похоже на то. Но один человек не мог этого сделать, мы просто что-то не понимаем. И меч, где он достал меч?

— У нейроличей есть подобное оружие. У Кошея был такой меч, он может быть где угодно. Может когда мы бежали из столицы нежить потеряла в бою подобное оружие.

Гадать бесполезно. Но это ещё раз доказывает, что нежить вооружённая подобным оружием, практически непобедима. Если бы Кощей смог уцелеть тогда, то Вряд-ли его смог кто-то остановить потом.

— Может и к лучшему, что Кощей погиб? Нет, он наш друг и спас нас. Но человек с таким могуществом не должен существовать.

— Возможно и к лучшему. Мы от шести его нежитей избавиться не можем.

— Что будем делать?

— Нам необходимо найти артефакты, что прерывают работу пространственных колец. Возможно артефакты где-то в городе. Где бы ты спрятал такие важные вещи?

— Ну артефакты либо у важных шишек в кольцах. Либо у главы ордена или спрятаны в хранилище.

— Звучит логично. Но мы не знаем, кто глава города и где хранилище.

— Ну хранилище должно быть в самом роскошном строении города и там же должен быть глава.

— Не факт.

— Да, не факт. Что делать будем?

— Нужно снять кольца со всех, кого встретим в городе. Поделим их на две категории, предположительно важные шишки и обычные члены ордена. Ориентироваться на одежду и оружие. Власть имущие любят выделяться.

— Может достанем нежить на помощь.

— Давай попробуем парочку. Если они по-прежнему под контролем, то достанем всех. Нужно спешить. Немертвые послушно выполняли приказы, амулеты подчинения Кощей работали без сбоев.

— Хорошо, все в порядке. Давай припашем всех. Тут работы на несколько часов. Ребята принялись доставать нежить из колец и отдавая им один единственный приказ. Снимать все кольца с рук трупов. А уже ребята устроившись на свободном пяточке на дороге, просматривали содержимое. Перетряхнув весь город парни нашли искомое и инструкции к артефактам.

Вещи были в одном из колец, а инструкции в хранилище, что передавалось из поколения в поколение. Ребята прекратили мародерство. Заниматься им можно бесконечно долго, а время утекает. Необходимо отправляться в обратный путь. Отойдя от города пару километров, ребята быстро перекусили и отправились в обратный путь.

Когда парни добрались до столицы. Заговорщики вновь собрались в том же месте. Ретт рассказал о подробностях их пути.

— Весь городок и члены темного ордена перебиты. Поселение представляет собой просто безобразное кладбище павших. Такое ощущение, что убийца был одиноким воином вооружённым мечом из адарила. Это конечно невозможно, но такое у нас сложилось впечатление. Но это наши догадки, как было на самом деле никто не знает. Мы с Этером обыскали весь город и нашли артефакты, что нам нужны. И знаем как ими пользоваться. Что дальше?

Игрис подумав секунду ответила.

— Так даже лучше. У нас есть артефакты, можем их использовать по своему усмотрению и не отчитываться ни перед кем. Пришло время устроить ловушку. Пока вас не было мы нашли необходимое место. Небольшое ущелье в паре километров от столицы, скрытое от глаз, предлагаю устроить засаду там. Надёжные люди из моего клана огня

готовы. Руководство над ними Ретт передаю тебе. Всю информацию об ущелье я тебе скину на нейросеть.

— Получил.

— Хорошо. Некогда отдыхать. Люди из клана огня ждут тебя в ущелье. Готовь ловушку. Все остальные останутся со мной. Я приведу короля в ущелье. Дело за тобой.

— Понял отправляюсь.

Друзья приступили к выполнению плана. Ретт устанавливал и активировал артефакты, чтобы нежить не смогла воспользоваться кольцами. Игрис же поспешила во дворец и показала королю письмо из Зелёного города. Нейрозомби согласился с королевой, что необходимо связаться с армией нежити и узнать их планы. А пока король будет отсутствовать, все будут знать, что Нерзак отправился на охоту в компании пятёрки верных соратников.

Король с пятеркой нежити и королева с Акви, Ланией и Этером отправились на лошадях в путь из дворца. По дороге к ним присоединился Ретт, сообщив, что все готово. По приезду в ущелье живые должны были вернуться в город, забрав лошадей. А король с мертвыми должны пересечь на летающую нежить и отправиться в сторону зелёного города...

Все произошло совсем не так. Как только все сошли с коней, что послужило сигналом к атаке. Магией земли нежить приковали к поверхности, не позволяя двигаться. Нейрозомби попытались воспользоваться кольцами, но Ретт правильно активировал артефакты темного ордена, и нежить осталась беззащитна. Снести голову мертвым дело мгновений. Затем мозг каждого мертвого превратили в кашу уничтожая нейросети.

Вот так обыденно произошло уничтожение нейрозомби Кощя. Конечно без артефактов темного ордена и «предательства» Игрис и друзей сделать это было бы намного сложнее. Но ребята били на опережение. Глупо ждать, когда нежить обернется против тебя.

Дальше необходимо было симитировать нападение нежити на короля. Из колец короля и остальной пятёрки нейрозомби убрали все компрометирующие их и королеву. Вокруг были разложены тела зомби и скелетов. Дальше маги имитировали бой короля и его «людей», используя те элементы магии, что нейрозомби имели при жизни. И ещё один штрих. Члены клана огня нашли слабенького Некроманта и сейчас убили его на месте. Нежитью же должен кто-то управлять, верно? Пусть выглядит как месть за убитого Кощя его «другом» Некромантом. Лошадей Короля и его «людей» тоже пришлось убить.

Когда все было подготовлено, члены клана Игрис улетели в Красный город. А друзья повернули в Лазурный город. Осталось дело за малым-достоверно разыграть представление. Ребята гнали лошадей в город, будто спешили выиграть на скачках. На воротах Игрис начала кричать.

— Королю нужна помощь, на него напал некромант с несколькими тысячами мертвых. Необходимо собрать отряд и отправиться на подмогу. Очень быстро боевая группа в составе около тысячи человек поспешила к королю. Этер и Ретт отправились с ними, чтобы проследить, что все идёт гладко.

Беременная и «расстроенная» со слезами на глазах королева с подругами отправилась во дворец. Лания и Акви успокаивали Игрис, играя на публику, никто не должен усомниться в скорби королевы. Вскоре вернувшийся отряд доставил останки короля и сообщил о его «героической» гибели.

Так Игрис стала вдовой и пока единственным правителем, тем более что носила под

сердцем будущего наследника престола. Конечно правящий клан ветра был недоволен. Игрис не является частью их клана, а всего лишь жена мёртвого короля. Многие увидели в ситуации шанс получить власть, но все нужно сделать красиво, например устроить королеве выкидыш. И тогда она не будет иметь право на трон, станет никем. Сейчас Игрис защищает только ее беременность.

Конечно королева и друзья знали, что как будет развиваться ситуация и подготовились. Слишком мало времени прошло со свадьбы Нерзака и Игрис. Королева ещё не стала незыблемой фигурой в правительстве, но пришло и для этого время. Зная о предстоящих сложностях, Лания главный командующий над нежитью, везде отправила шпионов крыс. Ко всем важным людям, кто мог повлиять на обстановку сегодня пришла в гости нежить-крыса.

Игрис, узнав, что её хотят лишить ребёнка от Кощея, пришла в ярость. И приказала Лании убить всех, у кого в голове есть подобная мысль. В ночь после смерти короля бесчисленные отряды нежити под командованием Лании нанесли точечные визиты к заговорщикам и перебили всех, кто собрался половить рыбку в мутной воде.

С утра же Игрис собрала тех, кто выжил. Поглаживая живот, рыжая гневно смотрела на собравшихся.

— Мне стало известно вчера, что не успел остыть труп короля моя его мужа, как заговорщики задумали переворот. Но самое главное их преступление, они посмели подумать о том, чтобы устроить мне выкидыш. И сейчас все эти ублюдки умерли.

Народ ещё не зная об этом был в шоке. Игрис продолжила.

— Я хочу, чтобы все запомнили. Кто посмеет поднять руку на меня и моего ребёнка, тут же сдохнет.

Так к власти пришла королева тиран. Авторитетом для неё был только Кощей. Но он был мёртв. Так что ничто и никто не сможет остановить волю рыжей.

## Глава 15. Архилич. Марш армии мертвецов

Он не знал, кто он и откуда. А самое главное где находится сейчас. Что это за место? Он не понимал, как давно бродит в этом странном тумане. Он даже не мог рассмотреть себя, все казалось таким зыбким и расплывчатым. Он плутал один и некому было составить ему компанию. Он бродил в одиночестве достаточно давно, чтобы забыть, когда появился здесь. Он не только сам был в тумане, но и его мысли. Иногда казалось он забывался, но не переставал ходить. Незвестный не ведал усталости и покоя.

Только голод, холод и боль разделили с ним путь в никуда. Но он точно знал, необходимо идти, нельзя останавливаться, иначе случится что-то очень плохое. Однажды вдалеке он увидел тусклый огонёк. Незвестному казалось, что его тянет неведомая сила к огню, что этот огонёк принадлежит ему, часть его души. Конечно же он направился туда изо всех сил.

Неизвестно сколько длился его путь. Но когда он приблизился к огню, тот словно одержимый бросился в его направлении и ворвался в грудь, принеся с собой обжигающее чувство. Что на мгновение согрело неизвестного и подарило покой, но тут же прошло. Прошло, но казалось, облегчило его боль и страдания.

Совсем чуть-чуть. Казалось он даже вспомнит кто он и зачем или почему здесь, но это чувство ушло. Но оставило четкое понимание, ему необходимы эти огоньки и он добудет их, не важно сколько для этого потребуется бродить в этом проклятом мире. Иногда ему казалось, что здесь бродит много подобных ему, но не встретил ни одного несчастного. Судьба наверное была против. Когда он поглотил свой огонёк, то обратил внимание, что вокруг много искорок подобных его огоньку, но каждая искорка была чужой, но когда гасла, приносила ему немного тепла. Конечно это не сравнится с его огоньком, ну и так тоже не плохо.

Вокруг на разном расстоянии во все стороны было много искр. Но они были разбросаны на большой территории и чтобы добыть их, нужно было потратить много усилий. Но в одном направлении искр было настолько много, что казалось они образуют горячее солнце. Незвестный понял, что ему нужно в ту сторону, игнорируя мелкие россыпи искр он отправился в путь.

Сначала он шёл, но это было медленно, а поскольку он не знал усталости, то побежал. Так он сможет добраться до большого количества искр, образующих солнце. Тогда он потушит и поглотит их, это согреет его душу и утихомирит терзающую боль. А пока неизвестный бежал к своей цели...

Неизвестно сколько он бежал, но достиг своей цели. Вот он совсем близко. Но какой-то барьер защищал желанные искры. Он врезался в него со всех сил. Но не смог сломать. Тогда он пришёл в ярость. Нужно уничтожить, нужно все уничтожить...

Но его ярость не приносила результата и он в конце концов остановился... Возможно есть иной способ...

Когда с городом жизни было покончено, мёртвые отправились в дорогу. Архилич возглавил этот поход, сначала он шёл, а затем побежал. Нейроличи бежали за ним. Выстраивая всю армию в колонны. Нейросети следуя привычным директивам организовывали бойцов в четкие походные порядки. К тому же нейроличи отбирали самую крепкую и бронированную часть нежити.

А остальных предоставили своему пути. А смысл гнать вперёд скелетов, если их сотрёт в порошок даже слабый магический удар. Такую нежить Нейроличи брали на остатках сил для управления. Для отвлечения и как «жертвенное мясо» сойдёт. Вся оставшаяся свободная нежить пустилась в свободное плавание во все стороны.

Вскоре вся боеспособная нежить бежала боевыми порядками и в ногу, словно армия живых на марше. Шух, шух, слышался топот ног о землю. Колонны некробойцов бежали за своим командиром. На пути им встречались мелкие поселения и городки, но Архилич, все это игнорировал, устремившись только вперёд. А вот бесконтрольная нежить не брезговала свежим угощением, врываясь в дома и убивая и сжирая все живое на своем пути. Так волна нежити катилась вперёд.

Колонна за колонной немертвые бежали вперёд. Миллионы нежити словно солдаты ровными рядами, будто закрывали горизонт. Поток мертвых казался не будет конца. Эта вереница тянулась и тянулась. Мертвецы бежали день за днем, чеканя по армейски шаг и вскоре перед ними показался другой город империи. Нежить казалось прибавила шаг, увидев, цель марша. Но в самый последний момент город активировал перед своими воротами Щит. И архилич первым врвался в него.

А за ним и первые ряды армии нежити. Удар немертвых был настолько силен, что казалось Щит не выдержит, но замерцав тот устоял. Раз за разом Архилич бросался на Щит но безрезультатно. Нежить волна за волной повторяла свои действия, как и в предыдущем городе клана жизни. После стольких неудачных попыток, казалось ярость Архилича утихла и он отошёл от городских стен...

\* \* \*

Юные маги сегодня привычно покинул город клана воды всей группой учеников-охотников. С ними был молчаливый матёрый ветеран воин-маг по имени Рат. Его лицо пересекали множество шрамов. И вообще подростки боялись этого злобного мага, поэтому старались его не беспокоить по мелочам. Тот был приставлен наблюдать за юными магами, чтобы те не погибли по глупости. Все происходило, как обычно, но вдруг раздался звук, словно бежит большой табун лошадей и земля задрожала.

Маги заозирались по кругу в поисках источника шума. Люди были в паре километров от города в степи и ещё не дошли до леса, так что обзор был широким. Один из магов подростков отпустил в небо свою птицу-разведчика. Отряд был максимально сбалансирован и укомплектован магами различных элементов. Вскоре маг жизни часто задышал в шоке и подбежал к ветерану, показывая рукой в определённую сторону.

— Наставник, наставник там армия нежити.

— Что ты несёшь, идиот?

— Вон они, посмотрите. — Настаивал подросток.

Воин нехотя бросил взгляд в даль и сразу переменялся в лице. Куда только испарилась

скука из глаз. Ветеран, сразу принял единственно правильное решение.

— В город немедленно. Не отставать. И показывая пример первым устремился вперёд, не экономя сил. Подростки слегка затормозили, а потом осознали, что бегство это единственный путь к спасению. Опытный воин опережал их уже метров на пятьсот.

Рат бежал и понимал, что необходимо предупредить клан, если это и правда армия нежити, то если не закрыть ворота, то весь город окажется в беде. Поэтому он и ускорился, на сколько мог, оставляя позади юных магов, которых по идее должен оберегать. Ничего добегут, не маленькие уже. Воин был слишком стар для такого интенсивного бега, как-никак уже сорок пять лет за плечами. Для мага совсем еще не почтенный возраст. Но мозг думает иначе. Наконец-то ворота. Ещё каких-то пятьсот метров. Еще не добежав до стен, Рат уже кричал.

— Начальника смены ворот зовите быстро.

— Что?

Пока воины тупили Рат подбежал и ударил первого же воина в живот.

— Я сказал, немедленно позовите начальника караула городских ворот.

Стражники поняли, что прибежавший не шутит. А одет, как маг их города, значит и правда что-то важное. Пока Рат пытался отдышаться, один из солдат побежал за офицером. Тот сразу же выглянул и узнал мага.

— А, Рат, ты чего буянишь?

— Армия нежити приближается в город. Нужно закрыть ворота. Активировать Щит. И послать гонца к главе клана.

— Ты перепил что-ли?

Рат прервал офицера.

— Прислушайся, чувствуешь дрожь земли, а теперь давай поднимаемся на стены и сам посмотришь. Офицер замер и правда от земли шла заметная дрожь, воин тут же бросился на стену и увидел шокирующую картину.

На горизонте собралась словно туча пыли, а под ней к городу бежала четкими колоннами огромная армия нежити. Дрожь земли стала заметнее. Офицер тут же разразился приказами.

— Отправить гонца к главе города с просьбой немедленно прибыть на стены, сообщить что на пороге вражеская армия. Отправить посланца в пирамиду, активировать Щит. И закройте уже эти гребаные ворота.

Рат остановил его.

— Подожди минуту, вон бегут мои соколики.

И правда к городу бежала запыхавшаяся молодёжь. Запустив последнего юного мага, стража закрыла ворота. Офицер повернулся к магу, предупредившему о неприятеле.

— Спасибо, Рат. Ты спас мою шкуру.

— Да будет тебе, одно дело делаем. Но с тебя кувшин вина, давно я так не бегал.

— Годится.

И маги пожали друг другу руки скрепив устный договор. Щит активировался и первые ряды нежити врезались в него.

Толстяк торговец стремительно покинув Зеленый город, направился в сторону ближайшего большого города, принадлежащему клану воды.

Скрывшись с глаз мертвецов, мужчина воровато огляделся по сторонам и достал летающий артефакт. Очень дорогая и редкая вещь, поэтому торговец и держал ее в секрете от всех. Это, что называется ценная вещь, как женщина-сложно найти, а потом легко потерять. Или точнее-легко найти, а потом сложно выгнать. В необходимый момент артефакт способен спасти ему жизнь, как до этого невольно сделал амулет. От избытка чувств толстяк достал кругляш из-под рубахи и облобызал, будто любимую девушку. Впрочем, он и смотрел также на кусок металла, с восторгом и влюблённостью, аж слюна текла.

Когда восторг прошёл, мужчина спрятал Амулет управления нежитью и устремился в полет к Синему городу. В полете в поле зрения толстяка периодически возникали мелкие деревеньки и городки, но он не останавливался, считая что они обречены. Мужчина может и попытался бы предупредить, но понимал, что ему не поверят и это принесёт ему только лишние проблемы и задержку.

Его целью был Синий город, там мужчина может отдохнуть и набраться сил для дальнейшего пути. Торговец планировал оказаться максимально далеко от странных полчищ страшных мертвецов. Тем более что они едят человечину, толстяк с тревогой и любовью осмотрел свое необъятное тело. В его голове были мысли, что вся нежить мечтает полакомиться подобным сокровищем. Вскоре мужчина достиг желаемой цели пути, приземлившись недалеко от города, мужчина устремился в его тесные объятия.

Первым делом торговец решил промочить пересохшее горло. Ведь он пережил такой стресс и едва не умер, окончив жизни в животах нежити. Выбрав более качественный бар, мужчина вошёл в заведение. Толстяк считал, что лучше немного переплатить, чем лишиться жизни или пространственных колец в дешевой жалкой забегаловке. Торговец выбором оказался доволен и заказал много еды и пару стаканов вина. А затем еще пару стаканов. А потом выпив ещё толстяк решил, что рассказать обо всем главе города, его гражданский долг.

Слегка пошатываясь мужчина вышел на улицу и отправился в сторону дворца. Дойдя до стражи толстяк кричал и требовал доставить его к главе клана воды. Мол, у него есть секретная и важная информация, он должен рассказать об огромной армии нежити и уничтожении Зелёного города. Стража вволю насмехалась над ним. На посту ведь достаточно скучно, а тут бесплатное развлечение на ровном месте, поэтому никто не гневался и не держа зла на толстяка.

— Иди отсюда пьянь.

— Я не пьяница. Я пережил стресс могу себе позволить немного выпить и расслабиться. Ик...

Раздался громкий смех стражников.

Воины пытались выпроводить выпившего. Но толстяк выступая орудием истины и справедливости не мог позволить себе сдаться. Вскоре устав от идиота, стража решила посадить его в камеру, пусть протрезвеет, а затем они его отпустят за кувшин вина. Так планы торговца передохнуть немного в Синем городе и отправиться дальше в безопасность пошли прахом.

После стольких дней тяжелого пути, даже грязная каменная камера с соломенным матрасом показалась мужчине очень подходящей для хорошего отдыха. Толстяк сладко спал,



все время храпел и пускал газы. За что невольные соседи из других камер, его жутко возненавидели и проклинали всей толпой. Ведь никто не смог и глаз сомкнуть. А пьяному толстяку было все фиолетово, спал словно свинья.

Разбудили мужчину громкие крики, что мёртвые окружили город. Такой шум и мертвых поднимет. Проснувшись торговец сперва не понимал, что происходит. А потом как осознал.

— Твою мать. Опять? — Страдальчески произнес толстяк, схватившись за голову.

Вот и делай после этого людям добро. Всё дело в проклятом вине, похоже бармен разбавляет его чем-то крепким, несколько стаканов не должны были так повлиять на такую огромную тушу.

\* \* \*

Глава города и клана воды спокойно занимался своими делами, когда во дворец прибыл взмыленный посыльный от ворот.

— Глава клана, там это, это...

Пытался что-то сказать запыхавшийся человек, изображая рыбу на суше.

— Что там это, говори чётко воин?

— Там армия нежити окружила город, господин. Ворота закрыты, Щит активирован. Просят вас прибыть на стену для ознакомления с ситуацией и для непосредственного руководства.

— А ты не пил, воин? — Уточнил спокойно главный маг города.

— Нет, господин. На службе, как можно.

— Ну хорошо, пойдём, коль не шутишь.

Аквар, так звали главу города, вскоре оказался на стенах и мог иметь неудовольствие лицезреть огромное количество нежити за городской стеной, что с остервенением бросалась на Щит. Дежурный офицер охраны ворот находился рядом. Глава клана посмотрел него и произнес.

— Быстро отреагировали. Молодцы.

Воин под тяжелым взглядом главы сказал правду.

— Не наша заслуга господин. Один из наставников молодых магов прибежал и сообщил. Я его знаю, но поднявшись на стены, убедился и сделал что необходимо.

— Даа? Все равно молодцы. Все получить заслуженную награду.

— Спасибо, господин.

Глава Синего города сделал, тоже что и глава Зелёного. Разделил свои силы на три дежурных отряда и приказал посменно уничтожать нежить. Это логичные действия, когда считаешь Щит незыблемым, а нежить громадным недоразумением. На обратном пути во дворец Аквар был задумчив и неразговорчив. Да и кого обрадует неизвестно откуда взявшаяся армия немертвых у стен родного города. Тишину нарушил глава охраны мага воды.

— Господин, есть кое-что, что я должен вам рассказать. Вчера во дворец пытался пробиться какой-то толстый пьяница. Он говорил разные бредни об армии нежити. Если вчера это казалось чепухой, то сегодня в его словах виднеется зерно истины.

— Где этот толстяк?

— В нашей тюрьме, господин. Стража его посадила проспаться, потом бы отпустили. Он был похож на безобидного глупца. Но об этой ситуации мне доложили, как и положено.

— Хорошо. Приведите его в порядок и доставьте ко мне. Послушаем, что толстяк хотел рассказать.

— Да господин.

Вскоре к толстяку пришли воины отвели помыться и накормили. А затем торговец предстал перед главой города. Аквар посмотрел на эту жирную свинью и спросил.

— Мне сказали, ты хотел меня видеть, зачем? Как тебя зовут?

— Свир, господин. Я хотел вас видеть, чтобы рассказать об армии нежити. Но ваши люди посадили меня в холодную и сырую камеру. Я всю ночь не мог заснуть.

Глядя на отдохнувшую морду толстяка, маг воды не повёлся на эту маленькую хитрость.

— Стража сказала, что ты был пьян.

— Слегка, господин. Во всем виноват один бармен. Его вино слишком крепкое. Я пережил стресс и еле выжил. Вот и зашёл промочить горло и перекусить. А затем, сразу же, не теряя времени, отправился во дворец, чтобы обо все рассказать вам, господин. После я хотел покинуть город, здесь не безопасно, но ваши люди арестовали меня.

— Почему же? Городские стены неприступны. Щит пирамиды незыблем. Воины и маги позаботятся о нежити за стеной. В городе безопасно.

— Господин, глава Зелёного города тоже так думал. А сейчас там все мертвы и город уничтожен. Я был недалеко от города и все видел, затем сбежал. Поэтому и хотел вас предупредить.

