



ДАВИД ЧУМЕРТОВ

ДИКАЯ СТАЯ

ФЭНТЕЗИЙНЫЙ РОМАН

Давид Чумертов

Дикая стая

«Издательские решения»

Чумертов Д.

Дикая стая / Д. Чумертов — «Издательские решения»,

Сюжет книги разворачивается вокруг восьми сказочных государств, правители которых решили объединить свои армии в новой войне против своего самого страшного врага — армии демонов. Ключом к победе в этой войне не по своей воле становится группа сказочных существ, представляющих из себя отряд лучших воинов и наемных бойцов всех восьми королевств. Судьба всего Бренаэля отныне находится в руках отряда, именующего себя «Дикой стаей».

© Чумертов Д.

© Издательские решения

Содержание

Введение	6
Глава 1	7
Глава 2	12
Конец ознакомительного фрагмента.	18

Дикая стая
Фэнтезийный роман
Давид Чумертов

© Давид Чумертов, 2016

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Введение

Добро пожаловать в сказочный мир Бренаэля – древнего мифического королевства, населенного удивительными существами, страшными чудовищами, отважными рыцарями и легендарными героями.

Вас ждет путешествие, в ходе которого Вам предстоит погрузиться в дивный фантастический мир мифов и легенд, окутанный тайнами, приключениями и опасностями.

Сюжет книги разворачивается вокруг восьми сказочных государств, правители которого решили объединить свои армии в новой войне против своего самого страшного врага – армии демонов.

Ключом к победе в этой войне не по своей воле становится группа сказочных существ, представляющих из себя отряд лучших воинов и наемных бойцов всех восьми королевств. Судьба всего Бренаэля отныне находится в руках отряда, именующего себя «Дикой стаей».

Это история о доблести и чести, об отваге и мужестве, о долге и верности, о страстях и предательстве, о крепкой дружбе и, конечно же, о настоящей любви.

В произведении присутствует немалая доля юмора, драматических сцен, а также поднимаются самые разнообразные философские вопросы, переосмысленные и перенесенные из современного цивилизованного мира прямоком на страницы книги, рассказывающей удивительную историю о невероятных приключениях великой команды.

Этот фэнтезийный роман повествует о масштабнейшем событии, на фоне которого и развивается история каждого из главных персонажей. Смогут ли герои преодолеть испытания, с которыми им придется столкнуться? Устоят ли они перед своими самыми сильными страхами, тайными желаниями и собственной темной стороной своих душ?

Об этом, и многом другом, читайте в моем новом фэнтезийном романе «Дикая стая».

В связи с имеющимися в романе местами сценами насилия, эротического содержания либо нецензурной лексики, книга рекомендуется к прочтению лицам, достигшим 18-летнего возраста.

Искренне ваши, Давид Чумертов.

Глава 1

Шел март 250 года династии Волка. В древнем королевстве Бренаэль летоисчисление традиционно велось исходя из даты начала правления новой династии на троне Грестона – людской Империи. Уже 250 лет Грестоном правила династия Волка. На троне уже второй десяток лет подряд восседал император Леквин. Грестон был самым большим из восьми государств Бренаэля. Он располагался на северо-востоке королевства и с начала времен всегда был самым большим из всех восьми государств, славившийся как страна-победитель в великой войне Восьми государств, имевшей место в 75 году Эры Волка.

Жители Грестона – обычные люди, представители одной из самых слабых рас Бренаэля, становившиеся либо крестьянами, либо рыцарями имперской армии. Империя Грестона была государством завоевателей, привыкших решать проблемы мечом, а не дипломатией. Империю все боялись, так как ее население превосходило другие народы числом.

Грестоном правил хитрый, коварный, эгоистичный, но в то же время честолюбивый император династии Волков – Леквин, унаследовавший трон от отца. Грестон всегда был монархией, в которой власть передавалась от отца к старшему сыну. Леквину не посчастливилось родиться старшим сыном, но незадолго до коронации его старшего брата произошло «неожиданное» покушение на жизнь наследника престола, в результате которого старший сын погиб и Леквин Волк стал императором.

Грестон, будучи огромным по территории государством, обладал очень большими запасами природных ресурсов – камня, руды, драгоценных камней и кристаллов. В связи с этим с другими государствами Грестон практически не взаимодействовал, так как в этом не было необходимости.

Воины Грестона были очень дисциплинированными рыцарями, свято чтущими устав короля Леквина. У них также имелся собственный рыцарский кодекс чести, которому надлежало следовать каждому воину Грестона. С малых лет наиболее сильных детей отбирали в имперские казармы, где делали из мальчиков настоящих солдат.

Империя Волка была сплоченной и могущественной, и мало какой правитель, находящийся в здравом уме, мог бы решиться перечить воле Леквина, не говоря уже об объявлении Грестону войны. Это было наиболее сильное и процветающее государство Бренаэля, но далеко не единственное.

Дригаст был эльфийским княжеством, расположенным на северо-западе Бренаэля. Абсолютно вся территория Дригаста была покрыта непроходимыми для человека лесами. Дригаст населяли лесные эльфы, приспособившиеся к суровым условиям природы и научившиеся выживать в самых сложных жизненных ситуациях.

