

Так, отдохнули, и хватит. После мозгового штурма, устроенного мне моими ближайшими советниками я осознал одну страшную вещь: я не знаю, где находится Кул-Тирас! То есть я прямо сейчас могу определить, где находится Адмирал Даэлин Праудмур, но по моей памяти, там должно располагаться заснеженный горный массив, в котором обитают дворфы и перебравшиеся из зараженного Гномрегана гномы!

Для того, чтобы проверить эту информацию, я переместился в точку в сотне метров выше Адмирала, и я понял, что информация из игры не совсем верно описывает свой собственный мир! А ведь в какой-то собираемой литературе даже было написано: 'На крупном острове южнее Лордерона'! Но ведь на игровой карте острова на юге Лордерона просто нет, в отличие от окружающего меня мира...

Тогда встает вопрос. Как плыть? По моей задумке, флот Орды должен пройти через Разрушенные острова и гробницу Саргареса, чтобы вернуть на дно эти острова. Пусть наги сами разбираются с демонами.

Другое дело, что череп Гул'дана необходимо уничтожить до того, как им воспользуется Иллидан. На эту условно союзную личность у меня свои планы. А значит, в будущем меня ждет веселая встреча с Артасом Менетилом и Иллиданом Яростью Бури и, как бы, не одновременно.

Но это опять же планы далекого будущего.

Что мне известно про Разрушенные острова? Они находятся южнее Водоворота. Найти их в море, где до ближайшего клочка земли огромные расстояния, не так уж сложно. Проблема в том, что по пути мне придется плыть через воды Кул-Тираса, а значит, наш флот может засветиться перед самым яростным противником Орды. Интересно, Дрек'тар сможет поддерживать одно не очень широкое и сильное течение? Или у него лучше выйдет туман? И получится ли за ночь проплыть опасную зону?

А пока что держим путь в порт на смотр своего будущего флота.

Кул-Тирас изначально был торговым государством, но во время нашествия Орды Даэлин Праудмур перевел флот на военные рельсы для противостояния Орде и красным драконам. А еще, кажется, у него на этой войне сын погиб... бедный мужик - потерял сына, потом еще дочь (обязательно с ней задружусь), а в ближайшее время еще и флот! И все из-за орков.

Так, а вот и кораблики. В отличие от игровых моделей, здешние чудовища потрясают. Четыре орудийных палубы - это нечто! Даже у нас больше трех не использовали из-за чрезмерных размеров судна и низкой прибавки к качеству по сравнению с ценой.

Все-таки одна палуба - это до шестидесяти орудий, одно орудие - два человека расчета плюс полное количество дополнительных ядер и пороховых бочек. Каждые восемь человек - два дополнительных метра длины под гамаки и личные вещи - итого либо пятнадцать метров вперед, либо еще одна палуба для жилья.

И вот тут-то в дело вступает магия. Да, здешние боевые корабли действительно похожи на бочки - для дополнительных мест тут предпочли расширить корпус, что одновременно улучшило плавучесть... но вот маневренность у этой бочки была недостаточна, и если бы не магические руны, облегчающие (интересно, как?) управляемость судна, то для использования их в бою, орудия пришлось бы расставлять по кругу, чтобы равномерным огнем покрывать любое направление. А круглый корабль - это извините меня...

Так, собственно, о чем это я? При виде этих грозных плавучих крепостей, я искренне

порадовался, ведь при достаточно плотном размещении на один такой корабль влезет около пятисот человек. Я насчитал сорок кораблей? Был не прав. ТАКИХ кораблей мне понадобится всего десять. Вот теперь я поверил в игру.

+++

Тиха Кул-Тирасская ночь. Только злобный зеленый орк ворует корабли.

Остаток дня я потратил на подготовку закрытой бухты под эти чудовища. Когда я описал их Грому, тот чуть не прыгал от счастья - такие игрушки моему генералу были по душе. В итоге половина островка превратилась в гигантский грот, чей гигантский вход был обустроен в виде магически движимого щита. То есть, по-простому, метровой толщины кусок скалы поднимался вверх по склону с помощью духов земли. Внешне остров почти не изменился, кроме входа в бухту - я там из-за недостатка информации слегка углубил дно на лишние полсотни метров... перестарался, бывает.