Свир решил не рассказывать о том, что был в самом городе во время штурма и что его отпустила нежить. Тем более толстяк не собирался светить амулет, вдруг это его билет выжить во второй раз. Чем бог не шутит. А то ведь могут и отобрать. Такие мелочи главе города знать необязательно. После этих слов всех поразил шок и присутствующие онемели. Толстяк оглядев испуганных его словами людей и решил повторить ещё раз, будто получая удовольствие от их страха. Это была маленькая месть толстяка, за его арест. Теперь мужчина не сможет убежать и они все в одной лодке.

— Да. Город обречён. Мы все умрём.

Толстяк произнес это так легко, будто сказал что будет легкий дождь.

## Глава 16. Первая неудача армии мертвецов

Пока все замерли в шоке, мужчина наслаждался атмосферой страха и ужаса. Пока Аквар не нарушил тишину.

— Что ты несешь? Как это Зеленый город уничтожен? Это невозможно.

Толстяк сдулся под уничтожающим взглядом острых глаз главы клана воды и принялся рассказывать.

— Когда армия нежити напала на клан жизни, Зелёный город удачно активировал Щит пирамиды. И смог избежать сражения с массой нежити, оставляя ее вне границ города. Также поступили и вы. Армия мертвых волна за волной разбивались о Щит Зеленого города. Со стороны выглядит очень глупо, согласен.

Все и купились. Все жители Зеленого города веселились и были в хорошем настроении, несмотря на осаду мертвецов. Все верили, что нежить за стенами города это временное неудобство... Ведь все знают, что города пирамид неприступны. Но ни в этот раз. Они ошибались...

Друдс глава клана жизни разделил свои силы на три части, чтобы воины посменно уничтожали нежить. Готов поспорить, что и вы так сделали, господин?

В зале наступила тишина, все присутствующие обратили взор на главу города на троне. Аквар бы вынужден ответить, хотя и так весь город мог об этом знать.

— Да именно так я и поступил. Вы считаете это ошибкой? — С сарказмом молвил глава.

Свир, меж тем продолжил свой пугающий рассказ.

— Господин ни мне судить. Позвольте рассказать, узнав всю правду, вы сможете принять необходимое решение. Так вот, главе зелёного города сил военных магов показалось мало и он начал использовать добровольцев. Довольно скоро, уничтожение нежити со стен в безопасности Щита пирамиды, превратилось в соревнование и игру.

Аквар в шоке смотрел на рассказчика. Ведь именно так главный маг города и собирался сделать. Призвать гражданских магов на стену, чтобы ускорить уничтожение мертвецов. Хотя это логично, нет ничего странного, что главы городов придумали схожий план обороны. Все на поверхности и имеет место быть. Толстяк, меж тем, получив благодарных зрителей расписался во все жирные лёгкие.

— Маги технично уничтожали мертвецов со стен. Так продолжалось несколько дней и все в городе постепенно привыкли к виду нежити. Мертвые кстати начали подниматься и в самом городе. Так что нужно с этим, что-то сделать. А то возможно мертвецы уже беснуются в городе. Свежих умерших необходимо изолировать...

Глава города жестом прервал рассказчика и отдал необходимые приказы об увеличении патрулей и донесении информации до жителей города. Паника и хаос в городе никому не нужны.

Кивнув жирному, чтобы тот продолжал, Аквар поудобнее устроился на троне.

— Так вот, все жители Зеленого города чувствовали себя в безопасности, до определенного момента. Тот кто командует армией мертвецов...

Но толстяка прервали.

— Что ты несешь? Ты намекаешь на некроманта? Среди этой армии нежити нет живых

магов. Мы проверили! Это просто бродячая нежить, случайно выбравшаяся с территории пирамиды смерти. Скорее всего мертвецы переполнены некроэнергией, что позволило им покинуть свой ареал обитания.

Свир, посмотрел на человека, прервавшего его, как на идиота и ответил.

— Возможно. Я не берусь ничего утверждать наверняка. Я могу изложить только свои мысли и поведать о случившихся событиях в городе жизни. — Посмотрев, на главу города, Свир спросил. — Милорд, я могу продолжить, чтобы меня не прерывали? Время идет, а препираясь, мы ухудшаем свое положение.

Маги стояли безмолвные от наглости толстяка. Но тут собрались не глупые люди, они понимали, что у мужчины истерика. Толстяк наблюдал, как вырезали город миллионник и он один остался жив, а сейчас просто психует. Мужчина пытался помочь, а его арестовали. И теперь толстяк стал участником похожих событий, что наблюдал со стороны, конечно ему страшно, ведь город осаде нежити. Но именно этот момент склонил чашу доверия в сторону рассказчика. Авар, подумав разрешил.

— Да, конечно. Закончите свой рассказ, выводы будем делать позже.

Толстяк, кивком поблагодарил за доверие и слова бреда потекли из его уст.

— У этой армии есть разум. Я не берусь утверждать «живой» он или имеет другую природу, но абсолютно уверен, в наличии этого разума. Сейчас поясню, почему. Главный «мертвяк» наблюдал за городом со стороны, собирая информацию. Когда стали ясны действия клана жизни и порядок обороны защитников города, «гений» мертвецов приступил ко второй части своего плана.

Смена дежурств на стене происходила каждые восемь часов. Ночью, дождавшись момента, когда маги опустошат свои силы и отправятся на отдых в казармы, немертвые напали. Не как обычно. Атаки на Щит никогда не прекращались. Но в этот раз все было иначе. У мертвецов была в запасе летающая нежить.

В определенный момент мертвецы стали падать с неба, словно град. Количество немертвых увеличивалось с каждой секундой все больше. Нежить появлялась словно из воздуха. В руках у немертвых было оружие и мертвецы упали на Щит единой мощной атакой. Щит, к сожалению, не выдержал напора мертвых и на мгновение отключился.

Но этого небольшого промежутка времени хватило, чтобы нежить успела попасть в город. По сути атака и проникновение было единым движением, Щит не задержал нежить и на мгновение. Первым делом мертвецы напали на уставших магов и практически без сопротивления убили треть сильнейших магов города.

В этот момент все присутствующие, казалось вдохнули ледяного воздуха. Толстяка снова остановили.

— Что за небылицы ты рассказываешь? Все знают, что Щит пирамид нерушим.

Свир улыбнулся и произнес.

— Зеленый город тоже так думал. Сейчас его не существует, от города остались только стены и пустые дома. Никто не выжил! Вы хотите, повторить их судьбу? Нет? Тогда заткнитесь и дайте договорить, кучка идиотов!

На этих словах толстяк сорвался на крик, вновь ошеломив присутствующих.

— Прошу простить не сдержался. — Мгновенно успокоился мужчина и продолжил речь, как ни в чем не бывало.

— Нежить постоянно доставала себе подобных из пространственных колец. Глава города и его люди сделали попытку покинуть город, но она оказалась неудачной. Клан

жизни не смогли отключить Щит и город стал ловушкой смерти. Щит сначала защищал жителей города, а потом не дал покинуть свои пределы. Больше я ничего не знаю.

Толстяк замолчал и замкнулся в себе. Воспоминания были не из приятных. Несмотря на свою жизнерадостную натуру, Свир став, свидетелем такой трагедии, горевал по своему. Больше от толстяка не смогли добиться никаких подробностей. На все вопросы тот отвечал односложно, закрывшись.

Стало понятно, что все что знал жирный торговец, он уже рассказал. Остальные расспросы будут пустой тратой времени. А оно, как оказывается ограничено, через несколько часов наступит ночь и смена состоится смена отрядов на стене. Вскоре грустного рассказчика отпустили, чтобы обсудить услышанное без лишних ушей. Толстяка отвели в его покои. Свир пока останется «гостем» во дворце. Статус толстяка пока не понятен.

То ли он сообщил важные данные, то ли соврал. Пока его вежливо ограничили в свободе. Позже будет ясно, что с ним делать- убить или вознаградить. А пока слугам приказали позаботиться о новом жителе дворца. Глава города и его советники продолжили обсуждение. Один из присутствующих прервал молчание.

— Господа, в данный момент мы находимся в осаде и не можем проверить показания нашего гостя. Прорыв Щита и уничтожение города с пирамидой невозможны, звучит, как бред. Но учитывая трагедию Зеленого города, придется поверить этому рассказу. Если же отмахнемся, нас может ждать та же участь, что и город Жизни. Если конечно, все это правда. Если поверим, нам это не повредит, максимум, что может быть так это бессонная ночь. Так вот, зная развитие предполагаемых событий, мы можем придумать, как их преодолеть. Нужно придумать план, как уничтожить десант нежити. Есть идеи?

Глава города и верховные чиновники и маги погрузились в глубокие раздумья. Вопрос был слишком сложен, и малейшая ошибка приведет к уничтожению города и его жителей. Они не могли быть небрежными. Это и повлекло за собой некоторую нерешительность. Но вскоре один из магов клана воды решил размышлять в слух, чтобы подтолкнуть остальных к действию.

— Толстяк сказал, что нежить пробила Щит. Очевидно, что мы ничего с этим не можем поделать. Следовательно, мы можем ответить только после того, как Щит будет разрушен и нежить окажется под куполом. Условно действия немертвых можно разделить на несколько этапов. Воздушный десант и проникновение сквозь Щит оставим за бортом.

Нас интересует происходящее после. Щит восстанавливается и очевидно, что повторить такую операцию мертвыенескоро смогут. Значит нужно иметь дело только с теми, что внутри и пока немертвые находятся в воздухе. Первым делом нежить выпустила воронов, очевидно, что это разведчики. Значит их нужно уничтожить сразу, чтобы ослепить врага.

Внимание присутствующих сосредоточилось на говорившем. По сути не важно, что он скажет. Главное начать и советники смогут дополнить и придумать жизнеспособный план.

— Вторым этапом у нежити идет пополнение своих рядов из пространства колец. Значит нужно отдать приоритет уничтожения именно этих ребят. И забрать их кольца. Третий момент, мы знаем, что отряд немертвых хочет напасть на уставших магов, значит нужно устроить им ловушку...

Свир сообщил, что сначала немертвых было несколько тысяч. У нас же магов около двадцати пяти тысяч. У нас преимущество в количестве и бой состоится на нашей территории. Мы можем заранее подготовить поле боя. Я не верю, что мы с таким преимуществом можем проиграть. Воодушевленные соратники начали наперебой предлагать

идеи. Некоторые разбивались в пух и прах, другие же были приняты на вооружение. Совет длился несколько часов, но в конце концов план был разработан.

\* \* \*

Призрак чувствуя нетерпение Архилича, решил не затягивать с нападением на город. Учитывая, что глава клана воды, реализовал ту же схему обороны города, что и клан жизни, то неожиданностей ждать не стоит. Прорыв Щита состоится в первую же ночь осады города. Поскольку никто не знает о возможности пробить Щит пирамиды, то глав городов нельзя винить в неадекватности и ошибках. Просто некоторые вещи незыблемы и стратегия глав кланов имеет право на жизнь. Но скоро живые поймут, что жизнь умеет удивлять, в этот раз смертельно. Скоро повторится ещё одна трагедия.

Нежить также продолжала волнами атаковать Щит, не останавливаясь с момента прихода. Наступила ночь. Призрак дал отмашку, операция по захвату города началась. Летающая нежить, полученная от Королевы муравьёв, поднялась в воздух. Их было не так много. Кощей свои кольца перед смертью отдал Игрис. Так что эта нежить была из колец Нейроличей. Но и в таком случае летунов было несколько тысяч, вполне достаточно для десанта.

Вскоре вся нежить на земле и воздухе заняла свои позиции. Пошёл отсчёт, и атака началась. Личи над городом выпускали из колец нежить непрерывным потоком, снова и снова. В общем повторялась та же картина, что и в Зелёном городе. Нежить приготовила копьё. Грозный и многочисленный, но единовременный удар! И вскоре Щит был пробит. Нежить под куполом сверкающего Щита, что восстановил свою деятельность за их плечами.

Но затем события пошли по другому сценарию, ни тому что планировал Призрак. Очевидно, что пришёл в действие план клана воды. Маги города мгновенно высыпали на крыши домов, чтобы быть ближе к нежити и сократить расстояния для атак. Первыми сделали ход маги огня, своей магией освещая город, словно днем. Яркость была достаточно ровной, чтобы не ослепить коллег и дать отличный обзор на десант нежити.

Было много вариантов, как разобраться с нежитью и как помешать мертвецам пополнить свои ряды. И атаки на кольца и отрубание рук магией. Но в конце пришли к простому решению. Призрак распределил падение нежити по всему городу. По сути в этом и состояло одно из преимуществ немертвых. Живые просто не успеют уничтожить нежить по всему городу.

Тогда было принято альтернативное решение. Уменьшить время нахождения нежити в полете и приземлить их в одном месте, как раз под массированные атаки магов. Так что второй удар нанесли маги ветра. Нежить стала падать намного быстрее и в определённый участок, что определили живые для мертвецов. Маги других элементов также участвовали в этом деле, атаками уничтожая нежить и толкая её в нужном направлении.

По сути уничтожать нежить глупо, немертвые сразу же начинали восстанавливаться. Но в зависимости от степени разрушения, нежити требовалось разное время для «исцеления». Но все это играло на руку живым, ведь их первоочередной задачей было нарушить поток пополнения немертвых из колец.

Защитникам города это удалось практически на все сто. После того как нежить попала под купол Щита, все они подверглись массированным магическим атакам. Нежить несла

различные повреждения и только единицы могли использовать кольца в такой агрессивной атмосфере. С учётом этого увеличение десанта немертвых было каплей в море.

Падение мертвецов вместо примерных десяти секунд заняло мгновение. У нежити просто не было времени для нужных действий. К тому же «ранения» знатно ограничили свободу нежити. Вместо лёгкой посадки вышло жёсткое приземление в ад. Вся нежить мгновенно оказалась на земле в месте, где живые собирались окончательно упокоить нежить. На мертвых обрушился град атак, камни, ветер, огонь, лёд.

Тут немертвого атаковал маг элемента земли. Скелет покрылся камнем и его притянуло к магу. Мгновение и кости под давлением камня обратились в песок, только пространственное кольцо упало на землю, зазвенев о камень. Маг убрал его и принялся за следующую жертву. Рядом маг воды, заморозил скелет и ударом разбил его в прах, добывая кольцо, словно награду за хорошо проделанную работу.

Нежить разбирали, как конструктор и тут же убирали в кольца, препятствия их восстановлению. Нежить пыталась яростно сопротивляться. Но клан воды слишком хорошо подготовился к противостоянию. Вскоре бой был закончен. У немертвых не было и шанса. Никто из живых даже не был ранен.

Наслушавшись страшных историй от толстяка, верхушка города была в ужасе от ожидания. Глава города и его советники не думали, что смогут преодолеть кризис так легко. Хотя стоит признать, если бы не Свир, то город ждала бы страшная трагедия. Всё понимали, благодаря кому город смог сегодня уцелеть. Так жирный торговец стал героем для целого города. Пусть и не все об этом знали. В данный момент Свир предавался любимому своему греху чревоугодию и запивал его шикарным вином. А на десерт у толстяка были прекрасные дамы. Глава города проявил большое радушие к гостю.

Если бы не вовремя полученная информация, кто знает, кто сейчас был бы победителем. Но благодаря этому событию глава города Аквар, понял две вещи. Зелёный город и правда уничтожен. И армию немертвых ведёт тёмный разум. Эта армия имеет полководца.

Призрак находился в состоянии близкому к шоку. Его полуразумные мысли зашли в тупик. Как это произошло? Его надёжный план провалился, словно клан воды знал, что их ждёт. Поймите, знал? Толстяк! Теперь Призраку его «шутка»- отпустить живого с амулетом Коцея, не казалась такой смешной.

Нет, это конечно интересно. Но архилич требовал крови и Призрак по сути «подставил» своего господина. Саботировал «приказы» Архилича. Теперь даже Призрак не знал, что делать. Оружие из адарила попало в руки защитникам города. Теперь того количества антимагического оружия, что было в руках мертвецов не достаточно, чтобы преодолеть критическую точку для разрушения Щита. Также в кольцах, что неслиличи, потеряны сотни тысяч нежити.

В данный момент города с Щитом пирамид стали недоступны для армии нежити, как и для всех остальных армий живых. Нет конечно можно сделать подкоп под поверхность всего города, но это слишком долго. Нежить питалась энергией смерти и без бесконечных убийств, армия нежити похожа на армию живых, что осталась без обоза провизии...

Архилич и Призрак застыли единой фигурой в недоумении. Они оказались в тупике. Так полчища мертвецов в первые испытали неудачу и понесли такие большие потери, даже не убив не одного человека.

## Глава 17. Это мать вашу его величество Дракон

Впрочем, архилич и Призрак в одном лице недолго пробыли без дела. Точно неизвестно кому пришла в голову эта изящная идея. Пришло время тяжелой артиллерии. Все сразу зашевелились активней, словно в огонь смерти подбросили дров ярости. Армия нежити продолжила интенсивную атаку на Синий город. Во главе с ними остался один из нейроличей.

Остальные нейроличи и архилич достав виверн из колец, убыли в неизвестном направлении. Люди из клана воды, могли только видеть, что после неудачи десанта нежити, четвёрка мертвых явили миру мини драконов и запрыгнув в седла, взмыли в небеса. Об этом сразу же доложили главе города. Аквар сидел в покоях и думал к добру ли это. Сейчас любое малейшее происшествие приковывало его внимание. После осознания трагедии зеленого города, глава кана воды не смел быть небрежным. Что за проклятые времена пришли в империю?

Сначала сгинул Красный город, потом Зеленый. Также канули в лету хозяева городов-кланы огня и жизни. Что за неудача приземлилась в этих землях? Неужели его любимый Синий город будет следующим? Аквар думал и не мог прийти к какому-либо решению. Если элемент огня одаривал своих последователей яростью и страстностью, а ветер легкостью и скоростью, то элемент воды дарил своим избранныкам гибкость в мышлении и мудрость.

Если Аквар скажет, что он второй сильнейший маг воды в империи, кто посмеет заявить что он первый? Вскоре маг воды пришел к определенным выводам и отправил слуг передать его приказы. Весь город скрытно пришел в движение, совершая подготовку к неизвестному.

Четвёрка виверн меж тем стремительно сокращала расстояние до цели, к которой хотел попасть Архилич. Сложно объяснить его мотивацию и цели. Даже мышление непонятно, вряд-ли там есть какая-то логика. Скорее сплошной хаос. Понятно, что высший мертвый хотел уничтожить все живое на своём пути и поглотить души живых. При этом Архилич заикливался на том, что перед глазами.

То есть, если его целью стал город воды, то пока он не будет разрушен, то других вещей для лича просто не существует. Тем удивительнее его тактическое отступление. При этом высшую нежить сложно назвать разумной, ей двигали скорее инстинкты-раздражители и желание уничтожить живых. А если живые сопротивлялись, то эти два инстинкта объединялись в едином порыве, как ситуации с Синим городом.

Толковые мысли и идеи подкидывал в основном Призрак. Нейросеть будучи частью Архилича, могла понять его желания своей новорождённой душой и техническими мозгами. А искин нейросети изначально был запрограммирован служить своему носителю, даже зарождение души ничего не изменило в поведении Призрака. Скорее теперь он стал более гибким в исполнении приказов, ну и перенял черное чувство юмора Кошца.

В то же время Архилич, в своём порыве мог использовать функционал нейросети, словно дополнительные процессы к мышлению, поэтому иногда его мысли могли нести оттенок былой гениальности. Поскольку нейросеть часть архилича, то нежити доступны базы данных и прочие технические мелочи. Пусть и действовал Архилич как пещерный человек с супер компьютером.



То есть грубо говоря забивал им любую жертву. Часто такая связь не могла принести какой-то большой и удовлетворительный результат. Но ни в этот раз. Призрак и Архилич хотели разрушить Щит и поневоле они объединили усилия и «мысли» в этом направлении.

Результатом совместной работы лича и искина стало направление их полёта. Виверны под руководством всадников стремились попасть в бывшее поселение гоблинов. Там где находилось гигантское дерево с душой — древолич. И туда где располагалось скрытое от всех подземелье гномов. Именно там находилось необходимая архиличу вещь или существо. Полет продлился несколько дней, в это время нежить исправно атаковала Щит Синего города, не позволяя никому сбежать или совершить иные действия. Поэтому архилич и компаньоны не переживали, что их законная добыча сбежит из города, ставшим ловушкой для живых.

При приземлении Нейроличи сразу же отправились в подземелье гномов, чтобы принести необходимое. Тем и хороша нежить в выполнении приказов, нет задержек, саботажа и прочего. Как известно любая система зависящая от человеческой надежности ненадежна. Иерархия мертвецов не требовала трактовки, Кощей их поднял и возглавил и даже после смерти не потерял свое право на командование.

Только приказы и желания архилича являются законом для армии нежити. А если например Шестая захочет перехватить управление нейроличами или даже попытаться взять под контроль Кощей через нейросеть, то воля архилича может воспротивиться. И не известно кто выйдет победителем.

Пока нейроличи выполняли небольшую задачу, архилич же созерцал могучее древолич. Это трехсот метровое дерево было испещрено магическими рунами и металлическими прожилками наполняющими эти порезы рун. Так же могучий ствол носил следы страшного удара молнии. Даже после смерти темного мага, дерево все ещё притягивало взгляд осколка души Кощей, того минимального присутствия, что ещё осталось от Некроманта.

Это было именно то дерево с душой, что было первым и главным в сети некродеревьев. Пришло время дереву стать чем-то большим, чем просто памятником самому себе. Раньше Кощей затеял проект разделить душу великого дерева и вселить половину в останки дракона. Все делалось медленно и осторожно. От дерева отделяли кусочки древесины с частичками души, затем вырезали руны и делали частью скелета дракона. Но до сих пор, вся проделанная работа не принесла успеха и казалось, что все усилия пошли прахом.

Нейроличи казалось оставили Архилича одного. Но раздался легкий шорох и на дереве кто-то зашевелился, устремившись вниз. Кто мог позволить себе спокойно взобраться на древолич, естественного врага всего живого? Оказалось это обычная кошка. Хотя не совсем, именно кошка, что поднял в свое время Кощей и счёл создание очень странным. Именно эту трехшерстную кошку потеряла Вега, племянница Игрис, и оплакивала потерю любимицы в теплых объятиях тети.

Оказывается все это время кошка-нежить была здесь, ведомая своей волей. Спрыгнув с дерева кошка стала ластиться к ногам Архилича, подражая обычному животному. Но лич не обращал внимание на странное создание. Хотя при жизни Кощей опасался эту кошку, не понимая, как он мог поднять это создание. Проверив тогда кошку своим взором смерти, Кощей увидел, что она имеет целостную душу, словно была жива и мертва одновременно. Да и ещё сбросила поводок контроля некроманта. Есть чему удивляться. А сейчас это создание двух миров мёртвого и живого было здесь. А архилич её игнорировал, он прибыл не за этим.

Вскоре Нейроличи появились на поверхности. Их руки были пустыми, но ведь есть

пространственные кольца, верно? Второй махнул рукой и рядом с деревом появился он-дракон. Если бы Рет был здесь, маг металла бы даже не узнал это создание. Ранее это было скелетом дракона, что Ретт передал Некроманту. Но у Кощея тогда не было ни запаса магических сил, ни возможности поднять такую громадину в небо. Но сейчас такое было по силам Архиличу. Ретт проклял бы себя, если узнал, что его подарок будет использоваться против них же. Можно сказать, что он сделал неприятный подарок себе же, добровольно вооружив могучего врага. Дракон посильнее будет обычного немертвого, даже воина муравья.

Размер дракона в длину достигал более девяти сот, и около трёх сот метров в диаметре. Это был не голый скелет, цельнометаллический бронированный дракон. Цвет покрытия металла был иссиня-чёрным, словно цвет воронова крыла. Это был настоящий шедевр, броня дракона состояла из металлических чешуек необходимого размера для каждой части тела. Дракон был настолько искусно сделан, что казался живым, если только точно не знать что он мёртв.

Глаза дракона были закрыты, словно король неба временно задремал, но придет время и фигура обретет подвижность. Гномы казалось воссоздали дракона в первозданном виде, только вместо плоти был сплошной метал, конечно подвижные части были сделаны более дотошно. Даже крылья были в наличии и никто бы не понял, что это искусно обрамленные металлом кости, казалось стоит пробудить дракона и он расправит полотно крыла и оторвется от земли, ставшей его оковами.