Эльфы всегда славились своим долголетием. По легенде, эльф мог прожить около нескольких тысяч лет. Но, как правило, мало кто из представителей этого народа доживал свой век, умирая собственной смертью. Эльфы всегда были изгоями в Бренаэле, притесняемые другими народами в связи с их миролюбием и неспособностью себя защищать. Эльфы не были воинственным народом, несмотря на то, что практически каждый лесной эльф считался первоклассным охотником.

Эльфы всегда жили в единении с природой, стараясь проводить свои долгие года, не ввязываясь в конфликты других народов, и тем самым не ставя под удар выживание своего малочисленного народа. Однако, некоторые эльфы все-таки были умелыми воинами. Они служили в личной армии Изанизена.

Изанизен был эльфийским князем, находившимся у власти уже более семи веков. Это был старый и очень мудрый лесной эльф, помнивший еще времена старой Империи Грестон

до прихода династии Волка. Изанизен всегда был очень мудрым и бесконфликтным правителем, однако не побоялся встать на защиту своего народа в период великой войны Восьми государств. Он лично принимал участие в сражениях, не претендуя на захват новых земель, но упорно защищая каждый клочок земли эльфийского княжества.

Живя в абсолютной изоляции от других государств, эльфы кормились охотой, всегда соблюдая принцип «отдавать не менее, чем забирать». Они заботились о сохранности лесов и пополнении популяции зверей и птиц. Эльфы также были прекрасными мастерами различных искусств – поэзии, прозы, художества, скульптуры, музыки и архитектуры.

Столица эльфийского княжества – Дригаст, была настоящим произведением искусства. Мраморные колонны украшали величественно возвышающийся над лесными деревьями замок князя Изанизена. Купол замка блестел золотом, серебром и драгоценными камнями. Подчиненные князя жили в самом замке, а простые лесные эльфы строили себе хижины прямо в лесу. Как правило, хижины располагались непосредственно в ветвях деревьев. Таким был Дригаст – эльфийское княжество Бренаэля.

Нилейв был столицей союза дриад, расположившегося на севере Бренаэля, между Империей Волка и эльфийским княжеством Дригаст. Нилейв также полностью располагался на территории лесов, разделив древнюю чашу Бренаэля с эльфами ровно пополам после великой войны Восьми государств.

Обитали в этом государстве дриады – женщины, живущие, подобно эльфам, в единении с природой. Дриады по своей сути представляли собой смесь человеческой и эльфийской расы. При этом многие из дриад обладали определенными животными чертами – суженные зрачки, невероятно сильные органы чувств, а также отменная ловкость и реакция.

Особенностью данного королевства было то, что Нилейв был полностью женским королевством. По легендам, дриады рожали только девочек, а само зачатие детей происходило путем употребления специальных растительных экстрактов. На самом же деле, дриады заманивали в свои леса молодых эльфов или людей, гостеприимно принимали их, а после получения «желаемого» просто-напросто убивали.

В случае рождения девочек, новорожденные передавались на воспитание дриадам-мастерам. Впоследствии эти девочки вырастали и становились дриадами – самостоятельными и независимыми воинственными лесными охотницами. В случае же рождения мальчиков, детей постигала та же участь, что и их отцов.

Правительница союза дриад Гриоде считала, что мужчины являются слабым, примитивным видом, не умеющим контролировать ни свои инстинкты, ни свое мышление на должном уровне. Гриоде воспитывала в своих подданных дисциплинированность, высокую организованность, ответственность и беспрекословное подчинение. Поэтому абсолютно каждая дриада не без преувеличения считалась настоящим воином.

Нилейв не входил в контакт ни с одним из Восьми государств после великой войны, посчитав, что союз дриад сможет обойтись и без чужой помощи в вопросе выживания своего народа.

Гриоде была хладнокровной, но в то же время очень решительной и справедливой правительницей, никогда не дававшей в обиду свой народ. Ее личная стража насчитывала всего несколько дриад, но этого было достаточно для уничтожения целой армии.

Таким был Нилейв – лесной город союза дриад.

Осор был горным городом, являющимся столицей графства гномов. Он находился на западе Бренаэля, и был расположен высоко в горах. На поверхности земли, на самом высоком пике Бренаэльских гор находился величественный замок Осор, а внутри, глубоко под землей на тысячу метров вглубь уходили шахты и кузницы.

Гномы были трудолюбивым народом, всегда славящимся своим умением и высоким профессионализмом в области изготовления оружия, доспехов, а также в строительстве. Подземные шахты позволяли гномам в большом количестве добывать камень, руду, золото, драгоценные камни и кристаллы. В таком большом количестве, что оно было даже излишним. Поэтому гномы активно торговали с другими государствами, выставляя на продажу как ресурсы, так и готовую продукцию.

Правил Осором гномий граф Тегиль. Он был уже старым, но очень амбициозным и волевым правителем. Тегиль всегда создавал впечатление рассудительного и уравновешенного правителя, с которым можно вести дипломатичный диалог. Он старался придерживаться позиции пацифизма, так как его возможные соперники в первую очередь являлись покупателями гномьего товара.

Гномы жили и трудились в подземельях. На поверхность они выбирались редко, и, как правило, только для военных походов либо торговых экспедиций. Работая, не покладая рук, гномы оправданно заслужили звание самого трудолюбивого народа в Бренаэле.

