Порадоваться вернувшимся ощущениям я не успел – всё затопила боль. К счастью, продлилась она недолго, оставив после себя ощущение ожога по всей коже. Шевелиться было больно, зато я мог двигаться! Эйфория от вернувшейся свободы движения притупило боль, ошарашенно я вглядываюсь в окружающее меня пространство. Глаза просто разбегались! Очутился я в каплевидном помещении, цвет обстановки варьировался от ярко-льдистого, до густо-синего. Сквозь стены просматривались нагромождения строений, предназначение которых я не мог понять.

Попытавшись повернуться, чтобы подробней рассмотреть, почувствовал, что лодыжки крепко влипли, не давая мне повернуться. Бросаю взгляд вниз, морщась от открывшейся картины – полупрозрачное тело выглядело ошпаренным, а ноги утонули в холодящем полу. Резкое движение отвлекло меня от тщетных попыток вырваться, и я увидел появившееся передо мной существо. Фигуру высокого существа покрывала одежда из грубой ткани, коричневая кожа, заострённые уши, выпирающие клыки и пронзительный взгляд, вперившийся в меня. Пришелец был стар, некогда могучий торс иссох, руки, длиннее человеческих были подобны ветвям столетнего дуба, узловатые пальцы заканчивались когтями, а на лице белой краской было нанесено изображение черепа.

Незнакомец (хотя я уже начал догадываться, кого перед собой вижу) произнёс фразу на гортанном, рокочущем языке, но я отрицательно помотал головой, показывая, что ничего не понял. Тогда он прикрыл глаза, и на меня обрушился поток образов. Слов было не разобрать, но я уловил имя орка. Нер'Зул. Контакт всё длился, сотрясение воздуха не могло передать и сотой части приходящей информации, а потому мы подстроились друг под друга, делясь ощущениями и образами, не облечёнными в слова. Недавние события были раскалённым железом выжжены в разуме орка, и я почти тонул в приходящих знаниях.

Великий шаман не был сведущ в магической дисциплине, но многое, что он не знал, испытал на себе. Кил'Джеден, творя свой шедевр, не разменивался на мелочи. Магия Варкрафта несёт большой отпечаток мыслей колдующего, а уж когда он сам вкладывает смысл в творимую волшбу, и подавно. Выбор Великого Эредара был понятен Нер'Зулу, а вместе с ним – и мне. Рутиной в Пылающем Легионе занимались подчинённые, иначе зачем они вообще нужны? Но с таким материалом генерал демонов предпочёл работать сам.

Будь создание артефактов простой наукой, многие демоны, люди, эльфы и прочие магически одарённые расы щеголяли бы в артефактных доспехах, ездили на манопоездах и летали на манолётах. Многое тут зависит от силы и искусности творящего, и то, что сделает Архимонд, не под силу будет воспроизвести и тысячи натрезимам. Здесь же сошлись несколько ключевых факторов, позволивших создать короля-лича. Во-первых – демонам потребовалось создать орудие, не фонящее Скверной и эманациями Круговерти Пустоты. Здесь-то и пригодились наработки колдунов Орды, продвинувших науку некромантии от простого поднятия нежити (почерпнутого у араккоа Дренора) до продвинутой высшей нежити – рыцарей смерти. Путь от рассыпающегося со временем скелета, требующим непрерывного контроля до полноценно разумных, был пройден, и Кил'Джеден решил усовершенствовать перспективную разработку.

Во-вторых – ему подвернулся отличный материал. Ещё при жизни Нер'Зул был самым сильным шаманом, успевший провести ритуал по открытию порталов. Он выдержал всю магию Дренора, идущую через пересечение всех лей (магических линий) мира. Где ещё он мог получить столь «прокачанную заготовку»? В этой работе эредар превзошёл сам себя, не зная всех свойств

получившегося артефакта. Задумка получить послушное, развивающееся орудие воплотилась, но не до конца. Сыграл тут третий фактор – добровольность. Будь орк верным идейным последователем демона, проблем с контролем короля мёртвых бы не было, и Азерот мог пасть куда раньше. Но Кил'Джеден изначально делал ставку на одноразовость практики – армии немёртвых никак не вписывались в политику Пылающего Легиона. А мучения жертвы были лишь приятным бонусом. Но тут он перехитрил сам себя – создав разумное существо, способное развиваться, нельзя исключать возможность бунта. Это даже предательством нельзя назвать – чистаю, незамутнённая месть.

Но бессмертное существо, живущее тысячелетия в мире интриг, заговоров и завоевательных походов умело контролировать свои орудия. Впрочем, Азерот уже не раз преподносил неприятные сюрпризы иномировым захватчикам. Бесчисленные победы над мало что способным противопоставить бесчисленным ордам миров «замылили» глаза верхушке командования, ведь их планы редко давали осечки, а подождать столетие-другое ради воплощения планов было для них в порядке вещей.

Не всё, что я сейчас осмысливал мне выложил Нер'Зул, многое было из доступного мне послезнания, но оно гармонично ложилось на сегодняшние реалии. Кроме того, моё вторжение дало шанс узнику выскользнуть из ловушки. Большая часть души и разума останется навсегда впаяна в получившиеся доспехи, но он может прервать своё существование, если я займу его место.

Выбор без выбора… Что же лучше – быть поглощённым, «выпнутым на мороз» (я еще не сильно «укоренился» тут, и изменённый шаман может прервать уже моё существование), или занять место короля мёртвых. В любом случае я должен сделать это сам и добровольно. Жизнь за Нер'Зула! Я готов!

Радостно оскалившись, орк исчез, а на меня навалилась незримая тяжесть, размазывая по льдистым стенкам тюрьмы.

http://tl.rulate.ru/book/25802/536787