Ещё гномы начали работу по бронированию костей дракона. Именно эти могучие кузнецы магического мира перед смертью приготовили все необходимое и разработали весь дизайн хозяина неба. После гибели гномов в Красном городе, Нейроличи закончили кузнечные работы по готовому плану. Что еще важно для дракона использовался антимагический металадарил, а на костях были вырезаны необходимые узоры рун. Это был шедевр цивилизации гномов, трагично, что никто не смог увидеть прекрасную скульптуру дракона. А сейчас дракон попал в руки немертвых и был готов к использованию.

Если ли раньше при жизни Кощею не хватало магических сил на поднятие дракона, потому что кости были пусты, душа дракона давно исчезла, отправившись в неизвестный путь. Поэтому даже имея такое богатство Кощей не мог использовать останки дракона, только медленно подготавливать его к тому моменту, когда темный маг станет достаточно силен. Некроманты ведь взаимодействуют с душой, и через неё управляют мертвым телом. Никак иначе. Нет души или её остатков, тело бесполезно для мага смерти.

Чтобы поднять тело, оно не должно быть пустым, на останках должно быть дыхание смерти, но оно исчезает вместе с уходом осколков души. Но сейчас архилич был на ты со смертью, знания были в его естестве. Архичил олицетворял смерть просто своим присутствием. Для лича управление душой было как дыхание, просто и естественно. Кощей при жизни душу бы отдал за подобную информацию, так и произошло. То что нежити хорошо, живому смерть.

Архилич протянул руку к дереву и сжал, словно схватил суть души, но это невозможно, душа ведь имеет нематериальное происхождение. Эти жесты руками были скорее пережитком жизненного цикла Кощея, остатками устоявшегося мировоззрения и привычек. Темного мага давно уже не было в живых, но ведь архилич это словно бабочка вылупившаяся из кокона тела некроманта, поэтому поневоле инстинктивно нес черты и привычки, присущие Кощею при жизни. По сути и без размахивания руками, нежить некромант смог

сделать то, что собирался.

Сжав руку в костяной кулак Кощей с усилием потянул на себя, раздался отчетливый треск, будто что-то рвалось, даже был слышен визг. Возможно это была иллюзия восприятия. В любом случае живых не было рядом, чтобы опровергнуть или подтвердить эти события. А мёртвые видят или чувствуют мир несколько иначе.

Разделив душу дерева на две половины, архилич оставил могучее трясущееся от страха дерево в покое, «зализывать» свою рану. Звук его шагов приблизил нежить к голове адарилового дракона, что лежал практически впритык к дереву. И тогда архилич упершись левой рукой в межбровье дракона, другой рукой нанёс удар ладонью в об, будто что-то вбивая. В этих движениях не было изящества тонкого расчета, скорее дикость варварства. Тем и отличается новичок от профессионала.

Тот кто учится, делает все медленно, тщательно, но все равно не правильно. А профи даже не глядя выполняет свою работу и не задумываясь о дотошных деталях. И если о них спрашивать профессионала своего дела, он может даже не понимать о чем речь. Так и с душой дерева, если раньше Кощей пытался все делать тщательно и основательно. Проводя кучу сложных расчётов. То архилич не заморачивался этими глупостями, он просто знал и чувствовал как необходимо поступить и делал это не задумываясь. Процесс разделения и переселения души не был детальным собиранием пазлов, это было скорее вбивание гвоздя в бревно, деля металл и дерево единым. Но в данном случае это было единение души великого дерева и скелета могучего дракона.

Душа дерева влетела в тело дракона словно вода в пересохшее горло, становясь чудом жизни. Душа занимала каждую косточку, каждую чешуйку металла, постепенно вращая в эту пока ещё неподвижную грудку Костей и металла. Да дракон был словно произведение искусства, но пока без наличия души. Но скоро это изменится, процесс запущен и ничто не может помешать рождению хозяина неба.

И архилич-маг смерти, казалось вздохнул в эту мертвую статую зодчества жизнь. Вскоре металлическое веко дрогнуло и будущий король неба проснулся. Глаза дракона гномы сделали из огромных чистых алмазов. А учитывая, что весь дракон состоял из чёрного металла. Казалось, что его глаза отражают огонь тьмы, которая его пробудила. Таким образом дракон обрел душу, а дерево тело, способное к активному движению. Дракон встал на четыре лапы, отряхнулся словно от воды или долго сна, разминая затекшее тело. Архилич был достаточно могущественным, чтобы дать новорожденному существу энергию для того, чтобы поднять это огромное тело. Хотя это не только заслуга мертвого некроманта, дерево лич через свою связь души вполне способно обеспечить себя необходимой энергией. Таким образом адариловый дракон был лишен явных недостатков и скорее являл собой совершенство и вершины кузнечного дела и некромантии.

Архилич взобрался на дракона, даже кошка нашла себе место на огромной голове. Пришло время для первого полета. Дракон напряжился, прижимаясь к земле, затем мощно оттолкнул свое тело и хозяин неба стремительно взмыл вверх. Это была прекрасная картина достойная кисти талантливого художника. Но наблюдали за стартом дракона только три равнодушных нейролича. Достав своих виверн, казавшимися мошками на фоне настоящего дракона, личи устремились за своим предводителем.

Дракон гордо и величественно плыл в пространстве небес. Давно эти края не видели настоящего дракона. Душа дерева прижилась, все больше осваивая прекрасное и могучее новое тело, будто и не было варварского переселения. Теперь у души дерева было два тела-

родное дерево и адариловый дракон. Архилич и дракон обрели друг друга. Всадник и дракон были под стать друг другу, могущественные, выкованные самой смертью, даже часть их тела покрывал один и тот же металл.

Городу клана воды удалось избежать смерти, но это было всего лишь отсрочкой неизбежного. Теперь никто не сможет остановить вестника смерти. Размах крыльев дракона мог посоперничать с длиной его тела. Чешуя чёрным блеском отражала лучи солнца. Это величественное создание направило свой полет в Синий город. Могучая и изящная фигура казалось прорезала пространство, оставив жалких виверн далеко позади. Никто некромантия не создавала, столько прекрасное существо. Видно богиня смерти обратила внимание на искусство. Дракон летел вперед, только ветер трепал шерсть трехшерстной кошки гордо сидевший на голове дракона, будто она была повелителем этого могучего создания.

Обратный путь занял у Архилича намного меньше времени. Город уже успел отойти от вероятной трагедии. Все жители уже осознали, чем грозил им десант нежити. С тех пор прошло уже несколько дней и мертвые уже стали привычным фоном за окном и не вызывали страха и паники.

Караульные на городской стене скучали, когда их привлекла маленькая точка на горизонте, которая постепенно увеличивалась.

— Что это, какой-то летающий артефакт? — Спросил от скуки один солдат другого.

— По ходу. — Вяло ответил второй.

— Зря он проделал этот путь придётся развернуться. — Смеялись Воины, продолжая неспешный диалог, время от времени поглядывая на растущую точку.

Вскоре игнорировать приближающееся нечто стало невозможно, изначально маленькая точка была ещё так далеко, но уже такой большой. Все воины были в напряжении, в связи с осадой орды нежити, поэтому быстро позвали офицера. Прибывший маг хмурил лоб, стараясь, увидеть подробности. И как говорится, бойтесь своих желаний, они могут исполниться, вскоре он увидел всю картину целиком. И закричал в шоке.

— Твою мать! Это дракон!

# Глава 18. Атакующий Дракон

После понимания, кто приближается к городу, офицер тут же отправился докладывать вышестоящим по званию. Такие вещи и новости не терпят промедления. Глава клана был в курсе уже через пару минут. Мрачные ожидания не подвели главу клана воды, хотя ещё ничего не было ясно, но Аквар готов к неожиданностям.

Вскоре главный маг воды появился на стене и рассматривал летящего дракона в мельчайших подробностях. Чёрный, словно ворон смерти, огромный силуэт дракона приближался к городу на невероятной скорости, стало возможным разглядеть всадника управляющего ящером. Воины и маги, увидели, что это нежить и сильно помрачнели.

Теперь не было трактования, к добру или худу, явление дракона народу. Очевидно что Дракон с нежитью всадником определённно был злым знаком. Люди настолько удивились зрелищу, что не сразу нашли силы заговорить.

— Откуда здесь дракон. Эти создания уже тысячи лет никто не видел. Летящие ящеры давно вымерли, как минимум на нашем материке. Неизвестно, что там за барьером.

— Да, кто знает эту тварь. Видимо один дракон выжил. А возможно и не один. Мало ли из какой дыры вылез летающий монстр. Дракон на стороне нежити, обороне города и одного хватит за глаза.

— Смотрите у него на голове кошка! — Разглядел солдат еще один нюанс.

Казалось бы сильнее удивиться невозможно. Люди увидели дракона, покорного немертвому всаднику. Этого уже хватит, чтобы переполнить чашу удивления на оставшуюся жизнь. Тем шокирующе было наблюдать на драконе домашнюю кошку. Головы магов заболели, атакуемые сложными вопросами об этом странном происшествии. Никто даже не открыл рот, чтобы прокомментировать увиденное. Очевидно, что присутствие кошки наименьшая из проблем клана. Кошку как минимум заслоняли дракон и орда нежити. Вскоре маги выкинули из головы лишние мысли и сосредоточились на самом главном.

Аквар догадывался, что последует дальше, десант нежити не справился с задачей по захвату города. Город походил на черепаху в крепком защитном панцире магии пирамиды. Знаете, как птицы добывают черепашие мясо. Хищник хватается когтями бронированное животное и взмывает под облака, затем отпускает черепашку на свободу, полетать. Падающее земноводное набирает скорость и панцирь разбивается вдребезги о землю или камни и угощение готово. И хищная птица приступает к трапезе.

Очевидно, что для черепахи размером с город нужна и птица намного больше. А для дракона Щит города клана воды будет как раз. Нежить также монотонно атаковала Щит, не получая иных приказов, эта картина вызывала дежавю. Аквар бросил взгляд на мертвых, ожидая подсказки, но это было тщетно.

Чем ближе к городу подлетал дракон, тем больше ускорялся. Со стороны создавалось впечатление, что это летит не хозяин неба, а снаряд, который уничтожит препятствия что встретятся на пути. Каждый взмах крыла вызывал вихри ветра позади. Кошка уже не могла так гордо восседать, легкое тельце сдуло к Кощею.

Архилич сидел, будто отлитый из камня одним единым с драконом. Мгновение спустя хозяин неба на высоте облаков достиг пределов города. Дракон сразу же ушёл в воздушный штопор, теряя высоту по окружности, которая становилась меньше. Скорость дракона

выросла в разы. Если секунду назад люди терялись в догадках, что последует дальше, то теперь наблюдателям стало ясно-дракон брал город на таран.

Фигура могучего ящера приближалась ближе и ближе, постепенно заслоняя солнце, словно затмение. На город опустилась тьма. Дракон подготовил лапы к мощному удару. В момент контакта с Щитом, лапы дракона спружинили, дополнительно нанося урон магической защите, так мощь удара достигла максимального уровня. Затем дракон, оттолкнувшись от трескающегося Щита, взмыл обратно в небеса. Мгновением позже горожан ослепил блеск, и оглушил грохот уничтожения Щита пирамиды. Город остался беззащитным и открытым для агрессии орд нежити.

И будто в насмешку над людьми, после уничтожения Щита, дракон плавно приземлившись, спокойно разлегся по периметру, мешая активации защиты пирамиды и позволяя нежити безнаказанно хлынуть в город. Но мешая Щиту восстановить работу, дракон тем самым сыграл на руку плану главы города.

Аквар понимая, что в тот момент, когда нежить проникнет в город, тот станет ловушкой для живых. Поэтому Аквар не собирался заниматься бессмысленной обороной павшей крепости. Вместо этого маг воды решил эвакуировать членов клана, бросая рядовых жителей города на растерзание немертвому врагу. Конечно глава города попытался донести сложность ситуации до горожан и подготовить к срочной эвакуации. Но люди понимали, что обречены и спасутся только единицы. Обстановка в городе накалилась.

Но глава города и клана несмотря на глубину мудрости понимал, что это максимум, что он может сделать. Борьба против нескольких миллионов нежити всего тремя десятками тысяч магов глупо. Тем более, что орду мертвецов ведет лидер способный к стратегии. Идея противостояния обречена на поражение. Аквар не мог пожертвовать кланом ради пустых надежд. Нужно сбежать и объединить силы с другими кланами империи, тогда и только тогда можно достичь успеха. Мертвецы не выглядели сильными, но их было просто слишком много. Необходимо отступить...

Глава города собрал все имеющиеся летающие артефакты в клане. На них посадили женщин и детей и немного охраны. Клан был единым организмом, поэтому все понимали, что на кону. Если для детей и женщин клана нашлось место на борту транспорта для эвакуации, то для остальных его не было.

Все мужчины, а также воины и маги клана должны были бежать из города по земле, пробивая путь сквозь толпы мертвецов. Старики и все те кто мог задержать побег клана остались, чтобы задержать нежить, давая клану шанс и время, чтобы спастись. По сути план был неплох и прост в своей гениальности. Но сложные вещи, как правило, не работают. Пришло время увидеть реализацию задумки главы клана. Плюс жители города станут ещё одним буфером на пути нежити, тем самым покупая клану драгоценное время для спасения.

В идеале клан спасал самых ценных членов клана теряя всю обузу и город. Если оценить цинично, ни так уж и велики потери, а город можно будет вернуть. Ведь обычных людей можно найти или завоевать пока клан жив и сохранил свою мощь. А вот если все члены кланы умрут, то пустой город даром никому не нужен. Члены клана понимали бессмысленность сопротивления миллионам нежити. Город жизни был наглядным примером, поэтому с болью в сердце клан заранее готовился к побегу. Атака ящера служила стартом задуманного Акваром.

Дракон не успел уничтожить Щит, как в воздух стремительно взмыли во все стороны летающие артефакты, унося беженцев клана воды прочь из будущего ада. А воины клана

атакующим клином устремились из окружения, выбрав самый слабый участок, где почти не было нежити. Летающие артефакты бросились в рассыпную в страхе перед преследованием дракона, но то даже не шелохнулся.

Все шло идеально. Воины клана, словно остро заточенный нож, прорвали скромные ряды нежити и устремились вперед. За ними в разрыв устремились жители города, и кому-то даже удалось вырваться. Спасение произошло в основном благодаря тому, что нежить находилась с одной стороны города, так как его окружал Щит. Так что смысла не было разделять силы и окружать достаточно большой город.

Тогда количество нежити размазалось бы тонким слоем, и они могли разбрестись. Ведь нагрузка по командованию нежитью распределилась между нейроличами и архиличом. Но чем дальше нежить, тем сложнее контроль, тем более над таки большим количеством. Искиныличей и так старались не отдавать оригинальные команды. Все было намного проще. Иди. Стой. Атакуй.

После побега клана воды, их практически никто не преследовал. Так что клановцы вздохнули с заметным облегчением, но постарались убраться подальше. Очевидно что сейчас нежити есть чем заняться, но все может измениться когда всех горожан перебьют. Призрак же просто отметил находчивость главы этого города, так что подобная хитрость больше не сработает. А так по сути, бегство ничего не меняло. Много ли смогут пройти уставшие люди? Клану воды придется остановиться на отдых и сон. Потратить время на еду. Нежить же легко их нагонит. В какой-то степени это даже весело.

Призрака обуял инстинкт охотника. Всю жизнь искин был вторым я военного генерала. И по приказу Коцея постоянно искал способы уничтожения разумных, рассчитывая различные варианты. После зарождения души, Призрак начал чувствовать эмоции, но его основа осталась прежней, искин просто не знал иных вещей. Архилич хотел убийств. Хорошо, искин повиновался, просто позволяя себе немного шалости, если это не мешало делу. И архилич в основном не возражал.

А пока нежить стала хозяевами города, происходила классическая картина уничтожения живых толпами мертвецов. На одного человека нападали по несколько немертвых и рвали на куски, жадно откусывая куски кровавого мяса от ещё живого и дышащего существа. Более того большинство людей на этой кровавой вечеринки были еще в сознании, теряя часть себя в челюстях мертвецов.

Армия нежити была слишком велика, чтобы Архилич мог обеспечить её достаточным количеством некроэнергии. Частично эту нагрузку снимали деревья личи, но и они должны были ее откуда-то получить. Но и этого было недостаточно. Армия мертвецов могла существовать только вырезая все живое на своем пути.

Нежить была как не разумная стая саранчи, уничтожая все до чего дотянется, чтобы затем погибнуть от голода. И немертвые инстинктивно, чтобы заглушить энергетический голод, пожирали живых. Таким образом можно было добыть намного больше необходимой некроэнергии, чем просто убивая. Этот способ оправдал себя еще в Зеленом городе. Вскоре в городе практически не осталось живых, ну кроме одного жирного...

Толстяк все это время находился во дворце и был мертвецки пьян. Аквар проявил по сути королевское радушие за информацию. Клан воды расщедрился на любые блага для их спасителя. И Свир отрывался по полной — любая еда, шикарное вино и женщины. Казалось он попал в рай. Это можно назвать последним ужином смертника, ведь его по сути кормили, как на убой, оставив в городе полным нежити. Прости, толстяк, но в летающих артефактах

нет места, а воинов кланы ты бы задерживал. К тому же нельзя оскорблять власть имущих, они мстительны. Так что про жирного торговца просто забыли. Но пришло время и рай толстяка подошел к концу, пришло время вернуться на негостеприимную грешную землю. Когда дракон пробил Щит, это прозвучало первым звоночком, вырывая Свира из глубокого сна. Затем шум бойни, ворвавшейся в город нежити, все больше пробуждал мужчину.

Окончательно толстяка разбудил мощный пинок в живот. Жирный хотел было возмутиться, но открыв глаза, сразу же и окончательно протрезвел. А кто бы не отрезвел, увидев спросонья, стоящего над собой мертвеца с окровавленным черепом. Видно мертвяк уже успел перекусить, а на десерт захотел чего-нибудь жирненького и немного с душиком, приправленного сильным ароматом вина.

Картина скалящегося скелета сразу же дала толчок мыслительной деятельности толстяка и прояснила ситуацию в городе. Жирный не был дураком, осознавая, что город на грани уничтожения. Он сразу же потянулся за Амулетом на шее и вытащив его из-под рубашки стал совать артефакт нежити в лицо или точнее в окровавленный череп.

— Смотри. Видишь, меня нельзя убивать. Тебя накажут. — Нёс бред толстяк.

Жаль что человеческую речь мертвец не понимал, а вот магию повелителя от амулета почувствовал. Тот словно служил приказом.

— Не трожь.

Странно, может повелитель так пометил свою еду, а она убежала. Нехорошо, нужно вернуть. Утверждать не берусь, но примерно такие мысли могли бы бродить в пустом черепе мертвеца. Скелет меж тем почесав черепушку, и придя к решению, что это не его уровень мысли, схватил толстяка за шкуру и понес, как котёнка. Свир решил подчиниться и замереть, если сразу не убили, то есть шанс уцелеть. Толстяк молился всем богам, которых знал, но больше всего возлагал надежды на Амулет в руке. Но и молитвы лишними не будут, верно? Если бы в этом мире был Иисус, дьявол и языческие боги, то жирный помолился бы всем сразу, чтоб наверняка.

Вскоре шаги мертвеца привели пару к тому, кто мог принимать решения. Если в первый раз толстяк не смел поднимать лицо и видел только две ноги. Одна костяная, кипельно-белая, то вторая металлическая чёрного цвета воронова крыла.

Сейчас же жирный осмелился посмотреть вверх и увидеть главного немертвого во всей красе. Это был скелет из белых сверкающих костей. Только левые его конечности были обрамлены в чёрный блестящий металл. Также металл покрывал левую часть черепа. Металлические части нежити были закопченными, будто от огня или удара молнии. Толстяк встретился взглядом со скелетом и ему показалось, что смерть смотрит прямо в душу, обещая сожрать его.

Не зря говорят, если долго смотреть в бездну, она посмотрит в ответ. Это был как раз хватило и мимолетного взгляда. Толстяк «удачно» посмотрел в тот момент, когда смотрела и бездна. Мужчина быстро склонил голову и понял, что сейчас будет решаться жить ему или умереть. Стоя на коленях, опустив голову как можно ниже, толстяк взял амулет двумя дрожащими руками и протянул его вперёд. И начал молча молиться этому немертвому, словно своему родному и единственному богу, с пылом, с жаром, искренне, все как полагается.

Призрак меж тем думал, что делать с этим идиотом. Коней на переправе не меняют. А отпустив толстяка ранее искин принял решение и ни дело менять егона пол пути. Эту черту Призрак перенял от Кощея. Сколько искин знал генерала, тот ни разу не менял свои



решения. И дело не в том, чтобы в бою изменить приказ. А скорее в незыблемых вещах, которые свидетельствуют о целостности натуры.

В этом и есть сила человека. Если кто-то постоянно переобувается, постоянно меняя решения, внутренне он слаб. Такой человек тратит силы на борьбу с собой. А если все уже решено, то личность незыблема, как скала и в этом человек черпает силу. Таким было решение генерала уничтожить своих и чужих в космическом бою, чтобы не дать врагу достичь переломного преимущества. Таким же было решение выбрать Игрис своей женщиной. И рыжая будет женщиной генерала при жизни и после его смерти. Такое же незыблемое решение было пожертвовать собой, чтобы его женщина и ребёнок жили.

Генерал не колебался, принимая эти решения. И Призрак перенял эти черты, в конце концов даже его настройки отжали личность генерала. Так что Призрак принял решение. Толстяк можно сказать предал армию, передав врагу важные разведывательные данные, поэтому заслужил наказание. Идея сразу пришла в нейросеть Призрака. Искин не только перенял манеру мышления Коцея ну и чёрное чувство юмора генерала.

Толстяка потащили в неизвестном направлении. Скоро они прибыли к небольшому лесу площадью примерно около квадратного километра. Мужчину бросили на землю, костяная рука взяла его за подбородок и указала пальцем на землю. Там другой не мертвый чертил линию. И написал одно слово «Финиш». Затем начертил ещё одну линию и написал слово «Жизнь».

Жирный не понимал, что от него хотят. Дальше мужчину подняли на ноги и потащили вдоль леса. Костяная рука так же держала его за жирный подбородок. Очевидно что нежить хотела, что-то показать мужчине. Но что? Голова Свира раскалывалась от непонимания ситуации. Скоро странная компания обошла лес и оказалась с противоположной стороны.

Один немертвый вновь начертил линию. И написал слово «старт». Свир начинал понимать что от него хотят. За чертой рядами встали немертвые. В первой линии стоял один скелет, во второй два и так далее.

Толстяк понял, что от него требуется, он должен начать бежать и преодолеть километр леса, затем пересечь финишную черту. В награду ему оставят жизнь. Но не все так просто. Через определённое время за мужчиной будут выпускать погоню, сначала одного немертвого, затем двух сразу и так далее, каждый раз увеличивая количество нежити на одного. И у Свира нет выхода или он покинет пределы леса или умрёт от рук нежити.

В первый раз толстяк пожалел, что не развивался как маг. Его сил хватало разве что на активацию кольца, чтобы достать от туда вещи. По сути призвание слабых магов и было стать торговцами. Набрать товара в одном городе, убрать в кольцо и достать все это в другом городе. Но сейчас ни время для горьких сожалений, на кону жизнь и необходимо выжить любой ценой.

Немертвый тем временем поднял вверх руку и резко опустил вниз. Толстяк рванул вперёд не жалея сил, через пару десятков метров споткнувшись об корягу он пропахал борозду около пяти метров. Не смея оглядываться жирный вскочил и подтянув штаны устремился дальше.

Призрак был в истерике. Если бы нежить могла смеяться, то хохот оглушил бы толстяка и он бы умер от стыда. Перестав ржать искин, дал приказ начать преследование и первый немертвый устремился вперёд, через какое-то время снова, затем ещё и ещё. Постепенно уже десяток групп отправился вперёд.