Женщины-гномихи были не только суровыми матерями, но и не менее искусными кузнецами и шахтерами. Они так же работали в подземельях наравне с мужчинами, а также обучались ратному делу. В случае возможной войны абсолютно все гномы, не считая детей и самых старых и уже отживших свое гномов, были бы готовы к бою.

Помимо Осора, на территории графства гномов имелись небольшие подземные города или высокогорные деревни, но большинство гномов всегда стекалось в Осор, так как работа в его шахтах и кузницах давала реальную возможность неплохо заработать. В целом же Осор был небольшим, скорее торговым, нежели военным государством, и брал в войнах не количеством солдат, а их качеством, а также тактикой боя и общей стратегией ведения войны. Таким был Осор – графство гномов Бренаэля.

Нирип был столицей гильдии магов, находящейся в самом центре Бренаэля. Город был расположен в равнинной местности, усеянной нетронутыми лугами, реками и озерами. Через самый центр государства с запада протекала река Сольмонд, впадавшая на востоке в море Лейвеюр, отделяя столицу гильдии магов от ее остальных городов и деревень.

Жители Нирипа выглядели как люди из империи Гривстон, но таковыми в действительности не являлись. Нирип был населен магами – людьми, изначально рожденными благодаря применению чародейства и появившимися на свет уже с обладанием магическими способностями.

Детей Нирипа обучали с детства в академии магов самым различным заклинаниям. В основном, это была магия стихий, а также общая изначальная магия мироздания и естества.

Правителем гильдии магов был Санорд – высший маг Нирипа. Санорд был добродушным и дружелюбным человеком, справедливым и весьма харизматичным правителем. Во всем Бренаэле не было правителя, которого так любил бы народ. Санорд был могущественным магом, и предотвращал нападения на его государство одной лишь своей репутацией искусного волшебника и чародея.

Несмотря на всю мягкость Санорда и на расположение Нирипа прямо по центру Бренаэля, ни один народ не отваживался напасть на это государство из-за неизмеримого могущества армии магов. Даже один опытный маг на поле боя мог смести десятки вражеских отрядов, не говоря уже об армии таких волшебников.

Жители Нирипа интересовались исключительно знаниями – они скупали древние рукописи и свитки, повышая уровень своей образованности и совершенствуя свои магические умения. Магия была кровью Нирипа – она использовалась везде, начиная от строительства городов и деревень, и заканчивая ее использованием в повседневно-бытовой сфере.

Столица гильдии магов – город Нирип был наполнен постройками удивительной красоты. В нем было много роскошных садов, красивых фонтанов и сказочных существ. Нирип по праву можно было назвать самым красивым местом во всем Бренаэле. Будучи открытым государством абсолютно для всех, каждый мог увидеть воочию легендарные чудеса, о которых было сложено немало легенд.

Таким был Нирип – столица гильдии магов Бренаэля.

Город Орар был столицей орочьего царства. Он находился на востоке Бренаэля, расположенный в равнинной местности, по которой протекала река Сольмонд, разделяя царство ровно пополам.

Орочье царство делилось на два больших племени – северное и южное, в зависимости от того, на каком берегу реки Сольмонд жили орки. Орки северных племен, граничащие на севере государства с Империей Волка, были более воинственными и агрессивными. Они всегда были готовы к бою, будучи бесстрашными воинами и прирожденными бойцами. Практически с рождения орков, как мальчиков, так и девочек, обучали ратному делу.

Орки южных племен, граничащие на юге с Эммерскими пустошами, не опасались нападения неприятеля, поэтому предпочли более спокойный образ жизни – ведение крестьянского хозяйства, садоводства и животноводства. На западе орочье царство граничило с Нирипом – гильдией магов, являющихся представителями самой миролюбивой расы Бренаэля. Орки юга жили спокойно, по возможности не ввязываясь в вечные войны северной части царства.

Орочий царь Ноффри был жестоким, кровожадным и беспощадным правителем, о чьей свирепости слагали легенды. Его замок, построенный еще до начала великой войны Восьми королевств, по преданиям, был построен на костях поверженных народов. Ноффри был агрессивным, импульсивным и нетерпеливым лидером, однако все орки, как северных, так и южных племен, беспрекословно подчинялись ему. Ноффри был настоящим завоевателем, захватив большую часть южного царства в ходе войн с народами юга.

В целом же орки были воинственным народом, не знающим страха. Страх жестоко карался лично царем Ноффри, о чем свидетельствуют многочисленные останки орков, развешанных по всему Орару в качестве примера того, как Ноффри поступает с дезертирами. Войны велись часто, но население орочьего царства быстро восполнялось за счет очень стремительно растущей рождаемости в государстве.

Город Орар представлял собой настоящую крепость, пережившую немало осад и штурмов, но ни разу не поддавшийся неприятелю. Ни один правитель в здравом уме не посмел бы напасть на орков, славившихся не только бешеной яростью, но и большим злопамятством, передававшимся из поколения в поколение.

Таким было орочье царство и его столица – город Орар.

На юго-западе расположилось герцогство некромантов Гельрох, находящее полностью на пустынной территории без растительности, рек и водоемов. Некромантам они не требовались, так как источником их жизненной силы было вовсе не это.