Теперь же миссия для вора восьмидесятого уровня: украсть десять гигантских кораблей, на каждом из которых на ночь остается по полторы сотни человек команды, при этом не вызвав переполоха появившимися на пирсе телами спящей матросни.

Первым делом я усыпил припортовый райончик. В этот раз я не контролировал духов, как при освобождении пленных, поэтому никакой мигрени у меня не возникло, а сила? Её у меня есть! Теперь никто не вызовет стражу при виде складироваемых на причал матросов.

Собственно, следующий этап - усыпление этих самых матросов. Как выяснилось опытным путем - использовать водных духов около воды эффективнее, потому что они меньше требуют энергии за призыв. Вот и матросы отключились быстрее, чем горожане. А вот вытаскивать их пришлось осторожно и в несколько этапов.

Первым делом ровными рядами уложил людей так, чтобы меньшим количеством ходок очистить трюмы - получились компактные брикеты из людей (деликатес по-вурдалачьи) два матроса в ширину, три в высоту. Один брикет - один воздушный дух, поэтому я свободно после тренировок на охране лагерей использовал три десятка духов. Контроля, конечно, требовалось меньше, чем для медленного усыпления, но голова начала побаливать уже на четвертом корабле.

От сосредоточенной работы над восьмым кораблем меня отвлек приглушенный всплеск. Обернувшись, я увидел, что людишки уже переполнили пирс, и начали осыпаться в воду. Пришлось срочно вытаскивать плавающие тела и размещать их на ближайших крышах, благо они тут до неприличия плоские. Вот кому-то утром будет потеха наблюдать за паникующими на крыше какого-нибудь склада матросам королевского флота... а уж если там офицер попадется!

После подобной тщательной работы создание широкого и мощного течения, подхватившего теперь уже мои корабли, казалось отдыхом. Как раз рассчитал скорость движения, сделал поправку на загруженность и понял - не успеем. Резервный план - потратить два дополнительных дня, и пройти территориальными водами королевства Гилнеас.

Думаю, все свидетели движения десяти дредноутов Кул-Тираса подумают, что это Праудмур учения устроил или еще что-то в том же духе. Проблема лишь во времени, и я не уверен, что болеющие морской болезнью (и попробуйте, докажите мне, что ни разу не бывавшие в море орки имеют луженые желудки) не попытаются взбунтоваться и осесть на тех самых Разрушенных островах. Ладно, это мы обсудим с советниками.

В который раз радуюсь своей силе. Пусть за неё и заплачено радостями жизни смертного тела, но навигация ночью в незнакомых водах - самоубийство, а уж заходить в грот, который еще и отпереть нужно - такого и врагу не пожелаешь!

+++

Адмирал Даэлин Праудмур, правитель королевства Кул-Тирас понял, что день для него начался неудачно еще когда, проснувшись, попал ногой в неаккуратно задвинутую под кровать ночную вазу. Да, такое иногда случалось в его нелегкой жизни, и каждое попадание приносило ему минимум сильную мигрень. В последний раз ему принесли весть о смерти старшего сына.

- Лорд Праудмур! Беда! - уже слегка заплывший жирком, но все еще бодрый и крепкий, министр внутренних дел влетел в трапезный зал во время завтрака. 'Началось', - подумал Адмирал.

- Что случилось, Мозгус? - Праудмур отложил вилку с нанизанным на неё кусочком телятины. Внутреннее чутье подсказывало, что есть он больше не захочет.

- У... у нас пропали десять дредноутов из порта, - запинаясь, ответил министр. - Все команды обнаружены спящими на пирсе и крышах ближайших к порту зданий. А на одной из стен висела вот эта записка.

Министр протянул Адмиралу найденное послание и испуганно вжал голову в плечи. Со внутренним напряжением тот вчитался в записку и зарычал.

'Спасибо за добровольное пожертвование в фонд жертв войны с людьми. Орда'

<http://tl.rulate.ru/book/43106/1209519>