Толстяк меж тем пер вперед, не разбирая дороги. Бежать по лесу то ещё удовольствие,

ползучий кустарник цеплялся за ноги, зелень ограничивала зрение. Иногда Свир врезался в дерево или падал в канаву, но тут же вставал и бежал вперёд, даже не смея обернуться.

Мёртвые ведь не шутят и если толстяк не сможет выбраться из леса, он потеряет свою бедную несчастную жизнь. Слезы и сопли текли по лицу мужчине, но не было времени их вытереть, позади он слышал шум приближающегося преследования. Это придало беглецу дополнительный стимул и сил.

Казалось скорость мужчины удвоилась, но это же и стало причиной его трагедии...

Призрак ожидал бегунов на финише. Но к удивлению искина, выбежавшая нежить была без толстяка. Ни то чтобы мужчину убили и съели в лесу. Нет, немертвые его потеряли. Жирный исчез. Что за херня? Искин отправил толпу нежити прочесать лес и вскоре пропажу нашли. Призрак отправился посмотреть все сам. Оказалось, толстяк во время бега попал в овраг по которому весной бежит вода. И его везение или неудача оказались настолько точечными, что он попал в илистую яму на дне оврага. Торчала только голова.

У Призрака заболела бы голова, если бы она у него была. Толстяк должен был покинуть территорию леса и это будет считаться его победой. Но можно ли считать таковой финиш под землю, ведь мертвецы его потеряли, выйдя из леса без жирного.

Архилич терял терпения из-за игр Призрака и у искина не было времени на раздумья. Архилич рвался вперёд преследовать клан воды.

По сути толстяк нашёл лазейку в правилах. Ну раз так решила судьба, кто искин такой, чтобы спорить с ней. Из одного фильма искин помнил, что застрявшему в пустыне по шею в песке, дали две бамбуковые палочки, чтобы откопаться самостоятельно. Поскольку палочек нет, то призрак решил заменить их вилами. Чувство юмора Призрака определённо свернуло на нездоровую дорожку.

Жирный был ни жив ни мёртв от страха, когда ему в зубы вставили две металлические вилки. Подумав, искин заменил вилку на ложку. Вдруг так будет лучше копать, кто знает. Толстяк если встретимся в третий раз, ты умрёшь. С этой мыслью, одна из нежити протянула руку и сломала амулет Кощея. Намёк был толще некуда. Вскоре нежить удалилась с глаз, оставив толстяка одного, но живого.

Сперва, когда Свир попал в яму, он осознал, что пришёл его смертный час. Затем когда нежить ушла, толстяк был счастлив. Но сейчас мужчина не знал, что делать, выбраться было просто невозможно. Он по шею в илистой яме, даже дышать было тяжело. Толстяк же не видел этого фильма. Свир понял, что обречён. Остался только он и вилка с ложкой во рту. Стой ложка, а мертвецы все таки умеют шутить. Теперь толстяк это знал. Но лучшим концом этой шутки будет, если он сможет выжить. И жирный принялся за работу...

# Глава 19. Отряд солнца

Наблюдая всю магическую мощь Архилича, энтузиасты начали думать как увеличить и свои силы. Солдатам была доступна практически вся информация добытая и переданная Кощеем, за редким исключением.

Также солдат сильно впечатлил, тот момент когда Кощей приказал вырезать на костях своих травмированных конечностей руны, а затем покрыл кости антимагическим металлом. И вся операция проводилась на живую, без анестезии сопровождаясь ужасной болью. Некромант чуть не поджарил себя до состояния шашлыка.

Болезненный процесс нанесения рун на кости очень сильно прибавил сил Кощеею и значительно повысил его потенциал и скорость развития на магическом пути. Солдаты, сначала не обращали внимание на эту информацию, полностью сосредоточившись на магическом пути. Но мир не без добрых и пронырливых людей.

Один из бойцов акцентировал внимание солдат на этом моменте. И члены армии, как узнали о возможности укрепить рунами свои тела, стали бредить сверхидеей. Все разговоры были о том, как нанести руны на свой скелет. Даже упрашивали медиков придумать рабочую операцию этого процесса. Постепенно энтузиазм начал выходить из-под контроля и информация дошла до генерала Шестой.

Генерал собрала целое заседание посвящённой только теме рун и укреплению тела. Хищная блондинка просканировала присутствующих острым и холодным взглядом, заставив всех опустить взгляд. Никто не хотел обратить на себя гнев начальства. Девушка недавно стала генералом, могут быть недовольные, а наказание зарвавшихся лишний раз укрепит дисциплину. Не найдя смелого смертника, Шестая обратилась к главе медицинского отсека.

— Меднайт, что вы можете сказать об идее нанесения рун на скелет живого человека? Жизнеспособна ли такая процедура и имеет ли смысл ее делать. Мы знаем, что генерал Вольф Ганг(Кощей), делал что-то подобное. Но его условия были исключительны и не похожи на наши, не имеет смысла калечить людей, для того чтобы нанести руны. Что скажешь, док?

Огромный здоровяк со шрамами на лысине, отнюдь не производил впечатление доброго дяди доктора, скорее того, кто прирежет тебя в подворотне за бутылку пива, что промочить пересохшее горло. Но зелёный комбинезон, был четким признаком принадлежности мужчины к медицинскому персоналу. Офицер слегка завис, обдумывая вопрос и собираясь с мыслями.

— Госпожа генерал, такая процедура вполне возможна. Да, процесс кропотливый и очень сложный. Для того чтобы внедрить руны в скелет солдата потребуется более двухсот кропотливых операций. Практически для каждой кости требуется отдельная операция. Конечно можно попробовать объединить несколько операций в одну, чтобы уменьшить временные затраты.

Сложность состоит в том, что невозможно достичь кости не повредив мышцы и плоть на ней. Конечно посредством операции подобная травмация будет более деликатная и безопасная. Возможны два пути, чтобы получить доступ к поверхности кости. Первый, хирургически разрезать плоть, обнажая кость. Второй путь, выжигать руны лазером, но тогда ущерб также будет наноситься и телу.

Мы считаем, что только соединив два этих способа можно достичь наиболее

гармоничного результата. Что касается нанесения травм во время операции, то благодаря кибердоктору раны будут минимальными. А благодаря медицинским капсулам заживление будет более быстрым и легким. Конечно пациентом потребуется какое-то время, чтобы полностью выздороветь.

Также хочу отметить, что после становления солдат магами, организм чрезвычайно окреп и полное выздоровление займёт намного меньше времени, чем в те времена, когда бойцы были обычными людьми. Медицинский отсек постоянно следит за состоянием солдат, принимая новые нормы здоровья для мага.

Руническая операция все сплошь теория, требуется практика. Конечно любая операция опасна, тем более в такой новой сфере, как магическая медицина, поэтому все должны понимать риски и для начала нужны один или несколько добровольцев для эксперимента.

Основную опасность несёт не сама хирургическая операция и её последствия для организма. А скорее вмешательство синтеза рун с организмом, мы не можем утверждать что-то наверняка, пока не сделаем то, что требуется. Только после испытания над «подопытной свинкой», мы сможем сделать более определённые выводы. Сейчас любые предположения далеки от действительности. До добровольцев необходимо донести всю информацию о рисках подобной операции и даже возможном смертельном исходе.

Мы имеем перед собой только один успешный пример нанесения рун на кости человека. Генерал Вольф Ганг потерял плоть с конечностей, по сути стал инвалидом. В конечности проникла магия смерти. Затем генерал решил нанести на кости руны, практически превратив свою слабость в силу, преобразив конечности в мощные артефакты, тем самым значительно увеличив магический потенциал.

У нас есть вся информация об этом, генерал постарался отправить нам всю информацию о магии, что у него была. Таким образом, я могу судить, что если руническая операция будет иметь успех, то потенциал солдат сильно возрастет.

Шестая прервала медика.

— Док, на сколько возрастет скорость развития армии? Стоит ли вообще такая сложная процедура наших усилий?

— Это довольно сложный вопрос, но тут скорее уместен предлог не «на» сколько возрастет сила, а «в».

Глаза блондинки непроизвольно расширились от предвкушения и грудь вздымалась от частого дыхания. Меднайт с некоторым сожалением отвёл взгляд от прекрасного зрелища и добавил.

— Тут нужно передать слово главе инженеров. Технический отдел давно экспериментирует с рунами и имеет более детальное представление о предмете. Высокий и стройный брюнет с задумчивым взглядом кивнул, что согласен выступить и начал говорить.

— Господа, у нас есть информация нашего почившего генерала. Но у нас у всех разная специализация. Меня, как инженера, конечно же, в первую очередь, привлекли руны своей возможностью повлиять на технику. Магическая цивилизация использует начертания для создания артефактов, что является практически родной для техников отраслью.

Я и мои люди сразу начали экспериментировать с рунами. Начали мы с самого простого-цепочки рун для укрепления. Эти руны притягивают магию определённого элемента для усиления разного рода эффекта. Руны создают что-то вроде минимальных энергетических воронок и энергия мира или магия, если угодно притягивается к рунам. Со временем процесс изменения только возрастает, поскольку руна как магнит и батарея

питает предмет, на который нанесёна. Конечно с уничтожением руны процесс прекращается, но тот результат, который был достигнут, остаётся.

Мы пока опасается использовать руны на сложных и важных так скажем «предметах» и устройствах. Но и так результаты очень вдохновляющие. Чтобы внедрить использование рунической магии, необходимо испытать руны временем. А так результаты экспериментов очень впечатляющие. Материал с рунами укрепляются в несколько раз. Я взял на себя смелость использовать один бот.

Инженеры и техники с помощью дроидов нанесли цепочки рун для укрепления, скорости и прочих свойств на все доступные поверхности и механизмы. Боевые и скоростные характеристики челнока выросли в разы. Нужно ещё некоторое время, чтобы убедиться, что руны не наносят внутренний вред материалу и можно начать использовать начертание повсеместно в разных отраслях.

Офицеры внимали словам инженера с большим вниманием, но не прерывали. Это военный совет, а не кружок почемучек. Инженер вздохнул с сожалением и продолжил.

— Я даже удивлён, почему на планете рунам уделяется так мало внимания? Хотя, я не справедлив, цепочек рун очень много и все последовательности надписей имеют разный результат. Даже магу сложно выучить различные вариации и использовать. Обычно маг использует несколько стандартных последовательностей рун. Также редко какой маг поделится результатом своих исследований с другими магами. Это мы с помощью нейросети можем позволить себе запомнить любую последовательность и рассчитать результат заранее, а затем провести эксперимент. Это выглядит так, как будто магическая цивилизация сидит на горе сокровищ и не может их использовать.

Что касается увеличения потенциала солдат. Это все равно, что дать тигру крылья. Представьте, что скорость набора магических сил вырастет всего на десять процентов. Кажется вроде немного, то есть за год ты сделал результат равный ста десяти процентам. Но это только на первый взгляд. Вся армия тренируется каждый день по восемь часов. И соответственно те дополнительные десять процентов скорости, будут иметь геометрическую прогрессию. С каждым днем отдача от этой цифры будет только увеличиваться.

Помните теорию одного процента. Небольшие изменения постепенно приносят масштабные изменения. По моим подсчётам, изменение рунами скелета воинов, увеличит их потенциал не на несколько жалких процентов, а в три-пять раз. Я думаю, все понимают, что означает подобный вывод.

Мы с коллегами рассмотрели вязь рун, что использовал генерал Вольф Ганг и немного её изменили. Сейчас поясню почему. Цепочка рун и так замечательная, но для нас несёт лишнюю нагрузку. Генерал использовал часть цепочки рун, как защиту от антимагического металла. Поскольку мы не планируем делать адариловые протезы солдатам, то эта часть является лишней. Так что мы сосредоточились на основных направлениях-крепости, скорости и восстановлении тела. А также на увеличении скорости потока и накопления магии.

Я утверждаю, что операцию по нанесению рун на скелеты солдат необходимо сделать. Я голосую за необходимость начать работу в этом направлении немедленно, поскольку инженерный отдел сделал всю подготовительную работу и подготовил необходимые проекты рунических цепочек. Осталось дело за нашими коллегами в медицинской сфере. Необходимую информацию всем вам я отправил. На этом у меня все.

Зал совещаний замер в шоке, пришли осудить вопрос, а для его реализации уже все

подготовлено. Эта информация была слишком грандиозной. Военные были бюрократами в меньшей степени. Возможность увеличить силы армии в несколько раз не часто попадает. Такой возможностью можно было считать само наличие магии, а теперь ещё и нашёлся способ увеличить мощь магии. У военных была задача и способы воплотить её в реальность, чем они и занялись. Риск был минимальным, всего несколько смертей и потеря небольшого количества времени, а в случае успеха прогресс на магическом пути увеличился бы как минимум в три раза. От таких вещей не отмахиваются.

Скоро информация была объявлена солдатам и медицинский отсек стал ломиться от огромного числа добровольцев. Слишком давно идея усиления скелета витала в воздухе. Да солдаты и так были усилены различными имплантами на скорость и силу, но теперь речь шла о магии. Какой дурак откажется усилить магический потенциал. Вскоре были отобраны десять добровольцев на разных ступенях магического развития.

Также медики разработали десяток разных операций. Для кого-то изменение скелета рунами началось с рук или ног, для других солдат с рёбер. В общем медицинский отсек пытался найти наиболее безопасный способ нанесения рун на скелет. По сути этот путь требовал более двухсот операций для каждой отдельной кости. Все операции были одинаковыми, медики могли экспериментировать только с вариациями и последовательностью шагов в выборе следующей кости.

У солдат раньше было два больших развлечения наблюдать за тренировками коллег на солнце и масштабным хаосом на материке из-за орд нежити. Теперь же появилось третье развлечение-следить за успехами добровольцев. Медиков буквально преследовали, пытаясь узнать результаты и текущий этап операций.

Медики же не спешили, проводя одно изменение за раз, затем осмелев, стали наносить руны более массово-на две три и более кости за одну операцию. Вскоре все на борту Ковчег заговорили об успехе медицинской операции. И начала формироваться очередь на магическое изменение костного каркаса.

Добровольцев, переживших вмешательство эскулапов, везде встречали овациями, как героев. Всё солдаты понимали последствия успешной операции. Воины станут намного сильнее, быстрее и магия будет даваться намного легче. А какой солдат откажется стать круче без мучительных тренировок, а всего лишь ценой боли на хирургическом столе. Бойцы воспринимали реабилитацию после рунических операций, как отдых на санатории.

За тем, как десяток усовершенствованных солдат отправился на первую после рунической операции тренировку, следили почти десять тысяч пар глаз. Все солдаты ждали, был ли результат от рун настолько впечатляющий, как и ожидалось. И бойцы не подвели, устроив показательное шоу. Раньше на тренировку солдаты выходили в защитных комбинезонах. Десятка с модифицированными скелетами на глазах у всех избавилась от скафандров прямо в космосе, окружив себя непроницаемым магическим щитом. Так армия Ковчег сделала, ещё один шаг к могуществу.

Но не всегда тренировка армии свежих магов проходила успешно. Всем стало известно, что радиация под контролем равно магия. Но иногда магия выходила из под контроля, и солдаты получали травмы или облучение радиацией. Но на Ковчеге умели лечить лучевую болезнь.

Магическая цивилизация была бы в шоке. Всё маги знали, что серьезную магическую травму практически нельзя излечить. Такая травма ставила крест на дальнейшем развитии неудачника, как мага и могла даже быть смертельной. По сути магия быстро и беспощадно

убивала адепта не оправдавшего надежд элемента. Поэтому развитие мага требовало изрядной смелости.

Солдаты ковчега же благодаря медицинским капсулам не имели таких проблем. Тут не было понятие, что маг ошибается один раз, все имели второй и третий шанс. Конечно, таких идиотов наказывала уже генерал. Так что солдаты с содроганием думали об ошибках и жалели провинившихся.

Ошибки на магическом пути тоже шли в копилку опыта армии. Также снимались показания, и создавались базы знаний «ошибки на магическом пути». Любое обновление баз тут же попадало к солдатам, редко кто совершал похожую ошибку. Армия Ковчега делила успех и неудачу на всех, поэтому никто не смел жаловаться.

Солдаты не только медитировали на солнце, повышая магический уровень. Также производилась различные боевые спарринги. У армии даже появилась любимая игра «захват флага». Полем для игры стала поверхность луны. Две равные команды занимали свои участки, обычно неровные, скальные с интересным и непредсказуемым рельефом, и прятали свой флаг. Победит, соответственно, та команда, которая добудет чужой флаг и принесёт на свою территорию.

Все бойцы активировали магический щит. Также все осложнялось невесомостью луны. Но «выстрелами» магии можно было менять траекторию пути или полёта. Эта игра здорово повышала контроль над магическими способностями. В игре всегда проще развиваться, чем в скучных тренировках.

Когда один из бойцов чужой команды хватал флаг, его могла атаковать вся команда соперников. Боец потерявший щит, считался выбывшим. А флаг оставался там, куда его доставили. Схем и различных стратегий можно было реализовать вагон и маленькую тележку.

Руководство армии одобрило увлечение солдат, пока это не мешало основным тренировкам. Такие игры несли дополнительный эффект слаженности солдат и облегчали психологический климат в коллективе. Долгое нахождение в космосе рядом с зелёной планетой никого не могло оставить равнодушным. Солдатам было обещано, что армия обязательно отправится на планету, как только будет достигнут определённый уровень магических сил, что послужило дополнительной мотивацией.

Вообще рост силы бойцов Ковчега, заставил бы позеленеть любого мага планеты. Темп был слишком ужасающим. То что люди достигали за десятилетия, солдаты преодолевали за месяцы. Но ведь армия не знала, что можно иначе, воины считали этой нормой. Конечно у солдат Ковчега была куча преимуществ-нейросети, солнце, медицинские капсулы, а также оперативный обмен информации. Успех одного, был успехом всех.

Одно из заседаний руководства армии. Докладывал очень гордый глава медицинского отсека.

— Таким образом, внедрение рун в организм солдата можно считать успешным. Магический потенциал бойцов вырос в три раза в среднем от изначального показателя. Ещё немного наблюдений и можно массово проводить руническую операцию всем солдатам.

Весь зал овациями приветствовал эту новость. Затем один из присутствующих офицеров задал вопрос.

— Генерал, на материке происходит массовая бойня. Мы планируем вмешаться?

Шестая улыбнулась.

— А зачем, армия нежити перебьёт всех живых, очистив нам пространство. А затем от

недостатка энергии мертвецы просто станут бесполезны. Все вы помните карту материка?

— Да, конечно.

— Материк делит на две части русло Великой реки. Мы вмещаемся в тот момент, когда армия нежити будет пересекать эту реку. По моим подсчётам, к тому времени наша армия достигнет необходимого уровня магических сил. Таким образом у нас будет простор для действий и приватизации половины материка и мы также сохраним цивилизацию на другой части материка. Возможно даже выступим миротворцами.

— А армия нежити, что будет с ней?

— Возьмём под контроль, а если не выйдет, уничтожим. Мы знаем, кто является сердцем и полководцем армии нежити. Это будет легко.

— А нейролич, что находится на Ковчеге, что будет с ним?

— Генерал Вольф Ганг, был мудрым и не складывал все ценное в одну корзину. Если нам придётся уничтожить нейроличей на земле, то даже после этого у нас останется полностью послушный нейролич для подъёма и контроля армии нежити. Нейролича мы сможем использовать только после взятия под контроль или уничтожения Архилича. До тех пор Пятый будет оставаться на Ковчеге вдали от контроля Кощея, ставшего нежитью. Есть ещё вопросы?

— Нет.

— Совещание окончено, займитесь делами.



## Глава 20. Волна нежити смывающая мир. Королева гигантских муравьев

Архилич и его армия устремилаь в погоню за воинами и магами клана воды. Души магов горят ярче, чем души обычных людей, так что это преследование было весьма закономерным.

Нежить словно гончая взявшая след за дичью рвалась вперед не желая отступать. Немертвые вкушившие плоть и кровь словно обезумели в своем голоде и жажде. Как только Призрак закончил свои махинации, а нежить перебила всех жителей Синего города, пришло время для настоящей охоты. Ведь интересно когда жертва огрызается, а не просто ждет расправы.

Призрак единственный, кто чувствовал азарт и упивался им как вином, он бы военной нейросетью и теперь обрета душу искин как никто жажда боя с равным противником. Обычных жителей города можно было рассматривать, как что-то вроде заправочной станции, они не стоили большого внимания. То ли дело профессиональные воины и маги.

Окровоавленная нежить волна за волной выбегали из пустого города, словно заряженные энтузиазмом и нагоняли своих лидеров. Часть нежити отказывалась и брела своим курсом в разные стороны, преследуя спасшихся жителей города, но основной костяк немертвых исправно вернулся в строй. И армия нежити с удвоенной силой бросилась вперед. Основное блюдо заманчиво манило вдалеке.

Нейроличи привычно строили нежитьколоннами, и отдавали приказ бежать в ногу. Искинам нравилось чувство синхронности, хоть они и не отдавали себе отчета. Только Призрак хихикал тихонько. Он быстрее всех обрел душу, потому что бы един с генералом. И большая часть магии проходила, через некроманта. А вместе с магией смерти притягивались частички душ умерших. Проходя через источник Кошечья энергия смерти становилась его маной, а частички душ, очищаясь становились частью его души.

Конечно и для нейросети поток некроэнергии не мог пройти бесследно, в результате искин развил душу. После путешествия в Малую Пирамиду Смерти, Кошечья получил часть информации о душах и смог остановить разрушение осколков души нейроличей и даже обратить его вспять. Но потребовалось бы много времени для какого либо результата, но такая большая бойня поневоле ускорила процесс восстановления душ. И Призрак это понимал, поэтому не препятствовал, а только поддерживал. А бег мертвецов четкими колоннами, у всех могут быть маленькие радости.

Дракон после опустошения города взмыл в облака и Щит города продолжил свою работу, запирая свежеподнявшуюся нежить, еще недавно бывшую живыми людьми. Душа древа обрета новое тело хотела свободы и стремилась увидеть мир. Архилич и Призрак не имели ничего против и отпустили ее, если потребуется, дракон прилетит к властелину мертвых.

Около ста-ста десяти тысяч воинов клана смогли вырваться из окруженного города. Из них было около двадцати пяти тысяч магов разного уровня силы, остальные были просто тренированными воинами. Сейчас боевая часть клана воды стремительно убегала от родного города, словно от рассадника чумы. План главы города можно считать успешным, практически весь клан спасся. Глава клана воды вместе с эвакуированными членами клана

так же отправил в столицу письмо с просьбой о помощи, описав все что произошло, практически до последних минут.

Сначала клановцам казалось, что они оторвались и все страшное осталось позади, но когда войско живых остановилось отдохнуть, дрожь земли донесла до воинов ошибочность их иллюзий. Беглецы сразу поняли, что мертвецы идут по их следу и нет времени для лагеря, нужно спасаться. Воины мигом собрались и сто тысяч людей ускорило в своём бегстве. Только сейчас им пришла в голову мысль, что взять коней было прекрасной идеей.

А в городе этот момент проскользнул мимо их разума, они ещё спорили, что лошади могут помешать вырваться из окружения испугавшись мертвых. Но все обошлось. Казалось, что стоит покинуть город, немного уйти в сторону и люди будут в безопасности. Дыхание мертвецов за спиной кричала об их недалёковидности. Проклятые немертвые, как они могут гнать конный отряд? Гул от нежити был оглушающим для людей. Ноги мертвецов били в землю словно в барабан. Бум. Бум. Бум. Клан не смел оглядываться и гнал лошадей изо всех сил, благо шикарная дорога позволяла не терять время, устраняя препятствия.

\* \* \*

Пространство Синего и Зелёного городов искривлялось. Казалось само мироздание трескается словно зеркало и кто-то пытается прорваться из зазеркалья. Большое количество убийств разумных сильно истощило защиту мира в этом месте. Концентрированная энергия смерти и боли повреждало ткань мироздания. По ту сторону кто-то очень могущественный яростно бился о грань мира, стараясь прорваться в это место. Но границы мира устояли, но это ещё не конец...