Некроманты были черными магами. Если в Нирипе маги изучали естественную магию природы и изначальную магию мироздания, то в Гельрохе основной упор делался на черную магию, которая строго-настрого была запрещена в том же Нирипе. Также там изучали алхимию.

Некроманты Гельроха не были воителями. Они были учеными, пытавшимися разгадать секрет самой смерти. Их не интересовала ни политика Бренаэля, ни бесчисленные богатства. Некроманты под руководством герцога Лек’Эльмо искали секрет бессмертия столетия напролет. Все, чего на данный момент удалось достичь наиболее выдающимся некромантам – это трюки с воскрешениями убитых в виде обезличенных трупов, а также продление своей собственной жизни за счет энергетики других живых существ. Но, в отличие от эльфов, некроманты, как правило, не жили более 200—300 лет.

Герцог Лек’Эльмо был правителем Гельроха на протяжении почти всей эпохи Волка и принимал участие в великой войне Восьми государств. Это был расчетливый и хладнокровный правитель, предпочитавший холодную и обдуманную тайную войну прямым яростным стычкам, кои считал бессмысленными. Он был первоклассным разведчиком и шпионом, мастером интриг и диверсий. Его небольшая по численности армия некромантов по своей сути представляла собой наилучших воинов, искусно владеющих оружием ближнего боя и тайными знаниями Бренаэля.

В герцогстве некромантов имелись и другие, более мелкие города, но основная деятельность государства разворачивалась непосредственно в Гельрохе. Пустынные некроманты-отшельники предпочитали выжидать, наблюдая, как другие народы перебивают друг друга, пока они в это время скрупулезно искали ключ к решению вопроса бессмертия.

Этого государства всегда обоснованно боялись представители других народов, так как никто не хотел сражаться против бесчисленной армии павших воинов, которых невозможно убить в силу того, что они уже мертвы. Поэтому Гельрох всегда обходили стороной. Случайных путников убивали либо жестокие некроманты, либо суровая пустынная погода, испепеляющая любого чужака.

Таким был Гельрох – герцогство некромантов Бренаэля.

Исаниг был столицей земель кентавров, располагавшейся в степях Бренаэля на юге королевства. Кентавры были полулюдьми-полуконями. В силу своих особых физических свойств, их жилища существенно отличались от человекоподобных рас. Кентавры жили в хибарах и шалашах, напоминавших самые настоящие стойла. Правда, питались они тем же, что и простые народы.

Кентавры с древних времен были разбойничьей расой. Они зарабатывали себе на жизнь грабежом торговых караванов, набегами на путешественников и нападениями на случайных путников.

Небольшая часть кентавров была крестьянами, занимавшимися животноводством и земледелием. По своей сути же государство кентавров было одной большой сплоченной бандой, не подчиняющейся ни одному из государств.

Землями кентавров управлял атаман Арноанд. Это был бывалый кентавр-разбойник, слава о котором шла впереди него. Самые известные в истории Бренаэля налеты совершал именно этот грабитель и его шайка таких же проворных, как он сам, кентавров.

Арноанд был хитрым и двуличным правителем, всегда добивавшимся своего путем обмана, угроз или шантажа. К власти он пришел с помощью организации огромного мятежа, в ходе которого был свергнут предыдущий правитель. Так преступник и заговорщик оказался на троне огромного государства.

Исаниг был столицей земель кентавров. Это был большой, но достаточно бедно выглядевший город, напоминающий жителям об их кочевническом прошлом. Кентавры были единственной после орков расой существ нечеловеческого происхождения, которые сумели на фоне своего высокого развития добиться самостоятельности, независимости и признания другими государствами. Это была сила, с которой необходимо было считаться, так как Исаниг по численности населения почти не уступал Империи Волка.

К западу от Исанига находился Гельрох – герцогство некромантов, не представляющих особой опасности для кентавров. На востоке же Исаниг граничил с Эммерскими пустошами, на территории которых не было ни ресурсов, ни пригодной почвы, ни растительности. Эта территория веками была заброшенной и не представляла интерес ни для одного из народов. Ровно до того дня, как правители Восьми государств не собрались на совет в Грестоне – столице Империи Волка.

Глава 2

В тронном зале Гростона было просторно и светло. Из многочисленных окон бил яркий солнечный свет, озарявший помещение и сидящих в нем персон. За длинным дубовым столом расположились восемь правителей всех государств Бренаэля.

Во главе стола сидел Леквин – суровый правитель Империи Волка. Это был чернобородый крупный мужчина средних лет в блестящих латах с длинными черными волосами и густыми усами, плавно переходившими в бороду. Именно он был инициатором собрания восьми королей.

В правом ряду, неподалеку от Леквина, сидела верховная дриада Гриоде – правительница Нилейва – государства, принадлежащего союзу дриад. Это была весьма юная и очень красивая девушка с длинными прямыми каштановыми волосами, стройной фигурой и прекрасными карими глазами.

Следом расположился Изанизен – князь эльфийского княжества Дригаста. Это был на вид мужчина среднего возраста, с длинными светлыми волосами и острыми ушами, как и подобается эльфийскому народу. Одет он был в легкий зеленый плащ с салатовой шапкой-калпаком на голове.

