Несмотря на то, что отсутствовал я меньше суток, Молот Рока уже сидел перед костром в окружении молодых орков и рассказывал им о своих боевых похождениях.

- Оргрим Молот Рока, - да, я подошел неслышно, да, со спины, но молотком-то махать зачем? - Для чего ты пришел в наш клан?

- Тралл, сын Дуротана, - опомнившийся вождь снова уселся на свое место, но уже лицом ко мне. - Я слышал, что появился необычный орк, не потерявший гордости и жажды жизни, кому благоволят духи, и кто был воспитан людьми, но в душе больший орк, чем многие.

- Ты говорил с Адским Криком, - констатирую я факт. - Еще и учитель посылал тебе весточку. Что ты хочешь мне сказать, вождь?

Оргрим был воином. Не сломленным, как Гром и его клан, но искорка усталости явственно читалась в его глазах. Великий вождь дважды пытался поднять Орду, но после первого поражения, сохранившие ясность рассудка орки не присоединялись к нему, предпочитая скрываться от людей.

И сейчас в глазах этого крупного мускулистого орка, одетого в тяжелый доспех вождя, владеющего молотом вождя, и являющегося вождем своего клана, состоящего на нынешний момент из одного его, остро проступила боль.

- Твои слова ранят сильнее меча, - ответил гость. - Быть вождем самому себе, потерявшим семью и подчиненных, пытающимся вернуть былую Орду, но не находящим единомышленников... это больно и тяжело.

- В таком случае мне повезло, что ты сам еще не сдался, - сажусь прямо на снег, а на колени мне опускает голову Вьюга. У неё такая мягкая шерсть, что невозможно удержаться от поглаживаний. - А тебе повезло, что ты встретил меня. Мой клан пойдет за тобой, вождь. В жаркие степи Калимдора, где обитают лишь дикие иглогривы.

- Я вижу, что Гром и Дрек'тар не ошиблись в тебе, - великий вождь, Оргрим Молот Рока, преклонил колено. Сказать, что я удивился - не передать и доли обуявших меня чувств. - Я последую за тобой, сын Дуротана в место, что ты выбрал нашим домом. Мой молот и мое имя пребудут с тобой до самой смерти.

Однако. Вот так одной фразой разрушаются лучшие планы - я ведь хотел, чтобы орда собралась под именем великого вождя. Молот Рока, хоть и проиграл, но все еще уважаем, а юный Тралл может вести за собой, лишь демонстрируя силу шамана, что меня не очень радует, ведь могут найтись те, кому не понравятся некоторые мои решения.

- Встань, Оргрим, - морду тяпкой, и начинаем импровизировать. - Военному советнику не стоит склонять голову. Раз уж вопрос решился так скоро, то первое задание для тебя - передать весточку Грому. Через три дня мы отправимся в путь, и мне понадобится карта лагерей для интернированных, в которых держат пленных орков. А я пока отправлюсь на очередную встречу.

+++

Зул'Гуруб. С его обитателями договариваться будет гораздо сложнее, ведь тут половина обитателей либо одержима кровожадными духами, либо является не менее кровожадными жрецами. В отличие от Амани, племя Гурубаши в местных джунглях не единственное, но самое могущественное. И наличие под боком конкурентов, поклоняющихся другим богам и

собирающим со своих противников кровавые трофеи, породило яростное безумие представителей Гурубаши.

Могучие духи защищают крепость, находясь как в артефактах, так и в телах самих троллей, а живые защитники умеют великолепно работать с душами погибших.

Не знаю, кто здесь является жрицей Бетекк, но нынешний вождь, Джин'до еще не был убит, поэтому не настолько безумен и (что для меня важнее) силен, как в игре. Сумасшедший Занзил явно уже стал членом племени, о чем свидетельствует мертвая земля и ядовитые испарения в одной из частей крепости.

Хорошо, что устройство крепости отличается от Зул'Амана, ведь если бы мне пришлось сначала встречаться с Мандокиром или Веноксисом, то идти мне дальше по трупам, а Орде лишиться лучшего дрессировщика рапторов и одного из двух зельеваров племени, чьи способности очень пригодятся в будущем. К счастью, дорога к храму Свежевателя Душ шла прямо от входа в крепость, так что некоторых невменяемых представителей племени я мог обойти.

Или не мог. Вот почему мне второй раз везет посетить вождя во время совещания?

http://tl.rulate.ru/book/43106/1209377