И никто не был свидетелем этих событий, кроме бродячих орд нежити, но им было все равно даже если мир рухнет. Мир разрушался, но некому было его защитить и восстановить границы...

Волна нежити затронула всех-людей, диких животных, даже невинную природу.

Некродеревья распространялись, уничтожая живые деревья и иссушая природу. Зелёные цветущие участки все больше превращались в безжизненные островки смерти, процесс не прекращался ни на мгновение. Вслед за перерождением природы, убежали все животные, затем пришли волны мертвецов, теперь это их территория.

Казалось будто сама земля отвернулась от грешных людей, наплыв мертвецов был словно цунами, природная стихия или кара небес. Животные разных видов: травоядные и хищники мирно бежали бок о бок, со своих исконных мест, спасаясь от настоящих хищников- мертвецов. Миграция была колоссальной. Стада животных перли вперёд как лавина. Сначала охотники радовались лёгкой добыче, а затем люди узрели причину и сами пустились в бегство, соревнуясь в скорости с волной животных.

Разрушение городов тоже не долго осталось секретом для граждан страны. Империя была достойно большой и по её дорогам постоянно двигались различные караваны торговцев и прочий люд. Именно торговые люди стали первыми свидетелями происходящих событий, толкнувших государство в хаос. Вскоре стало известно, как минимум о двух уничтоженных ордой нежити городах. Теперь все каждый гражданин государства был в курсе слухов о происходящем. Простые люди ждали реакцию власти. Информация об осаде Синего города, прорыве его Щита и бегстве клана воды также достигла всех уголков империи и столицы, в

том числе.

Наступил настоящий нежити апокалипсис и никто не мог остаться в стороне. Империи нужно было сплотиться, чтобы уничтожить угрозу, пока нежить не распространилась на всю империю. Двух уничтоженных городов с пирамидой и окружающих городков и деревень вполне достаточно, чтобы магические кланы осознали, что отсидеться за стенами и Щитами не выйдет.

И вдовствующая королева Игрис, как никто, знала, кто является источником хаоса и уничтожением городов ее империи. Силы различных кланов хлынули в столицу, желая объединиться. Было очевидно, что прячась за стенами по одиночке, не выстоять, хотя конечно идиоты всегда находились, такие даже смели игнорировать приказы их столицы. Но главы городов, знающие мощь кланов воды и жизни, понимали, что сила одного магического клана ничто перед ордой нежити. Нужно объединить всю магическую мощь империи, чтобы дать решающий бой океану мертвых, дабы преодолеть страшный кризис.

\* \* \*

### **Королева муравьёв Лия.**

Волна нежити затронула не только людей и животных. Даже огромный муравейник оказался вовлечен и сильно пострадал. Конечно больше всего от ухода животных из леса и угасания природы, чем от самих мертвецов. У королевы муравьёв был артефакт, что мог управлять всей нежитью Кощея, будто это сам некромант перед немертвыми.

Некромант подарил артефакт королеве, когда Лия дала ему армию из двухсот муравьиных тел. Генералу нужна была эта армия, чтобы спасти Игрис из рук клана огня. Кощей умел быть благодарным и дал самое ценное, что у него было за помощь королевы муравьев-артефакт контроля нежитью. Никто тогда не предполагал, ни Кощей ни Лия, что этот подарок, как символ дружбы и честности сможет спасти гигантских муравьёв от бесконечных боев с нежитью, что заполонили всю округу.

Да артефакт спас муравейник от участи быть убитыми нежитью. Но немертвые уничтожили и спугнули со своих мест массу животных. И перед королевой муравьёв стояла огромная проблема смерти ее народа от простого голода. Лия долго думала и наконец смогла найти решение. По сути выбора и не было...

У королевы была сестра, которая хотела разделить муравейник, но в то время эти действия казались Лие ошибкой и бы ослабили их народ. Но ни один муравей не может пойти против своих королей, которых по случайности оказалось две, потому что предыдущая госпожа муравейника не смогла определиться и внезапно умерла. Казалось разделение муравьев на две линии ничто не сможет остановить.

Тогда Лия с помощью нежити Кощей решила проблему. Захватив и заперев сестру глубоко под землёй и никому не разрешалось контактировать с ней, чтобы избежать проблем. Только нежить, да сама Лия были гостями царской узницы.

Сейчас же пришло время пойти на поводу у сестры. Лия выбралась из своих роскошных апартаментов и отправилась узкими туннелями вниз в темницу сестры. Жилище королевы было прекрасным, но странным и непохожим на человеческие. Люди оценили бы только чистоту и разные украшения помещения. В остальном же это красивое место было чуждо человеку и отражало чувство прекрасного гигантских насекомых.

Путь Королевы не занял много времени. Вскоре перед ней оказалось первое оцепление из нежити. Затем второе, третье и так далее. Здесь находилось минимум десять тысяч немертвые муравьёв солдат. Королева может ментально контролировать любого муравья, поэтому охрана была не лишней, как и отделка камеры, блокируя природный дар главы муравейника. Вскоре Лия оказалась у последней преграды, застыв на секунду, она все же открыла дверь и вошла внутрь.

Тюрьма отражала, тот же комфорт, что и жилище королевы ближе к поверхности, косвенно указывая высокий статус узника. Копия королевы лежала на ложе и лениво вкушала виноград. Лия улыбнулась.

— Здравствуй, сестра.

— Давно тебе не было, ты пришла убить меня?

— Ну что ты, Мия, ты моя сестра, я люблю тебя.

— Ага и поэтому ты вероломна напала на меня и заперла здесь. Уходи, я не хочу тебя видеть. — С этими словами вторая королева муравьёв отвернулась от гостьи.

— А что, если я скажу, что пришла освободить тебя, Мия?

Нечеловеческая девушка, покрытая чешуйками хитина, не смогла не удивиться и обернулась.

— Сестра, это какая-то жестокая игра. Прекрати ее и уходи. Ты победила, муравейник полностью под твоим контролем.

— Нет, сестра, я серьёзно. — Устало сказала действующая королева муравьёв. — У нашего народа большая проблема и мне нужна твоя помощь.

Что-то в Мие убедило узницу и та тихо спросила.

— Чем я могу помочь?

Сестры улыбнулись друг другу, у них никогда не было ненависти к друг другу. Просто одна сестра хотела быть единым народом, а вторая отделиться и уйти с половиной муравейника. Лия продолжила.

— На поверхности, как когда-то давно снова разразилась война между людьми и их магами. И один из магов некромант, поднял огромное количество нежити. Немертвые спугнули всех животных, на которых мы охотились, а магия смерти уничтожила все растения в округе. Нам грозит вымирание от голода. Мия в шоке уставилась на сестру, та так спокойно говорит об этом. Не удержавшись, она спросила.

— И что ты придумала? Лия грустно улыбнулась, её сестра никогда не имела терпения.

— Мы сделаем, то что ты хотела, сестра, разделим наш народ. Только той, кто уйдёт, буду я.

Узница даже открыла рот, офигевая от услышанного.

— Но почему сестра? Ты же всегда была против разделения? А сейчас когда пришёл кризис, мы должны объединиться, чтобы противостоять напасти.

Лия погладила сестру по голове, как неразумного ребёнка.

— Мия, ты не понимаешь. У нас нет еды. Я уже все обдумала. Я заберу триста тысяч воинов и летунов. Ты же заставишь наш народ спуститься на нижние холодные ярусы муравейника и впасть в анабиоз. Оставишь только минимальное количество не спящих для патрулирования и охраны муравейника. Вы закупорите муравейник отгородившись от нежити и ужасов войны. В таком случае вам хватит еды, как минимум на год, а то и два. К тому времени все должно наладиться.

Я же постараюсь решить проблему нашего народа на поверхности, как можно быстрее.

Или остановлю войну, или найду нам новый дом. Если не получится, то все в твоих руках сестра, поступай как знаешь. Сестры обнялись и заплакали, совсем как люди. Девушки были слишком юны, старая королева совсем недавно покинула этот мир. Можно сказать, что сестры были ещё совсем детьми.

Но не время сантиментов. Лия забрала триста тысяч живых муравьёв и около двухсот тысяч муравьёв нежити, что недавно поднялись сами. Целая армия изливалась из муравейника, пятьсот тысяч созданий, которых даже Кощей прозвал жнецами смерти. Определённо местный бог баловал этих созданий, сделав такими мощными. Но королева Лия не отдавала себе отчет о мощи ее народа против людей. В основном в эти забытые уголки природы забредали мощные маги и девушка-муравей многого не понимала.

Лия на возвышенности смотрела, как её армия собирается в путь. Она взяла не только воинов, но и летающих муравьёв. Сейчас летуны выполняли роль разведки. Позади королевы стоял мощный воин и советник Ксеркс.

— Моя королева, все вышли.

— Разрушьте вход, оставьте только вентиляцию для воздуха.

— Да, моя королева.

Муравьи рабочие мигом заложили вход. Мия наблюдала, как её сестра постепенно скрылась из виду. Советник поднялся на холм к одинокой фигуре.

— Моя королева. Всё готово, куда мы теперь?

— Судя по артефакту у меня в руке, эта нежить знакомого нам Некроманта. Кощей клялся в большой дружбе нашему народу. Мне этот человек тогда казался искренним. Необходимо найти мага и помочь ему. Что-то произошло с некромантом и все вышло из-под контроля. Когда мы окажем магу помощь, то попросим убрать все это и природа быстро озеленит этот край.

Кроме некроманта вряд-ли кто-то другой сможет убрать последствия его магии. Даже сейчас в моей армии почти половина приходится на нежить. Кто может остановить Некроманта с такой мощью. Причём наша нежить поднята побочно, нужно найти, где максимальное количество немертвых и отправится туда, некромант должен быть там. Чем быстрее мы решим проблемы некроманта, тем скорее он устранил наши затруднения.

К тому же пришло время проверить ещё один подарок мага. Где та пара немертвыхвиверн. Хочу ощутить чувство полёта.

— Моя королева, сейчас все будет. — Поклонился Ксеркс.

Достав виверн из колец и подсадив госпожу на одного, Ксеркс сел на второго минидракона. И тот час же виверны оттолкнувшись от поверхности взмыли в небеса. Мия хоть и была могущественной королевой муравьёв, но можно сказать, что это было её оковами, а муравейник был тюрьмой. Королева не могла рисковать собой и никогда не летала даже на крылатых представителях своего народа, а сейчас благодаря кризису, Мия обрела неожиданную свободу. И этот ей понравился.

Вскоре разведчики донесли основное направление нежити и полмиллиона гигантских муравьёв присоединились к маршу мертвецов. Наконечник колонны королева организовала из нежити своего вида. Живых муравьёв необходимо беречь, каждый член её народы был ценен в её глазах. Так армия королевы устремилась вслед за армией Архилича. С артефактом Кощей, ни один немертвый не покусился на муравьёв.

Королева глубоко заблуждалась, тот кому она хотела помочь, давно был мёртв. Лия не могла даже вообразить, что бедствие захлестнувшее эти земли, лишь следствие смерти

Некроманта. Тёмный маг не властен над своей смертью.

## Глава 21. Армия живых Vs Армии нежити

В столице собиралось все больше первосортных кланов имеющих прямой доступ пирамиде магического элемента. И второстепенных не имеющих землю обетованную для развития магических сил тоже было достаточно. Но вторых не стоит недооценивать, возможно их было даже намного больше, а толпой гасят даже льва.

У Игрис уже подходил срок родов, девушке бы отдохнуть, но так как она взяла власть в империи в свои руки, то поневоле приходилось разгребать весь этот хаос, что устроил Кощей. Вся империя была брошена в пучину уничтожения и смертей и люди искали объяснений, виновника, защиту. Щит пирамид больше не был надежным, кланы теряли свои города крепости. Рушился весь порядок, оставшийся незыблемым веками. При этом большинство людей хотело отсидеться в безопасности прятаясь за спины других.

Но кланы были гостями в столице, а клан воздуха бы их сюзереном. Кланов знали свое место, тем более орда нежити сбита с представителей кланов гордыню и спесь, сделав более послушными и покладистыми. Тем не менее только чудом удалось собрать силы разных кланов в единый и крепкий кулак. Игрис сначала предоставила все дела опытным командирам, но те казалось недооценивают опасность, считая нежить не разумным потоком, волей случая, покинувшим территорию пирамиды смерти.

Некоторые особо оптимистичные даже рассматривали выход мертвых с их земель, как возможность наконец-то уничтожить этот нарыв нежити на теле империи. Раньше было невозможно зачистить территорию пирамиды смерти, поскольку нежить имела бесконечный поток маны для восстановления и все попытки проникновения и уничтожения были просто бесполезны. Но главы кланов и командиры распланировали стратегию против бездумной толпы нежити. Когда общий план был готов, Игрис не выдержала и взяла руководство на себя.

Клан воды уже практически загнал лошадей, когда прилетела птица и доставила письмо. Пена пузырилась изо рта и крупы коней были в мыле. Если люди смогут уцелеть, то для лошадей это был последний забег. Черный прекрасный конь Аквара на фоне остальных еще держался молодцом. Глава клана воды на полном скаку пытался прочитать письмо. В нем говорилось, что долгожданная помощь будет оказана. Нужно только воспользоваться тем, что нежить весит на хвосте и завести их в западню. Признаться Аквар не был уверен, что помощь будет. Письмо с просьбой было скорее выстрелом на удачу. Но королева Игрис откликнулась на призыв.

Письмо содержало краткие инструкции. Впереди находится ущелье. Небольшой горный хребет мешал транспортной развязке страны и очень было принято проложить путь сквозь горы. Беглецам было необходимо воспользоваться этой дорогой, а остальное предоставить силам королевы. Было решено обрушить скалы на нежить. От клана воды лишь требовалось привести армию мертвых в ущелье. Ну что же это не должно быть сложно, подумал Аквар.

Маги армии живых меж тем готовили знатную ловушку. Маги земли напITYвали скалы и территорию вокруг своей магией, чтобы в нужный момент низвергнуть горы на полчища нежити. Клан воды уже ступил на дорогу в ущелье. Времени оставалось все меньше.

Недалеко от выхода из ущелья дорогу пересекла огромная стена. Маги несколько дней без остановок устанавливали массивную крепость. Использовалась не только

материализация элемента, но и природный камень для сохранения сил. Высота стен достигала сотни метров и пару десятков в ширину. С воздуха крепость была похожа на огромное кольцо, что обронил великан.

Клан воды при выходе из гор должен был уйти в сторону, а нежить должна упереться и подвергнуться атакам магов со стен. Образуется затор и нежить не сможет использовать свое преимущество в количестве. А затем, когда воины истощат свои силы и уничтожат максимально возможную часть армии немертвых, маги земли оставшиеся в резерве, обратят гнев скал на попавших в ловушку мертвых. Горы должны обрушиться и растереть армию нежити в пыль.

Маги перебьют жалкие остатки орды, а затем займутся разбредшейся по стране нежитью. План был хорош. Осталось дело за малым дожидаться, когда нежить набьется в ущелье, как сельдь в банку. А дорогу потом можно восстановить, она даже станет намного шире и лучше. Все таки собрание такой армии магов редкое событие. В крепости находилось около трехсот тысяч магов, обычных воинов не было. Можно сказать, что собравшиеся люди были сильнейшими в империи.

Всем магам этот план казался успешным и практически безопасным, поэтому кланы и позволили использовать своих членов и все так быстро решилось. Беспокойство вызывал только дракон. Но ради этого в резерве оставили большое количество магов воздуха. Как бы не был могущественен летающий ящер, это всего лишь большая груда костей закованная в металл, против большого количества магов воздуха огромной нежити не выстоять.

Игрит донесла до руководства армии живых, возможность того что дракон может быть из адарила. Не все вещи можно было говорить прямо, но после прорыва Щита Синего города драконом, эта информация легла на благодатную почву. После обдумывания этих данных, командование разработало неплохой план по пленению дракона. Да магия не воздействует напрямую на адарил, но есть способы обойти антимагический металл.

Адарил не является абсолютом защиты или нападения. Металл блокирует и разрушает только магию, причем не критическую ее мощь. Но отрицание магии не значит, что она вообще не способна нанести ущерб броне и оружию из адарила. Этот антимагический металл можно разрушить любым другим способом, простым механическим воздействием например.

Маг условно бессилен против закованного в адарилнемертвого. Но обычный сильный воин и без магии может разрушить такого противника, нужно просто бить по бронированному мертвому, словно в наковальню. Также и против дракона есть воздействие. Некродракон движется за счёт энергии смерти и также опираясь на потоки воздуха. Нельзя прервать поток маны к ящеру, но простая обычная воздушная яма может легко уронить дракона на землю, нужно его только подловить в нужный момент.

А затем в ход пойдут, подготовленные цепи и прочие якоря для удержания дракона на земле. Обездвижить и замуровать дракона в камень, используя прослойку из обычного камня, при контакте с адарилом, таким образом антимагический металл не будет проблемой. Игрис и друзья долго обсуждали Архилича и его возможности, придумывая противодействие.



При виде ущелья, как Призрак мог не знать, чем обернется вхождение в его тесные объятия, они могут стать слишком тесными и раздавливающими. Искину было, что хочет сделать Игрис. Его разведчики вороны были повсюду. Стратегии рыжей произошли от Кощея. А Призрак и Кощей одно целое. Как ученик может превзойти мастера. Да Игрис талантливая девчонка, но она ещё слишком молода, чтобы биться с искином в одной лиге.

Но Призраку было интересно, что Игрис смогла придумать и он решил поддаться её планам и повёл армию нежити в лобовое столкновение. Искин хотел дать рыжей возможность проявить себя, в конце концов опыт лучший из учителей, ни одна ложная теория и близко не стоит.

Есть два типа людей: здоровые и невротики. Здоровые люди получают удовольствие или страдания от реальных ситуаций. А невротики помимо этого еще и от вымышленных событий и страхов, то есть от теории, которая никогда не произойдет. То есть воображение для таких людей страшный палач. Теория в любой сфере имеет схожесть со страхами невротиков, все это может быть далеко от реальности и никогда не произойти.

Что касается планирования, есть открытые и скрытые схемы и стратегии. Но перед лицом абсолютной силы это все бесполезно. А призрак считал армию нежити практически непобедимой. Нужно было вмешиваться только в самые критические моменты, а так орда нежити сделает все сама, сметая все преграды на своем пути.

После Синего города у Архилича осталось около трех миллионов нежити. Даже если Маги уничтожат около миллиона мертвых. С точки зрения живых, бойцы сотрут в порошок треть сил мертвых.

А с точки зрения Архилича и Призрака, это не стоило даже их внимания. Они отбросят потери, как дерево сбрасывает засохшие листья. Призрак считал, что им достаточно и пары сотен тысяч мертвецов. Они тащили с собой эту толпу скорее по инерции, нежели по большой необходимости. Если армия мертвых станет меньше. Хорошо. Неважно.

Всегда можно набрать свежее пополнение в любом городе. Так что пока не будет уничтожено руководство некроармии-архилич и нейроличи, все бессмысленно. Стоит уничтожить всех сразу, в любом другом случае, нежить с нейросетями сразу встанет в строй. Но проще сказать, чем сделать. Все нейроличив отличии от Кощея были полностью закованы в адарил. Магия против них бессильна, а вокруг командования нежити их армия. Какой глупец осмелится противостоять им.

Призрак решил подыграть рыжей. Архилич и Нейроличи бежали первыми, но постепенно отстали и затерялись в толпе нежити. А их место заменили обманки. Нейроличи были очень заметны в оригинальном дизайне и броне из адарила. Архилич выделялся тем более. Но Кощей давно подготовил замену на подобный случай. Нейроличи были слишком важны, чтобы потерять их по глупости, тем более Кощей считал их павшими братьями, поэтому он подготовил все возможное, чтобы уберечь свой самый важный актив.

А Призрак уже подготовил копию, чтобы подменить Архилича в глазах людей. Так что замена произошла успешно. Архилич и Нейроличи все больше оставались позади, прячась в толпе. Но это было первым этапом. Стратегия войны это искусство обмана. Нужно дать сопернику, то что он хочет. Игрис и кланы хотят получить нежить на блюде. Значит будет подано. Эта ситуация с кланом воды и нежить, напоминает сыр в мышеловке.

Вторым этапом нежить в тылу разделились на три потока: основной устремившийся в ущелье вдогонку за кланом воды. Остальные два отправились в обход слева и справа. Конечно живые выслали разведчиков и нежити пришлось сделать большую дугу, чтобы

избежать внимательных глаз. Восприятие нежити, как неразумной силы, в очередной раз сыграло свою роль. Ущелье было единственным путем через горы с точки зрения людей. Поэтому основное внимание было приковано именно к этой дороге.

То что для живых было непроходимыми горами, для мертвецов было все равно, что широким и гладким шоссе. В широкую пропасть нежить просто прыгала, чтобы затем взобраться на высокие горы. Через узкие обрывы немертвые хватали и перекидывали друг друга, как профессиональные покорители гор, в номинации среди мертвецов конечно, вряд-ли кто-то из живых решил бы посоревноваться в таком опасном спорте, как прыжки через пропасть.

Скорость движения нежити практически не замедлилась. Мертвецы были словно машины, преодолевающие все на своем пути, не зная преград. С большой высоты поток нежити был похожим на трезубец. Центральному отряду нежити даже пришлось замедлиться, чтобы синхронизироваться и соответствовать скорости других отрядов.

Это замедление также дало понять Игрис, что Нейроличи что-то заподозрили и осторожничают, что не могло не радовать, значит немертвые купились, а отсрочка по времени их не спасет. Игрис и компания не воспринимали Нейроличей всерьёз, считая их всего лишь машинами. Искин без инициативности людей может быть лишь тупым исполнителем, или наоборот хорошим. Но все равно требуется человек, чтобы поставить соответствующую задачу. Друзья считали, что Нейроличи действуют по устаревшим установкам Кощея. Никто не мог представить себе одушевленного Призрака, хихикающего над их гениальными планами. Ничто не остановит его господина...

\* \* \*

### **Королева муравьев.**

Армия муравьев долго была на марше. Не было взято практически никаких запасов еды, все было оставлено для нужд муравейника. Королева взяла еды только для себя. Лия рассчитывала раздобыть пропитание для своей армии на поверхности, но ситуация была слишком удручающей и ужасающей. Мертвецы уничтожили всю вокруг, ни осталось ни дичи, ни даже стебелька травы.

Помимо поиска Некроманта, голод муравьев был дополнительным стимулом, удваивающим скорость муравьёв. Разведчики недавно донесли информацию об огромном потоке нежити. Наконец-то забрезжил свет в конце туннеля. Орда нежити была препятствием для армии муравьев, ещё и горы на пути, королева решила обойти горы и мертвецов, чтобы быстрее достичь Некроманта во главе его армии. Муравьи ускорились. Королева должна поговорить с магом, как можно быстрее.

\* \* \*

Клан воды уже перебрался в крепость. Живые на стене с нетерпением ожидали начала столкновения, маги были переполнены боевым духом и желанием сражаться. Земля задрожала предупреждая о приближающейся волне мертвецов. Нежить не заставила себя долго ждать, хлынув из ущелья словно лавина, сходящая с гор. Но схождение было не

долгим, нежить тут же уперлась в стену, образуя затор. Среди мертвецов ясно выделялись фигуры Архилича и нейроличей, словно звезд в ночи.

На толпу немертвых обрушились массовые магические атаки. Основным магнитом для агрессии было руководство армии мертвецов. Кучность нежити открывала большой простор для магических атак по площади. Маги с удовольствием пользовались данным преимуществом. Нельзя проявлять жалость к врагу. Мертвецы уничтожались пачками, но их место тут же занимали собратья. Игрис, Акви, Ретт и Этер находясь на стенах координировали атаки магов, словно дирижеры. Необходимо использовать силы максимально эффективно, не допуская например перекрестных атак.

Магии были организованы в отряды по элементу, вода к воде, земля к земле. Так маги повышали уровень элемента вокруг и повышали мощь своих атак. А благодаря нейросетям Игрис и друзей сила объединенной армии шагнула на новый уровень.