В конце правого ряда сидел Тегиль – мудрый правитель графства гномов Осора. Внешность Тегили разрывала абсолютно все стереотипы о гномах. Это был уже лысеющий, и, к удивлению других правителей, абсолютно безбородый гном, причем одетый в обычную меховую накидку. Единственным стереотипом, который ему не удалось преодолеть, был его небольшой рост, составлявший примерно две трети роста обычного человека.

На левом ряду рядом с Леквином сидел Санорд – высший маг Нирипа, принадлежащего гильдии магов. Это был зрелый мужчина с небольшой щетиной и черными как ночь зрачками. Несмотря на немного пугающую внешность, он был самым добродушным из всех собравшихся королей.

Следом сидел Нофри – жестокий правитель орочьего царства Орар. Это был довольно крупный орк, из нижней челюсти которого над губами выпирали два острых, как бритва клыка. Половина лица Нофри была обезображена страшным шрамом, напоминавшим огненный ожог. Внешность Нофри, в отличие от других королей, ничуть не была обманчивой.

В конце левого ряда сидел Лек’Эльмо – коротко стриженный, невзрачный некромант, являющийся правителем герцогства некромантов Гельроха.

Напротив же Леквина, с другой стороны длинного стола стоял, а вовсе не сидел, атаман банды кентавров Арноанд, правитель кентавровских земель Исаниг. В силу физических особенностей своего организма, стул этому существу был не нужен. Это был получеловек-полуконь с черной повязкой на правом глазу. Одноглазый атаман, не считая повязки, никаких других предметов одежды не носил, так как в них не нуждался.

– Итак... – воскликнул Леквин. – Мы собрались здесь сегодня, чтобы навсегда разрешить наши споры и объединиться перед лицом опасности, нависшей над нашими государствами в эти темные времена.

– Можно без прелюдий! – воскликнула Гриоде. – Вы, мужчины, только и умеете, что языком плести. Ближе к делу.

– Позвольте мне, уважаемый император. – вставил Изанизен. – Уважаемые короли, правители восьми великих королевств Бренаэля... Мы собрались здесь не для того, чтобы заключать перемирия или объявлять друг другу войны, как ранее это делали наши предки. Перед лицом опасности, возникшей из самих преисподней, в этот час мы должны сплотиться и дать отпор армии демонов, угрожающих безопасности наших народов.

– Я никак не могу понять... – начал Тегиль. – Откуда демоны вообще взялись и что им нужно на наших землях?

– Все очень просто! – воскликнул Санорд. – Демоны являются порождениями тьмы, сотканными из душ десятков тысяч самых страшных грешников, когда-либо живших в Бренаэле. У демонов только одна задача – уничтожение всего живого на земле. Повсюду, где ступает их нога, сеются хаос и разрушение. Им не нужна ни власть, ни богатство, ни слава – в этом они не похожи ни на кого из собравшихся ныне королей. Все, чего добиваются демоны – превращение нашего мира в преисподнюю. Подобной той, из которой они прибыли.

– Объединим наши армии и сотрем в порошок этих ошибок природы! – рявкнул Нофри.

– Все не так просто... – вставил Лек'Эльмо. – Демоны не совсем являются порождениями сил тьмы. По старой легенде некромантов, их создание – результат воздействия древнего магического проклятья волшебника, ставшего впоследствии некромантом. Они не просто трупы, восставшие из мертвых. Демоны – живые души самых страшных существ, когда-либо существовавших в Бренаэле. А таковых за историю нашего королевства существовало много. Поэтому и армии демонов нету числа.

– Но если их армия так бесчисленна, то как же их победить? – поинтересовался Арноанд. – Если даже наши объединенные армии уступают им по числу, то что же нам делать?

– Демонов призывают в этот мир архидемоны. – пояснил Санорд. – Архидемоны являются своего рода военачальниками армий преисподней. Демоны многочисленны, но не бессмертны. И свою силу любой призванный отряд черпает из жизненной силы своего архидемона.

– Первые признаки появления демонов мои разведчики заметили в Эммерских пустошах. – вставил Арноанд. – Многие мои кентавры не вернулись оттуда, но выжившие говорят, что демонов целые легионы, и они готовят армию к вторжению. На южных границах Орара, насколько мне известно, уже были стычки с ними.

– Южные племена орков слишком слабы! – прорычал Нофри. – Они не смогут выстоять против целого легиона. Мне придется мобилизовать все силы у южных границ.

– Согласен с царем Нофри. – кивнул Леквин. – Отправлять армии штурмом сейчас было бы самоубийством. Мы попусту потеряем всех своих солдат, и наши государства падут одно за другим.

– Так что же нам делать, о наимудрейший? – съязвила Гриоде.

– Все очень просто. – перебил ее Изанизен. – Наши армии должны остаться на охране границ государства и городов-столиц. Мы не в силах противостоять бесчисленной армии орков, но мы можем выиграть войну хитростью. Я предлагаю создать отряд, который проберется в Эммерские пустоши в самый тыл врага, и уничтожит архидемона, управляющего армией.

– С чего ты решил, что это сработает? – усмехнулся Тегиль.

– В пророчествах моего народа... – начал Изанизен. – ... говорится о «Дикой стае», разорвавшей демоническую плоть на куски на рубеже новой эры.

– Как нам понимать эту бессвязную чушь? – рявкнул Нофри.

– Все очень просто. – вмешался Лек'Эльмо. – Новая эра означает смену власти в Империи Гристон. Пока еще у власти наш почтенный император Леквин. Но кто знает, сколько еще отведено его правлению. Но сейчас не об этом. «Дикая стая» упоминается и в пророчествах некромантов. Команда смертных душ, бросающая вызов силам тьмы, подобная волкам, что стаю охотиться на жертву.

– Я окончательно запутался! – воскликнул Арноанд.

– Мужчины, вы такие тугодумы! – вставила Гриоде. – Я поняла все с первых же секунд. «Дикая стая» есть ничто иное, как отряд профессионально обученных бойцов, способных уничтожить архидемона и остановить нашествие на Бренаэль.

– Но только где же мы возьмем такой отряд? – спросил Леквин.

– Мы его и создадим. – улыбнулся Изанизен. – Соберем лучших воинов всех восьми королевств и создадим из них команду. Дабы отряд остался вне политики и наших личных интересов, предлагаю каждому из королей выдвинуть в члены отряда только одного единственного бойца. Таким образом, будет соблюден баланс политических сил и равенство нашего представительства в отряде. Это должны быть бойцы, в верности которых мы не сомневаемся и доверяем как себе самим. Плюс ко всему, это должны быть лучшие из лучших воинов Бренаэля.

– Прекрасная мысль. – отметил Тегиль. – Отряд, будучи небольшой группой, в отличие от армии, сможет незаметно попасть в тыл врага, найти архидемона и уничтожить его.

– Но вот вопрос... – начал Санорд. – Кто будет руководить отрядом? При всем желании сохранить баланс политических сил, любому отряду нужно руководство, иначе операция обречена на неудачу изначально. Отряду нужен лидер – сильный, смелый, опытный и решительный.

– Тогда отряд возглавит мой боец! – решительно ответил Леквин. – Его боевой опыт и умение владения мечом не поставит под сомнение никто.

– Ну уж нет, я выдвигаю в кандидаты своего бойца! – прошипел Арноанд. – Никто другой не знает земли Бренаэля лучше, чем мой разбойник.

– Говоря о целесообразности выбора... – вставил Лек'Эльмо. – ... могу предложить кандидатуру своего воина, являющегося умелым бойцом и превосходным некромантом.

– Лидером отряда должна быть женщина! – воскликнула Гриоде. – Мужчины не способны руководить даже собственным членом, не то что группой обученных солдат.

– Покончим с этим! – повысил тон Изанизен. – Лидером группы станет мой боец.

– С чего это вдруг? – засмеялся Тегиль.

– Да, почему это ты будешь решать? – грозно спросил Ноффри.

– Поясни свой выбор. Убеди нас! – произнес Леквин.

– Мой воин есть никто иной, как внук великого Этельгаста. – заявил Изанизен.

Короли многозначительно переглянулись.

– Тот самый эльф Этельгаст, две тысячи лет тому назад изгнавший орды демонов с земель Бренаэля?

– Он самый. – ответил Изанизен. – Я лично знал Этельгаста. Он собственноручно обучал моего воина перед своей естественной смертью. А после обучение продолжил я сам. Не сомневайтесь – он доведет дело до конца.

– Отдать судьбу Бренаэля в руки эльфу? – фыркнул Арноанд. – Уж лучше сразу пойдемте нести архидемону ключи от наших городов.

– Это мое условие. – решительно ответил Изанизен. – Операцией командует мой воин, или эльфийское княжество Дригаст официально объявит нейтралитет. Мои земли находятся дальше всех от Эммерских пустошей. В случае отказа, я буду мирно наблюдать, как ваши государства превращают в кучку пепла. А после эльфы вступят в бой – и, если надо, сложат головы за княжество Дригаст.

– Ты всегда был старым плутом и вымогателем. – прошипел Леквин. – Но, признаюсь, судьба всего Бренаэля мне гораздо важнее того, кто из них в этом отряде будет бежать на врага на пару шагов вперед остальных. Мне важен результат. Я принимаю твое предложение.

– Можешь рассчитывать на графство гномов. – заявил Тегиль.

– Гильдия магов одобряет твое условие. – ответил Санорд.

– Так уж и быть! – воскликнула Гриоде.

– Если он не справится, я лично казню его на главной площади Орара. – прорычал Ноффри.

– Судьба Бренаэля в его руках. – произнес Лек'Эльмо.

– А мне плевать. Лишь принесите мне голову этого архиублюдка. – улыбнулся Арноанд.

Короли встали, и скрепили свой союз бокалами лучшего вина Гристана.

Легендарный воин, о котором упоминал Изанизен – внук великого Этельгаста, был личным убийцей князя эльфов. Его звали Фьяльбрэн. Но в Бренаэле он был более известен под другим именем – его прозвали «Черная смерть». Смертью его звали вовсе не напрасно – ни один из «заказов» Фьяльбрэна никогда от него не уходил. Он всегда выполнял дело до конца.

«Черной» же смертью его называли за его манеру одеваться. Этот эльф всегда был одет в черную мантию, плотно укрывавшую его в тени и делающего его абсолютно незаметным и смертоносным в ночи. А ночь была его излюбленным временем убийства. Его лицо и волосы всегда скрывал надетый на него черный шелковый платок. И лишь его голубые глаза злобно выглядывали из-под его маскировки, а в темноте перед ударом в лунном свете быстро мог мелькнуть один из двух его заточенных, как бритва, серебряных изогнутых зазубренных кинжалов.