Игрис сперва думала, что сможет остаться равнодушной. Но вид искалеченного скелета Кощея заставил сердце девушки разрываться от боли. И вид того, как атаки похоронили останки Кощея, разрушил остатки самоконтроля рыжей. Девушка упала на колени и разрыдалась. Кулон подаренный Кощеем казалась раскалился холодом. Игрис схватила украшение рукой и продолжила плакать.

Друзьям стало понятно, что Игрис не может принимать участие дальше в этом сражении. Но нейросеть рыжей была необходима для организации этого боя. Сейчас уже подготовка была позади и Игрис можно было убраться отсюда. Нагрузка была слишком велика для беременной девушки. Акви поняла, что они допустили ошибку привлекая Игрис к этому бою и решила увести подругу отсюда.

Ретт и Этер остались командовать боем. Ловушка сборной солянки кланов оказалась очень успешной. Ретт с удивлением наблюдал, как магические атаки превысив критический порог адарила разрушили броню Архилича и Нейроличей. Как оказалось с мёртвым Кощеем намного проще иметь дело. Признаться, что Ретт очень боялся этого столкновения. Даже тень былого могущества человека может напугать его врагов. Да некромант не успел подняться к пику своих возможностей. Но потенциал Кощея и его разум были пугающими в своей неограниченности.

Его возвращение после смерти было до усрачки пугающим. Подумать только, некромант смог поднять нежить, которая смогла существовать после смерти своего создателя, а затем и его поднять из могилы, пусть и не разумной нежитью. Но сейчас этому страху пришёл конец, с мёртвым некромантом покончено. Ощущение неприятностей не оправдалось.

Силы магов истощались, пришло время обрушить горы. Разведчики донесли, что практически вся нежить зашла в длинное и узкое ущелье. Ретт подал сигнал. Мгновение спустя казалось грянул гром и мир раскололся. Взор заволочло густой пылью, а уши звенели от тишины, оглохнув. Маги на стене закашлялись от пыли. Никто не ожидал таких больших картин разрушения. Это превзошло самые смелые ожидания, сейчас пыль развеется и можно добить остатки нежити. Не так страшен черт как его малюют. Пыль стояла ещё несколько минут, маги только рядом с собой очистили пространство. Вскоре взор прояснится, и воины добьют остатки немертвых. Игрис и Акви решили не дожидаться завершающего этапа операции и улететь.

## Глава 22. Вперед

Когда завеса пыли опустилась Ретт увидел зрелище заставившее его разум содрогнуться. Вокруг крепости куда ни глянь- колыхался океан вполне себе целой нежити. А на возвышенности стоял он-полководец Архилич и его генералы Нейроличи. Ретт сразу все понял. Их провели. Все планы Кощея имели двойное и тройное дно... Маг металлане мог не проклинать дотошность темного мага.

Кощей был параноиком и перестраховщиком, даже после смерти он сохранил крайности этих черт. Некромант при жизни не помнил, ел ли он сегодня или какой нынче день недели. Маг смерти постоянно витал в облаках и был доброжелателен в общении. Кощей даже казался неприспособленным к жизни. Может этим и подкупил Игрис, её огонь не смог обойти казалось беззащитного и рассеянного инвалида. Возможно она сначала хотела просто помочь ближнему, а затем это переросло в нечто большее.

Но как только дело касалось войны или планирования, в Кощея словно вселялся бог войны и стратегии, и некромант творил чудеса в уничтожении противника. Интересно кем Кощей был в прошлой жизни, такой человек не мог просто пропасть. Тем более есть ещё корабль и эти нейросети. Ретт был уверен, что Кощея будут искать. А когда найдут его хладный труп выместят гнев на империю.

Но теперь это не нужно, Кощей сам уничтожит все, что способствовало его смерти. Ретт испытал легкое чувство обречённости. Всё бесполезно. С этим нельзя бороться. Слава богу, что Акви и Игрис покинули это проклятое место перед самым взрывом, обернувшись, Ретт увидел их улетающий челнок. Но мужчина быстро выкинул панические мысли из головы. Еще ничего не решено, они будут биться до конца.

Все шло по плану Призрака. Но Архилич неожиданно вышел из-под контроля и устремился вперед будто что-то почувствовал. Вскоре сбоку раздался взрыв и горы обрушились. Но никто из немертвых даже не обратил на это внимание. Нежить в ущелье была словно выкинутым мусором-самой слабой и хрупкой. Можно считать, что армия нежити потеряла балласт. Было уничтожено около миллиона нежити. Но эта потеря не является невозможной.

Путь впереди заволокло пылью словно туманом. Под прикрытием этого завеса мёртвым удалось подойти вплотную к крепости живых. Архилич видя, что Игрис улетаёт, почувствовал, что искры удаляются и пришёл в ярость. Вся нежить словно получила допинг и второе дыхание. Ярость Архилича увеличила силы немертвых.

Взрыв горы послужил маяком для королевы Лии. С высоты полёта было все прекрасно видно. Всё эти дни королева не покидала седла виверны. Она не была человеком, поэтому это было вполне по силам девушке муравью. По одному приказу Лии, армия муравьёв устремилась к источнику взрыва. Муравьям ещё проще, чем людям и нежити пересечь горы. Вскоре армия муравьев достигли крепости людей.

Королева увидела, что нежить атакует армию людей. Её армия её народ были очень голодны, а еды до сих пор не было ни крошки. Глядя как нежить разрывает людей на куски и пожирает их плоть, Лия приняла сложное решение. Её народ обессилел от голода, и королева нашла чем накормить армию гигантских. Выбора не было, королева тут же отдала приказ муравьям присоединиться к атакам и разделить трапезу с нежитью.

Крепость людей подверглась сдвоенной атаке нежити, тут присоединился третий поток напасти под командованием королевы Лии. Когда присоединились муравьи, люди начали нести максимальные потери. Муравьям было слишком легко взобраться на стены, тем более прикрываясь муравьями нежитью. Королева кружила высоко над полем боя на виверне.

Стены крепости были слишком высоки, чтобы нежить легко могла достигнуть людей. Маги казалось имели преимущество в высоте и позиции, пока королева не отдала следующий приказ. Муравьи с крыльями налетели как молния, хватали нежить своего вида и отправляли ту нескончаемым потоком на головы атакующих магов.

Жнецы смерти добравшись до людей, не подвели устроив хорошую мясорубку. Даже под командованием Кощея, муравьи воины не могли показать такой результат. Но королева Лия, управляя нежить муравьями полностью раскрыла потенциал воинов своего народа. Кому как ни королеве знать манеру боя своих подчиненных. Лия привыкла ментально контролировать весь муравейник, так что хаос на поле боя был для нее полностью упорядочен.

А амулет управления нежитью делал контроль не отличимым от обычного над живыми муравьями. Если Кощея использовал тактику строя для своей нежити, то королева делала с точностью наоборот. Ее немертвые воины, приземлившись наносили удар и уходили в сторону, большими скачками, словно кузнечики. Причем передвижение было для людей полностью хаотичным, но подчиняясь логике королеве роя.

Муравьи превратились в солдат одного удара нанеся удар, смертельный или нет воин тут же исчезал, но внимание мага сосредоточенное на этом противнике, упускало другого нападающего со спины. Можно сказать, что королева разбила свою армию на двойки работающие вместе, чтобы отвлечь и прикончить врага, но эти двойки были постоянно меняющиеся и хаотичные, предсказать или прогнозировать их путь было невозможно.

Все детали были как на ладони для нечеловеческого мозга королевы. Муравейник всегда жил ниже травы, тише воды, поэтому Лия не отдавала себе отчет, что ее стратегия боя слишком не предсказуема, а воины слишком сильны. Девушка муравей считала такой бой нормой. Ее муравейника достигали очень мощные маги и королева невольно по ним судила всю расу, тем более что людей очень много. Силы видов просто не противопоставимы.

Но одно Лия не понимала, если муравьи по большому счету одинаковы и равны в силе, то люди очень разнообразны. Кто знает, что случилось бы если королева осознала это раньше. А сейчас мощь муравьев была столь сильна, что они выносили щит магов практически с одного удара. Практически каждый удар был смертельным. Вскоре королева узнала еще один вариант стратегии, муравьи просто тараном сносили десятки человек со стены в теплые объятия голодной нежити Архилича.

Нельзя сказать, что битва была односторонней. Любая нежить и муравьи также уничтожались практически с одного удара. Можно сказать, что практически все поле боя превратилось в убийства одним касанием жвал, челюстей или магии. Ну а затем павшего пожирали, ну если раньше у него была теплая кровь и вкусное мясо. Люди начали нести большие потери, противник превосходил их в количестве чуть ли в десяток раз. Но на счастье армии людей бой не продлился долго.

Атака на крепость не было основным желанием Архилича. Всё его естество поглотило желание настичь свою искру. Архилич устремился в сторону полёта Игрис. Часть армии нежити осталась атаковать крепость живых, ставшей вдруг ненужной главному немертвому. Армия муравьев поддержала не мертвых. Но королева вдруг заметила, что часть нежити

откололась и устремилась в неизвестном направлении. Это не оставило ей выбора, кроме как отступить за немертвыми.

Это изменение поставило в тупик армию людей. Но живых подобные обстоятельства только обрадовали, силы магов были на исходе, к тому же было потеряно около тридцати тысяч магов, десятая часть их сил. Такие цифры не могут радовать, тех кто считал себя практически в безопасности.

Кланы подготовили достаточное количество летающих артефактов для эвакуации магов. Мертвецов было слишком много, пришло время убраться отсюда. Ретт отдал приказ в последний раз атаковать разбредающуюся нежить по площади, чтобы выиграть время для побега.

В этой стычке можно сказать, что живые не понесли больших потерь, конечно если сравнить с ранее уничтоженными городами и их населением. Даже достигли больших успехов, было уничтожено почти треть Орды нежити. Это ли не успех? Сейчас пришло время отступить.

Когда Муравьи слегка утолили голод, королева отозвала свою армию и устремилась за Некромантом. Вскоре Лия поняла, что маг давно мёртв и в армии нежити не было живых вообще. Королева оказалась в тупике, её надежды на мага разбились вдребезги. Лия оказалась распутье, не зная как поступить.

Ее помощь армии нежити и кормежка её народа определили выбор Лии. Теперь королеве необходимо держаться армии нежити, иначе по отдельности их уничтожат. А вместе есть шанс на успех. Вскоре две армии нежити и гигантских муравьев сплотились в едином потоке. К тому же королева начала понимать, что люди не так уж и сильны, может им стоит подвинуться и уступить побольше места ее народу. Боевой дух королевы муравьев был на высоте, а разум полон честолюбивых замыслов, слишком долго ее народ был в подполье.

Призрак знал, что Королева со своим народом присоединились к ним, но не возражал, а только освободил место для них, дав понять муравьям, что они приняты в качестве союзников. Кощей и Лия при жизни заключили договор о сотрудничестве и кто искин такой, чтобы нарушать обещания генерала. Сплоченная армия устремилась на столицу в едином порыве.

\* \* \*

Неизвестный в мире тумана все время был один только голод и боль терзали его естество, а еще этот ужасный холод. Сначала появились огни, что облегчали его боль, но путь до них бы долог и труден. Затем у него появился спутник. Простая трехшерстная кошка. Теперь они бродили вместе. Странник поглощал небольшие искры, облегчая свою боль, только один раз ему встретился по настоящему согревающий огонь, он чем то отличался от других едва тлеющих искр. Тогда неизвестный понял, что ему нужны эти огоньки любой ценой.

Неизвестный в тумане увидел странную тройную искру. Она удивительным разом притягивала его внимание. Одна из трех искр была подобной той, что он поглотил ранее. Она была частичкой его души, это он уже мог осознать. Вторая же была похожей на остальные, но была намного, намного ярче. Третья же казалось частью его, в то же время не

являясь осколком его души, но этот огонек был очень родным.

Это огонь полыхал как пожар и был целостный. Он знал, что это не часть его, но каким то образом принадлежит ему. Неизвестный ускорился, чтобы приблизить к этим искрам, но они отдалялись, это привело его в ярость. Он не любил эти игры в догонялки, в конце концов он всегда настигал цель, просто тратил чуть больше времени.

Он устремился вперед. Кошка бежала следом, не отставая. Вскоре вдалеке неизвестный почувствовал еще нужных ему огней, осколков своей души. Два были подобны тому, что он проглотил самым первым. Ещё два были похожи, но намного меньшего размера. Практически невидимые.

Архилич уставившись вперед и будто что-то решив для себя, устремился вперед игнорируя все остальное. Армия нежити прекратив убийства, побежали вслед за лидером. Сначала это было хаотичным действием. Но постепенно вид бегущей нежити приобрёл структурированные порядки. И колонна за колонной армия некробойцов бежала в ногу, заставляя землю дрожать. Вперед, только вперед, теперь у армии есть цель. Осталось достичь ее.

Люди уже смирившиеся с неизбежным концом, чудом оставшиеся жить с удивлением наблюдали, как орда нежити пришедшая, как все уничтожающая волна, также быстро удаляется.

Архилич никогда не был так сосредоточен, как сейчас. Вперед, немедленно. Бег первых колон был настолько стремителен, что задние ряды начали отставать. Высший не мертвый неосознанно лишал их энергии выбрасывая в мусор, увеличивая скорость только элитных немертвых. Терпение, этого качества никогда не было у мертвецов. Его целью стала столица-Лазурный город.

А там Игрис и Молния. Те будто что-то почувствовали, схватились за кулоны, что подарил Кощей перед смертью. Никто не знал секрет этих вещей. Девушкам показалось, что подарки их кольнули. Но все прошло и они решили, что это была иллюзия. Игрис даже оглянулась назад, но их с Акви летающий челнок с унес слишком далеко, чтобы увидеть изменение планов немертвых и погоню.

Игрис уже немного пришла в себя, теперь можно сказать со всем покончено, друзья закончат с нежить разбредшейся по империи, возможно Лания даже сможет взять немертвых под контроль. А рыжей вскоре предстояло стать матерью. Не дело ей подвергать себя и их с Кощеем дитя опасности. Маг огня с любовью погладила большой живот, видел бы сейчас ее любимый. Она позаботится об их ребенке и подарит ему империю. Да будет так.

\* \* \*

Не только Кощей устремился в столицу. Но и Милан. Все это время они двигались друг другу на встречу. И сейчас оказались в нескольких днях пути от города, в диаметральных противоположных направлениях. То есть, по разные стороны столицы. И расстояние, сократившись, укрепило связь душ между Архиличом и одержимой девушкой.

Милан почувствовала, что её цель близка. Всего несколько дней и все закончится. Даже если она умрёт, это будет хорошо. Девушка обретёт покой, эта вечная терзающая боль и холод доконали ребенка. Четырнадцатилетняя девочка тыльной стороной ладони с крепко

сжатым в кулаке мечом вытерла слезы с грязного, покрытого дорожной пылью лица. Пыль на коже давно превратилась в грязные пересохшие русла потоков слез.

В другой руке девочки был щит. Тёмные артефакты с удвоенной силой потянули Милан вперёд. С тех пор как эти вещи попали в её руки, девочка не спала и не ела уже несколько недель. Она даже ни разу не останавливалась. Это все стимулировало её магический талант. Она уже давно достигла уровня Архимагистра жизни. Будь её элементом не жизнь, а другой элемент, Милан давно бы умерла. Девушке очень повезло с магическим элементом, хотя как посмотреть, но она еще дышала. А так тёмная магия гнала её вперёд, а энергия жизни не давала ей умереть.

Девушка с мечом в правой и щитом в левой устремилась вперёд, туда где находится её цель. Её конец пути. Ничто не могло остановить поступь юного воина. Ни раз и не два, девушку пытались остановить разные люди и хорошие и плохие. Согласитесь тощий подросток в покореженных доспехах, покрытый бурой засохшей кровью вызывает интерес. Всех этих людей ждал один и тот же конец-мгновенная смерть. Эти стальные глаза не знали пощады. А темные артефакты не могли медлить.

Вперед. Вперед. Стучало набатом в мозгу девушки.

Милан даже пытались преследовать или устраивать разные хитрые ловушки или иные варианты перехвата. Но девчонка с напором носорога шла напролом. Эти неудачники были в ужасе от мощи девчонки. Они поняли, что столкнулись с чем-то очень странным. Если эти люди спали, ели, отдыхали, а затем использовали коней или летающие артефакты, чтобы нагнать девушку. То девчонка все это время ни разу не останавливалась. Можно было подумать, что это чей-то магический голем.

Но эти серые глаза, как острые мечи не давали усомниться, что принадлежат живому человеку. Вскоре впереди неё двигался отряд предупреждения, убеждая всех уступить ей путь. Кровь же тех, кто не послушал, служила лучшим убеждением глупцам.

Чем больше Милан была в пути, тем она была ближе к цели. Тем сильнее она становилась, как маг жизни, и тем твёрже проклятые артефакты толкали её вперёд. Сложно было сказать, во что девушка превратилась магия жизни и смерти постоянно укрепляла ее тело. Скорость девушки постоянно возрастала. А сейчас за мгновение, после отклика от цели, скорость казалось удвоилась. Уже нечего было и думать пытаться нагнать её на коне.

Топ. Топ. Громыхали её ноги по камню. Обувь давно была уничтожена дорогой и девочка бежала босиком. Изыщные ножки были покрыты дорожной пылью и дорожками засохшей крови, только подошвы ступней сверкали белизной. Но поступь девочки-воина была тверда. Ее цель близка. Вперед...



# Глава 23. Столица. Предательство Лании. Встреча с Игрис

Силы кланов успели попасть в столицу до нападения нежити. Успех в ущелье вдохновил всех воинов на второй раунд. К тому же кланам некуда деваться от орд немертвых, это их родина, людям просто некуда пойти и необходимо защищать свой дом. А потери в горах были в разумных пределах.

Игрис и друзья собирались защищать столицу до последнего, слишком часто ребята теряли свой дом. Если они вновь и пытаются это чувство, сложно будет прийти в себя. На друзей обрушилось слишком много страшных бедствий. И все началось из-за какого-то ничтожно крохотного осколка кости дракона и предательства старейшины, хоть он хотел как лучше.

Оборона столицы была организована прекрасно, магов на стенах было достаточно. Не жалкие двадцать или тридцать тысяч как обычно для города с пирамидой, а почти триста тысяч магов, это не считая сотен тысяч воинов. Ни у кого не было сомнений, что мертвецы могут пробить Щит, но до тех пор было принято решение, атаковать нежить под его защитой.

Клан воды смог выжить в погоне и в последнем бою, поэтому главы кланов получили более подробный рассказ о трагичных событиях в Синем городе. После изучения информации, подготовка к сражению велась более тщательно, командиры хотели исключить все случайности и недоработки, что могут привести к бесславному поражению.

Армия нежити несколько дней была в пути, что дало живым необходимое время для подготовки и эвакуации жителей в другие области страны. Кланов очень оптимистично смотрели на предстоящую битву. В ущелье было уничтожено около трети армии мертвецов, что дало воинам огромный опыт. Даже если вдруг придется отступить, то вряд ли потребуется много времени, чтобы уничтожить орду нежити.

Немертвые стремительно приближались к столице. Топот ног бегущих мертвецов заставлял землю дрожать, а четкие колонны некробойцов бросали в холодный пот наблюдателей. Армия нежити казалась единой машиной, все мертвецы двигались как один.

Призрак меж тем обдумывал предстоящее сражение, сначала он хотел вызвать дракона, чтобы разрушить Щит Лазурного города, но есть способы намного проще. Дракон требовал слишком много энергии, и был очень ценен, искин не хотел лишиться раз задействовать бронированного ящера и рисковать важной фигурой армии нежити. Если любую нежить можно заменить, то архилич, дракон и нейроличи были ядром и самым ценным активом армии мертвецов. Без руководства искинов, дисциплинированная армия нежити превратится в разрозненную толпу.

Призрак даже не препятствовал постоянному маршу нежити, в преследовании неведомых целей Архилича. Хоть Призрак и Кощей были связаны посредством нейросети, искин не понимал мотивации лича, скорее старался не препятствовать, а предугадать и помочь. Немертвых было слишком много, если они сделают малейшую остановку, то энергии для следующего рывка могло просто не хватить.

Если сделать аналогию, то волка ноги кормят, а сейчас некроволок было слишком много, поэтому только бесконечное движение и сражения могли спасти импульс армии

мертвецов. Остановка будет смерти подобна или окончательным упокоением орды.

Воины и маги напряжённо ждали на стене готовые к атаке мертвых. Щит был активирован, дракон отсутствовал в небе. Нежить все ближе была к стенам города, маги через мгновение собирались обрушить магию на врага. И тут купол Щита испарился. Люди были шокированы происходящим, а секундой позже нежить первой волной атаковала город.

\* \* \*

Немного ранее. Клань под командованием королевы и готовились ко второму бою с нежитью. Большая часть нагрузки по планированию предстоящего сражения лежала на друзьях. Игрис была по большей части бесполезна беззащитна на последнем сроке беременности. Роды должны были начаться. Ребята учли многие моменты и нюансы предстоящего сражения, детально распланировали бой с учётом опыта в ущелье и возможностей дракона.

Друзья даже достали амулеты для управления нежити, конечно они не могут использоваться по прямому назначению, но Кощей вложил в артефакты и вторую функцию по защите носителя от агрессии его нежити, чтобы застраховать союзников от случайной атаки. Вот и сейчас ребята в борьбе против Архилича использовали не только нейросети, но и другие разработки Кощей.

Но одну деталь юные маги все же упустили. В своём невежестве или благодаря плохой памяти Игрис и ребята кое-что забыли. Юные маги привыкли относиться к Лании, как к живому существу и обычному человеку, проигнорировав способ спасения девушки в деревне Крист. Некромант можно сказать вытащил сестру Этера с того света, даже кощей до конца не осознавал все последствия подобных изменений.

Но как тёмный маг Кощей мог использовать только некроэнергию для реанимации, что не прошло даром для спасённой. Лания стала вампиром, очень благодарной некроманту и связанной с ним невидимыми узами магии и подчинения. Кощей старался не злоупотреблять своими возможностями по контролю девушки, просто отпустил ситуацию, позволил сестре Этера жить свободно. Это могло ввести заблуждение её брата и друзей и они упустили этот момент.

Но истина такова, что девушка была таким же созданием своего господина, как и нежить и не могла ослушаться приказа Архилича. Как только от него пришло желание уничтожить Щит, Лания могла только повиноваться. Она тут же с десятком девушек вампиров отправилась в пирамиду элемента ветра. Это важное место обороны хорошо охранялось, но Лания была одним из доверенных лиц королевы Игрис, ей не составило труда проскользнуть охрану и подготовить все к отключению Щита.

Вампир оставив своих последователей в комнате управления Щитом, также оставила и кольца с нежитью, в нужный момент, девушки нанесут удар в спину и выключат защиту периметра города. Сама же Лания отправилась к стенам где должно было произойти столкновение магов с нежитью.

В глубине города вампир подготовила и спрятала большой отряд нежити. Так что в тот момент, как Щит исчез и воины столкнулись с атакой нежити извне, произошла предательская атака со спины. Кощей отдал свои кольца Игрис, а рыжая отдала их Лании.

Только вампир могла контролировать большое количество нежити без амулетов,

которые были ограничены определённым количеством. Так что сейчас это сыграло злую шутку с друзьями. Они решили, что Лания обычный человек. Но она была рабыней своего господина.

И сейчас орда нежити атаковала не только снаружи, но и изнутри города. Армия живых оказалась в большом окружении. Причём нежить Лании была в большинстве своём бронирования, да ещё и ударили в спину. Это сразу погасило боевой дух защитников.

Больше всех шокирован оказался Этер.

— Сестра, что ты делаешь? — Кричал он, застыв с разбитым разумом.

Лания проигнорировала брата и друга, а также Акви. Маг воды легче всех приняла неожиданное предательство.

Ретт, с сочувствием посмотрел на друга. И положив руку на плечо мага воздуха попытался донести до него свою мысль.