Это был молодой юноша лет тридцати на вид, но по-эльфиски он был гораздо старше. Ему было 320 лет, но все же среди эльфов он считался молодым. За долгие годы своей жизни Фьяльбрэн сменил немало видов деятельности. После завершения своего обучения у легендарного Этельгаста, Фьяльбрэн решил уйти в науку. Он изучал религию, философию, историю, литературу, языки малочисленных народов, и даже читал об основах магии.

Молодой эльф старался быть талантливым во всем, за что берется. Он был прекрасным певцом, драматургом, скульптором, музыкантом и танцором. Но наиболее любимым его занятием всегда была поэзия. Фьяльбрэн за годы своей жизни написал десятки томов произведений в стихах, начиная от лирических, трогавших юные сердца своей искренностью и философией, и заканчивая историческими, повествовавшими о легендах и мифах эльфийского народа.

В дальнейшем Фьяльбрэн всю жизнь провел в лесах Бренаэля, верно служа князю Изанизэну. Отметив его высокий уровень физической и интеллектуальной подготовки, эльфийский князь сделал Фьяльбрэна своим личным наемным ассасином.

Фьяльбрэн доверял Изанизэну, который никогда не был жестоким правителем и тираном. Он знал, что если эльфийский князь желает чьей-то смерти, то это было действительно необходимо для обеспечения государственных нужд. И почти всегда это действительно было так. Почти всегда... Фьяльбрэн, личный наемный убийца князя Изанизэна, эльф из Дригаста, был назначен лидером отряда, получившего негласное название «Дикая стая».

Верховная дриада Гриоде, правительница Нилейва, земель союза дриад, выбрала для участия в отряде свою личную телохранительницу – Гвиноджар.

Дриады, как и эльфы, всегда славились своей необычайной природной красотой. Но красоте этой девушки могла бы позавидовать сама Гриоде, считавшаяся в Нилейве эталоном совершенства.

Это была молодая девушка лет восемнадцати от роду, с длинными прямыми распущенными светлыми волосами и прекрасным молодым лицом с мягкими чертами. У нее была фигура, стройная, как стебель хризантемы. Ее грудь гордо выпирала из-под коричневого кожного кафтана, а ягодицы были плотно затянуты в такие же коричневые штаны, изготовленные самой Гвиноджар из шкуры оленя, убитого ею на первой охоте.

На ее прекрасном личике имелся небольшой изъяз, который представлялся для других скорее украшением. Неловкий маленький шрам на правой щеке, полоской на лице тянулся на буквально пару миллиметров. Но даже этот шрам не отнимал ее очарования. Он будто бы притягивал к себе, и заставлял смотреть в ее глаза. Прекрасные зеленые глаза, что были цвета изумрудов.

Гвиноджар была прирожденной охотницей, орудующей луком так умело, что от нее не могло укрыться ничто, способное двигаться. Она на ходу разила убегающих прочь зверей и птиц, стреляя метко и без промедлений. Верховная дриада Гриоде заметила девушку на одной из ее охот и сделала ей предложение, от которого невозможно было бы отказаться,

даже если бы очень захотелось. Гриоде назначила Гвиноджар одной из немногих своих личных телохранительниц, разрешив ей жить в столице государства – городе Нилейв подле себя.

Гвиноджар никогда не покидала пределов Нилейва, а потому ни разу в жизни не встретила никого, кроме других дриад. Но юная дриада была любознательной, и прочитала много книг. Ей не терпелось повидать весь Бренаэль, и познакомиться с удивительными существами, что его населяют. Особенно же ей было интересно увидеть вживую легендарный вид «мужчин», о которых она многое знала из книг, но так и никогда ни разу не видевшая вживую.

Гвиноджар была хоть и решительной и смелой, но очень скромной девушкой, воспитанной в лучших традициях общества дриад. Ее покорность, преданность и честь всегда ценились и отмечались лично верховной дриадой Гриоде. Поэтому именно Гвиноджар была выбрана для операции.

Император Леквин Волк из Грестона ни секунды не сомневался в выборе своего воина. Им стал начальник имперской стражи рыцарь Ватрис. Ватрис был человеком, всегда беспресловенно выполняющим приказы. Он был умелым мечником и доблестным солдатом.

Это был смуглый черноволосый паренек лет двадцати пяти от роду. Его лицо было украшено небольшой родинкой у уголков рта в левой половине лица. Он всегда носил белые стальные доспехи, одноручный меч и щит с изображением герба Грестона – оскалившимся волком. Доспехи Ватриса всегда сияли, словно солнце, и были до блеска начищены и отполированы, как, собственно, и меч, и, разумеется, железный щит.

Родители Ватриса были простыми крестьянами, однако их сын с детства мечтал стать рыцарем, а потому ушел из дома, будучи еще подростком, и записался в добровольцы армии Империи Волка. Его обучали лучшие рыцари Грестона, и, в результате, он превзошел всех своих учителей. Ватрис, не раз проявившийся в бою как храбрый лидер и умелый боец, был замечен императором Леквином Волком и сделан начальником имперской стражи.