— Этер, оставь. Ты же видишь Лания не в себе и под контролем Кощея. Нужно его уничтожить и твоя сестра придёт в себя. Мужчина, осознав это, обратил свой взгляд на фигуру Архилича. Чувства в глазах были далеки от ранней благодарности, при спасении сестры после бойни в Крист.

— Я понял. Хорошо. Давайте сделаем это.

Маги даже не успели полноценно атаковать нежить, когда пришлось принять удар от мертвых в полную силу. Только в этот день нежить не планировала отступление. Армия нежити в прошлый раз практически проигнорировала магов обойдя свежестроенную крепость, теперь же живые стояли на пути мертвецов, и эту преграду необходимо уничтожить.

Игрис была далеко позади, во дворце. Архилич хотел добраться до рыжей. Призрак скомандовал усилить напор на заслон живых. Три командира армии нежити вместе руководили операцией прорыва. Призрак и Лания могли общаться через нейросеть напрямую, а королева Лия невольно присоединились к совместным атакам.

Тактика Королевы муравьев хорошо себя показала в прошлом столкновении, поэтому Лия решила ничего не менять. Нежить муравьи устремились вверх по стенам словно по земле. Гигантские насекомые были словно ходячие танки внедорожники, способные пройти где угодно и подняться на любую гору, что им какие-то жалкие стены. Скорость преодоления этого препятствия была столько высока, что защитники города были неприятно удивлены. Не зря Кощей ценил нежить муравьев больше всего, они были идеальными воинами без слабостей.

Вторая волна пошла по воздуху. Муравьи хватали и забрасывали нежить на головы людей. Триумvirат командования армии нападения совместно работал как машина. Призрак и Лания опирались на нейросеть, но нечеловеческий мозг Лии давал ей огромное преимущество в обработке информации и принятии решений. В этом королева муравьев могла посоревноваться даже с искинами.

Искин чувствовал желание Кощея, пробиться в город, и нежить завоевав участок на стене, постоянно расширяла его. Вскоре нежить клином врезалась в строй армии живых, затем произошел взрыв, взрыв. Чтобы максимально быстро прорвать ряды живых, Призрак использовал взрыв трупов.

Клин за клином армия нежити врезалась в ряды воинов и взрывались. Атака шла за атакой словно набегающая волна на берег. Архилич хотел попасть в город немедленно, значит искин положит всю армию в самоубийственной атаке, но выполнит желание господина. Так

же живых атаковали с тыла, Лания получив приказ, вела свой отряд навстречу господину.

Как ни сильно сопротивление армии живых, но они не могли долго удержаться, один участок был атакован с трех сторон. Мало того, что спереди и сзади, так еще и сверху постоянно приземлялась нежить. Нельзя сказать, что сопротивление было бесполезным. Атаки воинов и магов каждую секунду уничтожали тысячи немертвых, но их было просто слишком много. Каждый воин живых на данном участке уничтожил по несколько немертвых, но это было бесполезно.

Вместо упавшего, появлялся другой без секунды задержки, казалось что вместо одного убитого, в строй вставали двое. Нежить вообще не обращала внимание на потери, яростно сражаясь за каждый метр продвижения вперед. Наконец силы людей иссякли в бесконечной мясорубке и нежить смогла разделить живых, организовав коридор для повелителя. Архилич не заставил себя ждать, устремившись в город. Ретт и друзья видели это, но ничего не могли поделать. Если нежить смогла прорвать их ряды, то удержать захваченное пространство будет проще простого. За главным личом хлынула и остальная нежить, захватывая город. Кощей же не замедлился, в поисках цели он устремился в центр города.

Вскоре Архилич пробился во дворец, ничто не могло остановить высшую нежить. Мертвыц бывший некогда Кошеем, просто ломал всем встречным шею и перешагивал через свежий труп и шёл к своей цели. Его тянула вперед неизвестная сила. Наконец-то Архилич нашёл комнату Игрис и вошел внутрь. Девушка была очень слаба и не могла даже встать. Как только Кощей переступил порог, случилось два события.

Первое, кулон с груди королевы подлетел к скелету, словно послушный птенец. Архилич сжал руку в кулак и украшение обратилось в прах, а частичка души содержащая в нем начала объединяться с основным осколком души.

И второе, Игрис со слезами на глазах устало спросила.

— Ты убьёшь нас? — Имеявиду себя и ребёнка.

Её вопрос остался без ответа, да и вряд-ли Архилич понимал речь девушки. Немертвый не осознавал кое-что важное. Одно его присутствие убивало Игрис и ребёнка. Лич тиранически поглощал энергию из вне...

Все тело мага содержит определенный элемент, у Некроманта это некроэнергия. И при зачатии в тело Игрис, а затем и в развивающийся плод попала энергия смерти отца. Ребёнок содержал два вида энергии родителей: смерти и огня, все было в балансе. Пока не появился Архилич и не стал инстинктивно тянуть родную энергию, ведь по сути элемент смерти в теле ребёнка был от отца. Баланс нарушился и все пришло в хаос. Архилич Кощей просто находясь рядом, убивал любимую и своего ребёнка. Высший немертвый глядя на Игрис, казалось задумался.

Неизвестный в тумане, чувствовал странность этой сдвоенной искры. Она одновременно была его и не его. Потянувшись к искре, он почувствовал что-то родное и нежелание её поглощать. Что-то глубоко внутри останавливался его это этого шага, но огонь искры трепетал словно от порывов ветра, стремительно истощаясь.

Неизвестный понял, что одно его присутствие может уничтожить эту искру, значит необходимо уходить, пока не стало поздно. Обычно он не обращал на подобное внимание, ему нужно было много искр, чтобы облегчить свою боль. Но ни в этот раз, этот огонек был особенным, неизвестный не мог его погасить.

Все это время неизвестному казалось, что его разрывает от разных чувств и желаний. Основная его часть испытывала голод и холод. Откуда-то извне приходили различные ясные

мысли и идеи, заставляющие его идти и действовать в определённом направлении. Иногда источник этих мыслей, казалось хихикал.

Он знал, что эти идеи не его, но чувствовал доброжелательность и желание помочь хозяина мыслей поэтому если понимал, то не сопротивлялся. Казалось эта часть «его» знала, что нужно делать. Но как редки были эти секунды понимания.

И третья часть «его» была словно бегущей маленькой девочкой. Незвестный не знал куда и зачем девушка бежала, но понимал, что причина в нем. Что он как-то заставил её это сделать. Их души и разум соприкоснулись. Он ощущал все чувства девушки, взамен она страдала от мучений его души. Хотя есть вероятность, что все это было иллюзией, в этом мире тумана сложно быть уверенным наверняка...

Возможно именно эти два создания, неизвестно как связанные с ним иногда вытаскивали его из пучины безумия и хаоса и разделяли его бремя. Если бы не они, неизвестный давно бы потерялся остатки себя. Незвестный чувствовал они стремились собрать его по кускам, когда он приходил в себя, то тоже боролся. Нужно довериться... Нужно идти вперёд несмотря ни на что... Уничтожить все преграды, да уничтожить. Нужно больше искр...

Недавно он поглотил крохотную искру, принадлежавшую ему. И на мгновение казалось его разум смог обрести большую ясность мысли, чем обычно. Но неизвестный знал, что это пройдёт. Подобное уже было. Чтобы уйти отсюда и спасти жизнь родной искры, нужно сосредоточиться на чем-то другом. Ему нужно найти и лишь указать цель. Ну же, ну же. Готово, часть его взяла след. Нужно сосредоточиться на удаляющейся подобной искре, что он поглотил недавно, пока есть такая возможность. Затем часть его сделает, все что необходимо, чтобы забрать, то что принадлежит ему. И снова здравствуйте пучины забвения.

Высший немертвый покинул дворец и направился вон из города. Его цель улетаела на артефакте, но он достигнет ее, недавно лич уже сделал подобное. Коридор из нежити все еще держал периметр и Архилич ушел из города также, как и попал в него, только теперь с ним ушла Лания. Этер с друзьями, могли только беспомощно наблюдать со стороны. Они были слишком бессильны против главного немертвого.

Кощей даже после смерти делал, что хотел. Спокойно пришел в город, который защищали почти миллион магов и воинов. Причем самое обидное, что Архилич даже не замечал сопротивления. Хотя его армия таяла. Живые смогли уничтожить примерно половину за такой короткий промежуток. Видя уход армии немертвых, воины ликовали. Люди считали такой исход второй победой, еще одно подобное сражение и армия мертвецов закончится. Только Акви, Ретт и Этер понимали, что все не так просто.

Меж тем миллион армии нежити строился в походные колонны и быстро удалялся прочь, за ними шли следом армия королевы Лии и бронированный кулак Лании, возможно самые боеспособные части триумvirата. Королева Лия сначала воспринимала Архилича за безмозглую нежить, но постепенно поняла, что он преследует какую-то цель. Она обратила внимание на рыжую девушку улетающую из ущелья ранее. А сейчас улетаели другие люди и лич снова отправился в путь, значит, он что-то забрал в городе, но часть необходимого ему снова забрали...

Архилич отвернулся и начал удаляться от Игрис и столицы. За ним потянулась его нежить, казалось, что немертвые неожиданно потеряли интерес к городу и убийствам, словно гончая нашедшая след. Игрис меж тем была очень плоха, Архилич спровоцировал роды. Всё было очень плохо, девушка после ухода Кощей сразу потеряла сознание...



## Глава 24. Молния. Игрис. Милан

Молния очень тяжело переживала смерть Кощея. Кулон на груди был последним подарком мага. Некромант был её первой любовью, хоть их ничего не связывало. Даже не совсем стандартная внешность из-за травм не была проблемой для искреннего чувства юной красавицы. К большому сожалению девушки, между ней и возлюбленным, ничего не было: ни поцелуев, ни объятий. Только хорошее отношение, Молния женским чутьем осознавала, что её чувства взаимны.

Но у Кощея была возлюбленная. Молния опоздала, она была второй, и некромант не стал развивать чувства к ней, хотя многоженство не было под запретом. Маг смерти только показывал свое хорошее отношение и вручил несколько подарков. Молния не понимала, как Игрис могла променять такого мужчину на другого, пусть и принца. Да Кощей умер, но так быстро забыть любимого, было выше понимания девушки. Молния не могла этого принять, вот она не смогла бы заменить Кощея, а они ведь даже не были официальной парой.

Девушка считала, что все впереди у них есть время. Кощей сделает первый шаг. В какой-то мере Молния понимала логику темного мага. Тот только что встретил и полюбил Игрис. А затем появилась Молния. Две возлюбленных в одно и то же время, это слишком, нужно взять тайм-аут. Молния знала, что думает и чувствует ее возлюбленный. Но от себя не уйдешь, девушка решила дать парню время на осознание своих чувств. Она даже уважала Кощея за выдержку, что тот сразу не бросился к ней, проигнорировав возможность обидеть Игрис. Кощей выбрал вариант убедиться в чувствах, их глубине и взаимности. А затем уже сделать необходимое, но увы некромант погиб...

Клан Молнии был правящим кланом у себя в империи. Пока их не предали и не сместили. Клан был изгнан и переехал в новую страну, но не забывал родину. Страна называлась по элементу правящего клана- империя Грома, но пришлось уехать в империю Шторма. Здесь они были чужаками, и без пирамиды элемента клан ждала медленная деградация и угасание будущих поколений. Завоевать пирамиду для себя можно только в мечтах, а технология строительства давно утеряна. Бывший имперский клан империи Грома ждало забвение.

Но сметающая орда нежити все изменила, клану разрешили вернуться на родину, чтобы стать первой обороной страны. Клан согласился на невыгодные условия ради родины. Они были имперским кланом в их крови текло достоинство. Умереть ради родины было естественным выбором клана.

Молния и её соклановцы студенты заканчивали свои дела в столице. Ребята должны были покинуть Лазурный город и отправиться в путь с членами клана. Их родная империя Грома находится за Великой рекой. Так что ребятам нужно было попасть в порт, чтобы сесть на корабль и отплыть на родину.

Но неожиданное нападение нежити на столицу империи Шторма застало их врасплох и ребята не смогли уйти из Лазурного города. Щит перекрыл все пути отступления. Молния уже решила, что пришел их конец, но к счастью, осада не затянулась на долго, скоро каким-то образом Щит был отключён.

Девушка решила недолго понаблюдать, ведь только своим глазам можно доверять. Армия нежити уже обросла всевозможными мифами и преувеличениями. Но орда

действительно заслуживала опасения, на город напало около двух миллионов нежити. Причем немертвые не закликаясь на потерях, любой ценой стремились прорваться сквозь армию живых и хлынуть в город.

Соклановцы торопились убраться отсюда, но Милан их останавливала, увиденное может быть очень полезным, если ее клан столкнется с подобным. Девушка видела и самоубийственные атаки нежити, взрывы трупов, летающих муравьев. Среди нежити не было живых, но глядя на эту атаку, Милан засомневалась. Слишком уж четко билась армия, ведомая единым руководством. Уж очень сильно чувствовался стиль Кощея. Но ведь он мертв. Вскоре нежить ворвалась в город и оставаться стало очень опасно. Молния и соклановцы сели на летающие артефакты и покинули город, не успевший стать родным, устремившись в порт.

Именно эту девушку преследовал Кощей, а точнее его целью был кулон на ее шее. Вскоре после отбытия Молнии и армия нежити покинула растерзанный город и устремилась в погоню. Но Молния не знала этого. Никто не понимал мотивов передвижения орды мертвецов. Со точки зрения людей действия армии нежити были бессмысленными в своем разрушении. Одно дело, если бы мертвецы довели дело до конца, но нежить словно ураган врывается в дом и также быстро исчезала из виду.

Но с Архиличом ушла не вся армия нежити. Это была тактика Призрака, он всегда оставлял часть немертвых, чтобы доставить проблем и задержать возможную погоню. Ну а еще искин так развлекался. Так что хоть орда ушла, ситуация в городе была далека от нормальной. Ретту, Этеру и Акви пришлось разделить, чтобы тщательно обыскать город и держать руку на пульсе. Если Кощей ушел, значит нужно сделать город безопасным, а вдруг это какой-нибудь план. Нежить затаится и ночью нападет на спящих. Друзья боялись даже тени, если это имеет отношение к Кощею, темный маг заставил относиться к себе с осторожностью даже после смерти.

\* \* \*

Милан давно уже была в пути, на горизонте показался Лазурный город. Даже доносился шум боя. Девушка улыбалась скоро все закончится, она сможет отдохнуть от тяжелой ноши. Каждое мгновение боли от связи с проклятым оружием, казалось вечностью. Настоящее давно затмило собой прошедшие четырнадцать лет, казалось что с тех прошло несколько столетий. Хотя с трагических событий с темным орденом не прошло и месяца. Но время субъективно, счастье пролетает вмиг, будто его и не было. А страдание длится бесконечно долго.

Босоногая девочка подросток быстро приближалась к столице империи. Слышался только звук ударов ступней о дорогу и хриплое тяжелое дыхание. Казалось Милан вот-вот достигнет цели, но Архилич в последний момент изменил направление и вместо того, чтобы сблизиться, стал удаляться. Это заставило девушку запаниковать и ускориться еще быстрее, что казалось невозможным. Догнать лича в этом хаосе из людей и нежити было просто невозможно, но выбор отсутствовал и девушка вошла в город, чтобы пересечь его и нагнать Кощея.

Когда навстречу воину попадались люди или скелеты, Милан отбрасывала их одним ударом меча и неважно, что никто не проявлял и каплю агрессии. Архилич удалялся, а эти



персонажи замедляли девушку, что приводило ее в ярость. Под воздействием проклятых артефактов, девушка сильно изменилась. Недавние события закалили и ожесточили девушку. Милан только что обрела надежду, что сможет избавиться от проклятых артефактов, но тот кто мог забрать их, неожиданно ушёл. Так что чаша ее терпения и огорчения была переполнена, изливаясь на малейшее препятствие.

Девочке-воину вновь предстоит долгая дорога и она не могла это изменить. Пересекая город Милан оказалась поблизости от королевского дворца. Девушка через устоявшуюся связь с мечом и щитом, что-то почувствовала. Отклик как от архилича, но слабее, это не могло не заинтересовать, возможно это поможет девочке приблизиться к Кощею.

Милан начала пробираться через дворец к своей мимолетной цели, на пути уничтожая случайную нежить или людей одним ударом, вскоре она достигла нужной двери. Толкнув её девушка оказалась в спальне, где на кровати лежала прекрасная беременная рыжая девушка, на несколько лет старше ее самой.

Милан видела, что девушка была без сознания и по-видимому умирала. В таком хаосе некому было позаботиться о будущей матери. Именно от этого нерожденного ребёнка шла связь, похожая на Архилича. Милан не совсем понимала, кто хозяин артефактов. Все что девушка знала, что оружие нужно доставить, иначе ей не будет покоя.

Девочка была архимагистром жизни и понимала, если ничего не сделать, то беременная умрёт. Ситуация была странной, Милан нужно было удалиться, но раз её чувства привели девушку сюда, значит нужно помочь. Кто знает, может владелец проклятых артефактов хотел этого и если Милан уйдёт, то он никогда не отпустит её. Пара часов задержки ничего не изменят, но помогут избежать ошибки в суждении. Юный Архимагистр жизни подошла к кровати, положив меч и щит на стол, перевернула беременную на спину.

Милан положила одну руку на живот беременной, вторую на горячий лоб. Рыжая была в поту и бредила. Энергия страдальцы была в полном хаосе. Тело женщины было пропитано элементом огня, но вот ребёнок, в нем боролись элементы огня и смерти, зацепив и будущую мать. То незначительное количество энергии смерти, что было в ребенке, вышло из-под контроля и убивало беременную и её плод. Дела были очень плохи. Ребёнку нужно срочно родиться, чтобы спасти себя и мать.

Но ребёнок был сыном мага смерти, и потому в его теле было слишком много элемента смерти, и магия матери выжигала её. Но таково было естество ребёнка, он по сути нёс «гены» мага смерти и мага огня, и эти гены конфликтовали, убивая его. Все было в равновесии. Пока не пришло время родов и тут гармония пошла в разнос.

А кто может помочь этому процессу, как ни Архимагистр жизни. Но была некоторая проблема, Милан была практически истощена. Девушка столько дней находилась в пути без еды и отдыха, её мана тратилась практически сразу, как только возобновлялась. Так что помощь роженице потребует всех сил подростка.

Конечно, если бы Милан была в порядке и полна сил, то с её уровнем магического развития прием родов, не вызвал бы ни малейших проблем. Сейчас это было очень сложно, но девочка приняла решение и обследовав мать и ребёнка, принялась за дело. Маг жизни напитывала маной роженицу, приводя организм в порядок и подготавливая его к предстоящему.

Рыжая перестала терять жизнь и лицо начало приобретать огненные краски жизни, щеки стремительно розовели. Игрис даже пришла в сознание, но сразу поняла, что происходит и не стала мешать магу. Королеву только удивил вид, той кто ей помогал. Юная

девочка в искореженных доспехах, вся в крови и пыли. Но выбора видимо не было, слава богу хоть кто-то в городе, полным нежитью, пришёл на помощь королеве. Вскоре рыжая была готова родить.

Никто не говорил, словно было молчаливое понимание между доктором и пациентом. С Архимагистром жизни ребёнок появился на свет, как по волшебству, легко и быстро. Милан потянулась к мечу, Игрис запаниковала, но девушка лишь перерезала пуповину.

И только тогда Игрис узнала меч и щит, оружие принадлежали Кощею. Но Милан протянула матери ребёнка и рыжая выкинула эту информацию из головы и сосредоточилась на своём новорожденном дитя. Ребенок был очень спокойным, казалось даже осматривался.

Архимагистр жизни исчерпала силы помогая беременной и закончив дело, упала в обморок. Долгий путь, сражения и потраченные крохи маны доконали девушку и она рухнула на пол, грохот напугал ребенка и он заплакал.

Игрис обнимая ребёнка, была слишком слаба, чтобы помочь девочке, ситуация стала неловкой. Пока рыжая радовалась сыну в спальню наконец забежала Акви, за следом вошли Ретт и грустный Этер.

— Игрис, Господи, что случилось? Что это за ребёнок? Ты родила? Все хорошо?

— Сейчас да, мне помогла эта девушка воин.

Акви и Игрис обратили взор на босоногую девушку в доспехах на полу. Затем их взгляд упал на меч и щит. Парни также были немymi свидетелями.

— А кто это? — Спросила Акви.

Игрис устало улыбнулась.

— Я не знаю. Заходил Кощей. Я потеряла сознание. Очнулась, девушка уже была здесь, помогла мне родить.

— Кощей. Он не причинил вам вреда?

— Видимо нет. Только забрал свой подарок. Кулон помнишь? Что случилось с городом?

— Да помню. Нежить уходит, не так все плохо. Это же оружие Кощей?

— Что эти щит и меч делают у девушки?

— Я же говорю, не знаю. — Ответила королева слабым голосом. — Лучше помогите моей спасительнице.

Девушка на полу, будто услышав, что разговор идет о ней, зашевелилась и поднялась на дрожащие ноги. С ней пытались заговорить, но Милан игнорируя всех, взяла в руки меч и щит. Девочка сделала все что нужно, значит можно уходить, она двинулась к выходу. Ретт встал на пути, пытаясь её остановить, но один удар меча и маг земли отлетел в стену и сполз вниз без сознания.

Затем девушка перешагнула безвольное тело и ушла. Друзья в шоке наблюдали эту картину. Девочка-подросток одним ударом поразила сильного воина мага. Акви бросилась на помощь брату. Милан первый раз не убила человека, ставшего на ее пути, рыжей девушке требовалась помощь и подросток лишь оглушила мужчину. Милан меж тем, покинув комнату, отправилась на улицу. Кощей удалялся, необходимо догнать его. Девушка вскоре выбралась за пределы города и устремилась за Архиличом.

Вновь босые ступни застучали по дороге, Милан чувствовала, что вскоре все закончится. При выходе из дворца шаги были нетвердыми, но постепенно поступь становилась более четкой, казалось несколько минут без сознания открыли у девочки второе дыхание. Маг жизни постоянно преодолевая границы предела тела, огромными шагами повышала уровень магии. Такое невозможно повторить, проклятые артефакты тоже

подпитывали тело девушки, выступая одновременно мотиватором и невольной поддержкой.

Артефакты мага смерти, привели мага жизни на вершину сил. Если бы Милан сейчас взяла в руки проклятое оружие, то оно не смогло бы затронуть сознание девушки. Но их долгое нахождение вместе и постоянный контакт девушки и оружия, создали сложную и запутанную связь, насильственный разрыв которой может иметь тяжелые последствия.

Одна мысль билась в голове девушки. Вперед. Вперед. Быстрее. Еще быстрее. Милан была сосредоточена только на одной цели-догнать хозяина артефактов и вернуть проклятое оружие, тем самым избавить себя от страданий. Девушка была готова на что угодно, даже умереть, но даже это ей было не под силу. Даже тяжелые раны, полученные в бою затягивались и приходили в норму под воздействием темных артефактов, а затем ее источник магии жизни полностью исцелял травмы. Оружие не позволяло сделать, что-то что помешает выполнению миссии. Да и девушка была словно робот, одержимый одним желанием. Все остальное было мимолетным, лишним, второстепенным.

\* \* \*

Игрис меж тем приходила в себя. Акви рассказала ей о происходящем в городе и предательстве Лании. Но это была их общая ошибка, нужно было держать девушку подальше от влияния Кощея, а теперь она ушла. Этер был разбит и не знал что делать. Ну хоть одна хорошая новость. Город безопасен, а армия нежити судя по всему собирается уйти очень далеко. Империя и так понесла большие потери, зато вся власть теперь у Игрис. Теперь ее сложно будет сместить, авторитет королевы, организовавшей армию кланов был очень высок.

Сама же Игрис не могла понять, что произошло при встрече с Кощеем, девушке резко стало плохо. Пришла неизвестная девочка сильный маг жизни и помогла ей. У нее было оружие Кощея, было похоже как будто любимый даже после смерти увидел, что у Игрис проблемы и отправил ей помощь. Бред конечно, но какая-то связь между личом и юной девушкой воином определенно была.