Это был довольно мягкий, но в то же время очень самовлюбленный, циничный и язвительный человек, считавший людей превосходящей расой. Он ненавидел всех, кто не был похож на человека хотя бы чем-то. Поэтому лишь маги с некромантами не вызывали ненависти в сердце этого рыцаря. Новость об участии в «смешанном» отряде его не обрадовала, но, следуя приказу императора, он был вынужден подчиниться и проявить терпимость к своим будущим коллегам.

Бои Ватрис привык выигрывать не силой, а хитростью. Он был мастером засад, и умел заставить врага врасплох. Ватрис был не только умелым воином, но и прекрасным тактиком, а также превосходным стратегом. Единственное, чего ему всегда не хватало – это терпения. Ватрис был человеком, спешившим жить и не любившим ждать.

Он был большим ценителем искусства, но талантов в этой области за собой не замечал. Его любимым же занятием всегда были изнурительные тренировки, благодаря которым Ватрис получал огромную удовлетворенность самим собой, и мотивировал себя ежедневно становиться все сильнее и сильнее. Он был завидным женихом в Грестоне, но сердце его было одиноко, как перекасти-поле, что блуждает по Эммерским пустошам. Именно туда ему и предстояло отправиться с отрядом, получившим негласное название «Дикая стая». Стая Империи Волка.

Граф гномьего государства Тегиль решил выбрать для задуманной королями операции своего лучшего человека – гнома Боинка. Боинк был личным военным советником Тегилья уже немало лет.

Боинк был достаточно высоким, для гнома, мужчиной около сорока лет от роду, не носившим бороды, с растопыренными по сторонам ушами и грозным, как небо во время шторма, взглядом. В его руках всегда была массивная двуручная секира, а его тело покрывали лучшие гномьи доспехи, изготовленные лично им самим.

Боинк родился в семье шахтеров, но, вопреки традиции, не продолжил родовое ремесло, и стал кузнецом. Впрочем, это был единственный возможный выбор в Осоре. Выковав себе прекрасное оружие и броню, Боинк хотел стать солдатом армии гномов, однако граф Тегиль в те времена уже вел миролюбивую политику, нацеленную больше на торговлю и сотрудничество, нежели на войну.

Поэтому до того, как стать военным советником, Боинк сопровождал торговые караваны в различные государства Бренаэля. Во время одного из своих торговых путешествий в Исаниг, он в одиночку сразился с небольшим отрядом кентавров-разбойников, и одолел их, защитив ценный груз. Именно этот поступок и ввел Боинка в поле зрения гномьего графа Тегилья, который и сделал его своим советником.

Боинк был очень расчетливым, хладнокровным и абсолютно неэмоциональным гномом. Он всегда предпочитал трижды обдумать каждое слово, прежде чем что-либо говорить. А еще Боинк был очень силен физически. Он легко мог поднять вес, в три раза превышающий его собственный. Это было тем преимуществом, которое оставило после себя его кузнецкое прошлое.

Боинк не любил пустые разговоры, а потому ненавидел философию, историю и литературу. Он предпочитал поступки словам абсолютно в любой ситуации. А еще он был очень исполнительным подчиненным, всегда безукоризненно следуя приказам своего графа. Тегиль ценил в Боинке мудрость, которой он обладал не по годам. Не раз советы Боинка предотвращали целые войны в гномьем графстве. Этот гном был рассудительным и высоко дисциплинированным, за что его уважали все гномы Осора.

Поэтому Тегиль несколько не сомневался при выборе Боинка в качестве участника антимонической экспедиции в отряде, называемом в легендах и пророчествах «Дикая стая».

Царь Нофри решил выбирать бойца для членства в отряде по принципу силы. По этому критерию наиболее подошел молодой орк Оррун. Поистине огромный, практически в два раза превышающий по ширине плеч любого человека орк, был воинственным жителем северных племен Орара.

Это был орк, чья кожа имела странный ярко-коричневатый оттенок вместо стандартного темного, древесного цвета. Вокруг же глаз Орруна красовались огромные красные круги, занимавшие у него половину лица. Сложно сказать, были ли эти узоры врожденными или нарисованными, но они еще больше внушали ужас на одном фоне с его заточенными клыками, один из которых был надломлен.

Оррун был воеводой армии орочьего царства. Будучи простым солдатом, Оррун отлично проявил себя в войнах за завоевание земель, бесстрашно сражаясь с целыми толпами вражеских отрядов, и буквально сметая противников своей массивной дубиной, которой орудовал одной рукой. К слову, руки у Орруна тоже были огромные, и очень мускулистые. Если гном Боинк мог поднять вес, в три раза превышающий его самого, то Оррун мог с легкостью поднять десять Боинков и начать жонглировать ими.

Оррун родился в семье родителей-воинов. Его мать и отец были доблестными солдатами в армии царя Нофри. Оррун решил пойти по их стопам и стал выдающимся бойцом, завоевывая свой авторитет перед царем сражением за сражением. В результате Оррун, переживший десятки смертоносных схваток, стал воеводой Орара.

Несмотря на свою свирепость по отношению к врагам, Оррун был относительно спокойным орком. Спокойным по меркам самих орков. Если другие представители его вида могли убить за косой взгляд прохожего, то Оррун максимум мог избить несчастного до полусмерти.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.