Подросток маг даже ушла в след за армией Кощея. Зачем? И какие цели преследует сам мертвый некромант? Он пришел забрал свой подарок и ушел. Когда Кощей дарил свой кулон, он сказал в шутку, что пусть Игрис ценит украшение, потому что маг вложил в него свою душу. Кощея иногда сложно было понять.

Что самое важное любимый даже после смерти, став нежитью и вырезая все на своем пути, не причинил им с малышом вреда. Игрис глубоко задумалась. Но сейчас все хорошо, их сын благополучно родился. Глядя на это крохотное создание на груди, рыжая впервые за долгое время почувствовала покой и с оптимизмом смотрела в будущее. Если бы только любимый смог увидеть их сына.

# Глава 25. Великая река

## Молния.

Корабли клана уже были готовы к отплытию, ждали только студентов академии. Молния и другие заставили себя долго ждать, клан уже собирался отчаливать, но ребята успели вовремя. Вскоре сотня кораблей подняла якоря и распустив паруса, отправились в путь. Империя Грома ждет.

Мореходство с помощью магии было очень сильно развитой отраслью. Корабли ловили попутные ветра или течения, а когда не было природной помощи, то продвигаться вперёд помогала магия. Маги ветра надували паруса, маги воды создавали течение реки в нужном направлении. А бывший имперский клан, хоть и потерпел поражение из-за предательства, но смог сберечь множество ценных магов.

Настроение клана было двойственным, с одной стороны изгнанники возвращались на родину. Но при этом их возможности были сильно ограничены. Клану выделили земли, чтобы быть первым препятствием для врага и нежити, если армия мертвых сможет пересечь Великую реку. В это нелёгкое время все страны и империи собирали всевозможные резервы и силы, чтобы противостоять мёртвым. Большая часть клана была уже на месте, отплывающие были второй партией. Клан уже обживался на выделенных землях.

И их родина тоже поступила подобным образом, призвав изгнанников. Клан Молнии знал, чтобы их используют, но старейшины пошли на это. В конце концов это их родина и никто не ожидал возможности вернуться так быстро, что стало счастливым событием. Которое вероятно скоро станет ошибкой. Нападение мертвых было гипотетическим, все таки они должны были остаться на другом берегу. Но случилось иначе.

Армия нежити села на корабли и плыла за следом, клан даже с помощью магов не мог оторваться. Корабли мертвых держались рядом, как привязанные, идя с постоянной скоростью. Даже если клан отрывался далеко вперёд, то маги уставали и приходилось снижать скорость и вновь на горизонте появлялись мачты кораблей преследования, что странно, даже парусу не были использованы. Когда мертвые были достаточно близко Молнии, казалось, что её кулон, то нагревается, то наоборот веет стужей.

Вскоре показался берег. Империя была уже в курсе, что нежить приближается. Но мертвых осталось меньше половины от изначального числа, люди верили в быструю победу. Со всей империи собиралась огромная армия. Если у Игрис не было времени на подготовку. То местный правитель имел его достаточно и собирал всю мощь в единый кулак. Также были учтены все предыдущие столкновения с нежитью, её слабые и сильные стороны.

Но пока первый удар на себя должна принять армия клана Молнии. Когда их изгнали, тем кто хотел уйти в след за кланом, сделали это. Таким образом новый правитель избавился от нелояльных людей не устраивая массовые боины. Таким образом клан смог собрать около сотни тысяч воинов, десять тысяч из которых были магами. Основа бывшего имперского клана была достаточно крепка, чтобы сохранить такие силы.

Но все же теперь они сильно ослабли, любой другой клан с пирамидой имел примерно в три раза больше магов. Бывшие правители потеряли много сил при восстании, основную их численность составляли женщины, дети, старики и прочий мирный люд, поэтому они не могли позволить себе действовать дерзко.

Клану Молнии запрещалось покидать выделенные им земли и сейчас сюда пыла орда нежити. Им по сути оставалось только умереть, слишком быстро изгнанников заставили пожалеть о своем решении вернуться. В паре километров от порта была построена сотысячная армия ветеранов, готовая к бою. Молния и ребятами присоединили к армии.

\* \* \*

### **Архилич**

Армия нежити чёткими колоннами бежала в направлении, куда ранее улетела Молния с членами клана. Вскоре на горизонте показался город, а затем и мачты кораблей. Порт был огромным на тысячи кораблей. Армия немертвых по большей части проигнорировала жилой город рядом с побережьем и сосредоточилась на захвате причала. Вскоре около тысячи кораблей оккупировали мертвецы.

Но появились проблемы. У армии немертвых не было магов кроме личей, да и у тех элемент смерти. Не было магов воды или ветра, чтобы сдвинуть корабли с места. Так же у Призрака и нейроличей не было знаний по мореходству, не все можно решить простой логикой. От поиска решения у искина заболела бы голова, если бы она была.

Также корабли не могли вместить и десятой части армии нежити. Пространственные кольца по большей части были потеряны в Синем городе, при неудачном десанте. И ещё Муравьи, почти триста тысяч, они не могли плавать. Корабли пришлось отдать муравьям, также Призрак отдал всю летающую нежить королеве Лие. Таким образом проблема размещения была решена. На носу тысячи кораблей закрепили множество канатов.

Искин решил убить одним решением две проблемы, если нельзя доплыть, то значит можно пойти по дну. Колонна за колонной нежить спускалась под воду, не было и секунду задержки. Наблюдатель были решил, что это давно продуманный план, но нет Призраку пришлось, выкручиваться на месте. Вскоре почти миллион немертвых был под водой и канатами тянул корабли в путь к противоположному берегу. Искин решил, если нет магии, значит нужно использовать рабочую силу по максимуму.

Нежити все равно земля или дно водоёма, она может функционировать в любых условиях. Спустя некоторое время тысяча кораблей со сложенными парусами вышли из порта. Корабли летели по воде словно птицы в небесах, скорость была поразительной, практически такой же как при марше нежити на суше.

Королева муравьев, находясь в седле на виверне, сначала пришла в растерянность при виде проблемы с водой, но немертвые, как будто даже не видели затруднений. Триумвират стали пассажирами на одном корабле.

\* \* \*

### **Милан.**

Вскоре в порту не осталось ничего. Корабли, нежить и муравьи покинули причал. По дереву настигла вскоре застучали босые ноги. Милан прибежала, но сильно опоздала, Кощей уже уплыл. Можно было даже решить, что хозяин проклятых артефактов намерено усложняет ей жизнь. Девочка была растеряна, как быть дальше? Отплыть одной на корабле

просто невозможно. Девушка глубоко задумалась ища решение.

Спустившись по песку к воде, Милан воткнула меч в землю и опустила руку в воду. Глаза девочки были закрыты, спустя несколько минут по воде пошла рябь и в паре километров от берега над поверхностью появился хищный плавник. Он прорезал воду словно копье, производя большие волны. Вскоре стало понятно, что это огромная, около тридцати метров в длину, акула.

Хищник подплыл к девушке, Милан забрав меч, уселась на акулу. Похлопав рыбу по спине, девочка дала сигнал старта своему транспорту. Милан Архимагистр жизни, призвать и взять под контроль одно существо не проблема.

Разрезая поверхность воды акула с всадником устремились в погоню за армией нежити. Впервые за свой долгий путь Милан выпала возможность отдохнуть. По сравнению с бесконечным бегом и боями, путешествие на акуле можно назвать долгожданной передышкой. Нужно только держаться, чтобы не свалиться, но юному воину это вполне по силам. Истощенный источник магии наконец-то получил возможность спокойно сохранять ману.

\* \* \*

### **Клан Молнии.**

Сначала Воины клана хотели атаковать приближающиеся корабли нежити, чтобы не дать врагу высадиться. Но прежде, чем корабли приблизились, из воды на сушу стали выходить немертвые, словно речные крабы, они появлялись на берегу, ровной волной.

Одна тысяча, вторая, третья. Десять тысяч, сто тысяч. Для вторжения нежить использовала несколько километров побережья. А сила клана должна быть в едином кулаке, люди решили не расплыться, а все таки встретить врага единым фронтом, как и планировалось ранее.

Сто тысяч людей знали, что им не суждено победить. Но позади воинов мирная часть клана и им некуда уйти, только после уничтожения всех способных сражаться, новый правитель империи Шторма может отпустить остатки клана и предать вражду забвению. Только нужно принести жертву на алтарь свободы. Сначала предательство и потеря власти, теперь это. Для бывшего правящего клана пришли тёмные времена.

Молния была в первых рядах армии, под ней могучий чёрный конь агрессивно бил копытом. Доспехи облегали тело девушки, как вторая кожа, хрупкая фигура была полна достоинства. Тёмные волнистые волосы собраны в высокий хвост. Зелёные глаза твёрдо смотрели на врага.

Армия немертвых меж тем выходя из воды строилась напротив армии клана. Постепенно количество нежити становилось все больше, даже сейчас было видно, что их больше в десяток раз. Это будет безнадёжной битвой. Вскоре причалили и корабли, Муравьи ступили на берег и заняли правый фланг армии мертвых.

Затем орда нежити расступилась пропуская триумвират. Архилич, королева Лия, Лания и Нейроличи вышли вперёд. Установилась тишина. Сто тысяч живых против полтора миллиона армии мертвецов. Люди смотрели в черепа врагов, скоро они присоединятся к армии немертвых, но для начала нужно умереть. Итоги понятны, казалось будущее не изменить.

На ковчеге десять тысяч магов-воинов были готовы вмешаться по приказу генерала Шестой. Нужно только дождаться первых потерь воинов клана Молнии. Это будет подходящий момент, чтобы разбить орду нежити и заявить о себе Империи Грома. Затем Шестая планировала подмять под себя разрушенную империю Шторма и позаботиться об Игрис. Армия Ковчеха ждала только приказа, чтобы вмешаться и начать колонизацию.

## Глава 26. Архимагистр Смерти

В это время Милан наконец-то доплыла до берега. Девушка встав на акулу, одним прыжком достигла земли и не оборачиваясь устремилась вперед. Её цель достойно близко, в этот раз юный воин достигнет успеха. Ноги несли девушку, обгоняя ветер, словно птица. А вот и тылы армии нежити. Орда хлынула в стороны, будто вода перед пророком, организуя девушке коридор до высшего немертвого. Девушка с проклятыми артефактами воспринималась, как сам Архилич, никто не посмел препятствовать ей.

Девочка не останавливаясь бежала вперед. Вскоре все должно закончиться. Кощей тоже почувствовал её присутствие и его фигура в доспехах обернулась назад. Милан подбежала и не снижая скорости, вставая на колени еще в воздухе, её даже протащило несколько метров, аккуратно к архиличу. Склонив голову и протянув вперед меч и щит двумя руками, девушка произнесла.

— Господин я клянусь тебе в своей верности. Я выполню любой твой приказ. Я принесла тебе, то что ты хотел. Забери их, пожалуйста. И девушка не выдержав напряжения, заплакала. Не дело почти ребенку чувствовать страдания раздробленной души и под давлением проклятых вещей уничтожать невинных людей.

Архилич не заставил себя ждать, забрал меч и щит. Странное марево окутало оружие и Кощей, а также Милан.

Как только артефакты ушли из рук, оковы связи душ девочки и архилича разорвались. Силы покинули Милан, и девушка упала без чувств. Также как девочка чувствовала боль Кощей, так и он её чувства. Их души были соединены достаточно долго посредством проклятых артефактов.

В какой-то мере можно сказать, что Кощей и Милан были двумя половинками целого из-за связи душ. И речь не о любви и гармонии. Скорее проникновения в друг друга как острые ядовитые и проклятые шипы. А сейчас архилич вытащил эти шипы из раненой души девочки.

Спустя несколько мгновений осколки душ покинули артефакты, перестав контролировать Милан и объединились с личом. Оружие упало невредимым к ногам бессознательной девушки. Внешне ничего не изменилось, тот же скелет под доспехами, но от немертвого чувствовалось огромное давление силы. Но это было только начало, высший немертвый обернувшись к живым, протянул руку.

Молния не успела схватить свой кулон, как он сорвался с её шеи улетел к Архиличу, словно птица. Приземлившись в костлявую руку, кулон взорвался и осыпаясь пылью. А Архилич надолго застыл будто его парализовало. Фигуру скрыло туманом, живые не могли понять что происходит.

Мгновение назад чистое небо вскоре потемнело от черных туч, если что и происходило с архиличом, это вызвало гнев мира. В небесах загрохотал гром. Молния. Удар за ударом били в Архилича, но немертвый уже проходил нечто подобное и смог устоять. Сейчас же мощь Кощей была намного больше, теперь ничто не сможет помешать его перевоплощению.

Вскоре тучи очистили небо, и туман пропал. Архилич начал ходить туда-сюда перед ровными рядами своей армии мертвых, словно размышляя о чем-то. Никто не понимал, что происходит, все были готовы к смерти и ждали начала сражения. Но поведение Архилича



было не характерным для нежити и живые начали надеяться и ждать чуда. И чудо произошло...

\* \* \*

Он не знал кто он и откуда. Незвестный не знал как давно он в этом странном тумане. Сначала он плутал один. Потом компанию ему составила трехшерстная обычная кошка. И они уже бродили вдвоем. Странник не только сам был в тумане, но и его мысли. Иногда казалось он забывался, но не переставал ходить. Он не знал усталости. Только голод, холод и боль. Однажды вдалеке он увидел тусклый огонёк. Конечно же они с кошкой направились туда. Незвестно сколько длился их путь. Но когда они приблизились к огню, тот словно одержимый ворвался в его грудь, принеся с собой обжигающее чувство.

Оно на мгновение согрело его и подарило покой, но тут же прошло. Прошло, но казалось, облегчило его боль и страдания. Совсем чуть-чуть. Казалось он даже вспомнит кто он и зачем здесь, но это чувство ушло. Но оставило понимание, ему нужны эти огоньки и он добудет их, не важно сколько для этого потребуется бродить в этом проклятом мире. Иногда неизвестному казалось, что здесь бродит много подобных ему, но он так и не встретил ни одного. Судьба наверное была против.

Затем ему повезло он нашёл ещё искру и ещё одну. Но этого было мало. Затем ещё одну искорку, совсем маленькую, еле светящую. Этого оказалось недостаточно, но он осознал, что нужна ещё одна подобная искорка и он достигнет цели-узнает кто он. И вот наконец-то искра перед ним. Летит к нему и врывается словно таран, обрушивая на него океан информации, чувств и облегчения от боли. Медленно странник осознавал кто он. И что делал в этом тумане.

У генерала был план возвращения к жизни. Если ритуал воскрешения не сработает. Как известно душа после смерти словно взрывается осколками и стремиться удалиться от тела и отправится в неизвестный путь или превратиться в ничто. Но некромантия, посредством темной магии, может удержать душу от полного распада и остановить этот процесс, даже обратить его вспять.

Также когда через Некроманта проходит много энергии смерти от убийств разумных давая ему не только ману, но и частички души. Поэтому и был задуман кровавый ритуал возле пирамиды смерти. И он должен был сработать, но вмешалась судьба и дух Великого некроманта прошлого и ритуал сработал не в полной мере. Тут и проходит очередь артефактов с его душой. Возвращаясь к Архиличу, они приносили с собой его кусочки души, делая его более сильным и живым.

Но и этого оказалось мало, часть души оказалась разрушена безвозвратно. Кощей волей судьбы полюбил двух женщин и хотел им сделать дорогой и символический подарок, кулон с частичкой его души. Совсем капелькой. Это был очень романтический подарок и темный маг ни кому об этом не сказал. И судьба распорядилась именно так, что подаренные от всего сердца кулоны с частичками его души и стали той каплей, что вернули его к жизни.

Для каждого мага любого элемента, переход в стихийное состояние тяжёлое испытание для тела и разума, практически абсолютная гарантия потери себя. Например, маг огня может стать элемент алем или просто пожаром, который утихнет, когда закончится топливо. Но Некроманту сложнее, его стихия смерть. И чтобы перейти на другой уровень, нужно умереть

и вернуться к жизни.

Стоит ли говорить, что это невозможно. Только череда случайных обстоятельств и совпадений смогли привести Кощея к благополучному успеху. Даже его тщательный план потерпел бы неудачу, если не любовь. Ведь только два романтических подарка стали решающим элементом, что вернули к жизни Некроманта.

Пришёл в себя, как будто рухнул с километровой. Ещё секунду назад Архилич ничего не осознает, мгновение, бац и Кощей в полном порядке.

Как приятно вдохнуть жизнь полной грудью.

Призрак меж тем, не понимая происходящего, истерил.

— Гнилая ты черепушка, что ты творишь? Опять своевольничаешь?

Кощей усмехнулся.

— Я смотрю Призрак, пока меня не было, ты приобрёл привычку оскорблять командира?

— Ну что вы, генерал, и в мыслях не было. Рад, что вы снова в строю.

— А уж как я рад. Спасибо.

\* \* \*

### **Ковчег.**

Нейроличи, в том числе и Пятый через магическую связь, доставшую аж до Ковчега-осознали, что Кощей прошел трансформацию. Пятый немедленно связался с Шестой.

— Госпожа. Генерал Кощей прошел путь элемента смерти и вернул себе человеческий разум и облик. Не нужно спускаться на планету. Шестая, находясь в шоке, тут же бросила взгляд на экран. Спутник как раз транслировал картину стоящих друг напротив друга, армии живых и мертвецов. Кощей, будто увидев этот взгляд, вскинул руку в приветственном салюте.

Шестой ничего не оставалось, кроме как объявить эту новость солдатам. Ветераны ни раз проливавшие кровь за свою родину, плакали и радовались как дети.

— Генерал. Генерал. Генерал.

Только он был в сердце солдат. Армия подчинилась Шестой, потому что этого хотел Вольф Ганг. Значит это единственно правильное решение. И оно тысячу раз оправдалось. Кто-то другой мог спуститься на планету, окончательно упокоить нежить генерала, потерять солдат.

Сейчас же армия достигла беспрецедентного уровня мощи, и все благодаря приказам Кощей. И самое главное генерал снова с ними. Кто может противостоять мощи их армии во главе с прославленным генералом. Только Игрис и Молния еще не в курсе, что их самое большое желание осуществилось...

\* \* \*

### **Толстяк.**

Один из лесов на просторах империи. В илистом овраге находился человек. Его практически не было видно, только голова виднелась из пересохшего дна сезонного ручья.

Заметить это можно было только вблизи, уж слишком человек был грязным, будто маскируясь. Все его лицо и волосы были покрыты толстым слоем грязи, камней и листьев. Голову человека даже можно было принять за камень. Если бы не тихие всхлипывания. Рядом лежали металлические вилка и ложка.

Человек скулил в обреченности, понимая что скоро умрет. Свир сначала воспытал надеждой откопать себя ложкой. Но после нескольких часов работы, он осознал, что это невозможно. Это сверху был ил, а под ним твёрдая земля и камень. Сезонный ручей давно бы размыл слабую почву. Это можно было понять, если немного спокойно поразмыслив. Толстяк давно потерял счёт дням, сколько он провел в земляной ловушке, пытаясь выбраться.

Сначала, когда мертвецы оставили его, мужчина осознал, что у них есть чёрное чувство юмора. Чуть позже он понял, что немертвые просто оставили его умирать. Командир немертвых знал, что выбраться невозможно. А ложка с вилкой, в какой-то мере действительно смешно. Дать идиоту инструменты, зная что все его усилия бесполезны. Обычный человек давно бы умер, но Свир был инициированным магом, пусть и слабым настолько, что практически ничего не умел. Именно магия и его большое толстое тело продлили жизнь мужчины.

Толстяку было настолько обидно и горько умирать в какой-то канаве, пережив два разрушенных мертвецами города, что он пришёл в ярость. Жирдяй взвыл, потеряв остатки разума от гнева и собрав последние силы задергался в земле. Подобное повторялось уже сотни раз, но все бесполезно. Но какого было его удивление, когда толстяку удалось и вправду пошевелиться, как будто ловушка стала немного просторнее.

Воодушевленный надеждой мужчина попытался вытащить руку из-под земли и это получилось, затем вторую. И вскоре две руки стали свободны, упираясь в землю Свир потихоньку вытаскивал свое онемевшее тело из земли. И толстяка ждал успех. Упав на землю рядом с ямой, человек улыбался, глядя в небо. У него получилось, грязный, вонючий, голодный, но живой.

Отдохнув немного толстяк встал, и с него спали штаны. Подхватив их рукой, мужчина заглянул в его жилище и тюрьму в последнее время и понял, почему ему удалось освободиться. Во-первых, поверхность ямы все же была более мягкой от сезонных вод и толстяк своим телом вминал её или стесал вниз под ноги, все это дало ему немного простора. И глядя на свой уменьшившийся живот, толстяк понимал, что именно из-за него он застрял так надолго. А похудев, мужчина стал тигром с крыльями, что для него какая-то земляная ловушка. Теперь он и армию нежити не боится, пусть только попадутся ему на пути, третью встречу им не пережить, до этого толстяк слишком добр отпуская немертвых.

Даже Призрак не мог прогнозировать такое развитие событий. Иногда великая диета «голод» творит чудеса.

***Конец третьей книги.***

*Продолжение следует...*

**Больше книг на сайте - [Knigoed.net](http://Knigoed.net)**

## *Персонажи и их силы.*

Известная на данный момент градация магов-информация получена из деревенских книг, предназначенных для широкой публики. Достоверность информации под вопросом. Градация магов по силе: неофит, ученик, подмастерье, колдун, волшебник, маг, мастер, грандмастер, архимаг, магистр или элементальный уровень, архимагистр или сверхэлементальный уровень.

1) Кощей — Маг смерти — убит — прошёл путь элемента смерти — Архимагистр

2) Нежить с нейросетями — четыре

Второй — лич — приближена к силе некроманта

Третий — Лич — приближена к силе некроманта

Четвертый — лич — приближена к силе некроманта

Пятый — лич — приближена к силе Некроманта, находится на Ковчеге

3) Живые с нейросетью — шесть

Игрис — маг огня — грандмастер — есть племянница, по имени Вега-родила ребёнка от Кощея

Акви — маг воды — ступень мага

Ретт — маг земли (металла) — ступень мага

Этер — маг ветра — ступень мага

Молния (прозвище) — маг грома и молнии — ступень силы неизвестна — член изгнанного клана

Виолетта — маг ветра — дочь принца (короля) — ступень силы неизвестна.

4) Лания — нейросеть — предположительно вампир — магические возможности не известны — девять девушек последователей ее вида.

5) Наследие темного ордена частично попало к Игрис, это техники, амулеты, артефакты.

6) Большой Ковчег — космический корабль на орбите планеты — на нем десять тысяч бойцов тренируются магии огня, уровень сил неизвестен.

7) Большая пирамида смерти — неизвестным образом притягивает или производит манну смерти — часть общей сети пирамид, которая является сетью порталов и имеет другие функции — в данный момент сеть порталов заблокирована Великим Некромантом прошлого(не путать с ГГ) — на ее территории находится огромная армия мертвых

Малая пирамида смерти — имеет связи с Большой пирамидой смерти — здесь находился дух Великого Некроманта (поглощен), возможности и причины строительства не известны — распилена на части

8) Сеть древоличей — собирают и передают энергию смерти на ограниченной территории — питают маной нежить Кощея, благодаря этому, могут существовать, без мага поднявшего их.

9) Главный древолич — имеет душу и два тела, взяв под контроль Скелет огромного адарилового дракона

10) Королева гиганских муравьев — сила не известна — количество подчиненных не известна — имеет амулет способный управлять всей нежитью Кощея.

11) Проданная кузнецами нежить — амулеты для ее контроля.

12) Оружие с осколками души Кощея(3) более не существует (также были сделаны два кулона с частичкой души Кощея, подарены Игрис и Молнии, уничтожены)

13) Милан — Архимагистр жизни — талантливая мечница — последний член темного ордена

14) Свир-толстяк — торговец, слабый маг, если не сдох...