

Вот что значит - Тралл не годится на роль вождя!

На полгода я забросил быт своих подданных, возвращаясь со стройки только для того, чтобы поесть и отоспаться. Даже Гром с Дрек'таром уже перестали отвлекать меня от работы и переключили внимание на Молота Рока. И такое отношение меня даже не задевало! Вот что значит - создание города-мечты!

Зато, какие у всех были лица, когда я открыл проход внутрь!

- Вот она - столица Орды! - в барбакан просачивались переселенцы, пораженно замирая при виде открывшегося великолепия. Конечно, я пока не создавал области вроде аллеи Чести, мудрости и духа - одна аллея Силы в моем исполнении была рассчитана на пять тысяч жителей. В центре я оставил площадку под гоблинский банк, хоть само здание построено не было, но пещеру под площадкой я сделал большую. - Величественный Оргриммар!

Толпа выдохнула в едином порыве, а вот одна конкретная личность явно захотела со мной о чем-то поговорить.

- Что это значит, Вождь? - Молот Рока оттеснил меня в сторону, пока остальные присматривались к жилью. - Почему Оргриммар?

- Потому что править орками будешь ты, - и видя как собеседник начал открывать рот я продолжил. - Оргриммаром будешь править ты, крепостью троллей - Зул'Джин, а я сначала поработаю строителем, затем помотаюсь с дипломатическими миссиями, а затем, так и быть, стану правителем Орды, то есть каждый из вас будет автономен, но подчиняться мне. Иного варианта нет - мне вплоть до вторжения Пылающего Легиона больше недели на одном месте не усидеть.

- Я не согласен, Вождь, - упрямо сообщил старый орк. - Но я подчинюсь приказу.

- Спасибо, Оргрим. Ты справишься с этой задачей куда лучше меня, - надо бы сменить тему. Потом он за заботами о поселенцах перестанет так критично воспринимать эту ситуацию. - Ты не против, если эти земли я назову Дуротаром, в честь отца?

- Ни в коем случае, Вождь, - вот он уже взбодрился. - Память моего друга и хорошего вождя должна быть увековечена.

- Вот и ладно, - облегчение даже не пришлось изображать. - А теперь продолжим экскурсию. К сожалению, подъемники я создать не смог, поэтому на второй ярус поднимаемся вот по тому пандусу. Между прочим, в подвале каждого дома имеется колодец, так что добыча воды перестала быть актуальной задачей.

+++

С того момента, как я указал экскурсантам на наметку туннеля в Азшару, где будет построена крепость Амани, Зул'Джин чуть ли не хвостиком за мной бегал. Очень уж ему понравилось, когда столицы строятся за полгода, но я его сразу же обломал, сообщив, что свою крепость они будут строить сами, но материалом я их обеспечу.

И вот Амани уже заканчивают укладывать стену. Я сразу же сообщил, что у племени, возможно, появится пополнение в виде Гурубаша, если те надумают переселяться, поэтому новая крепость Зул'Оргримм оказалась вдвое больше Зул'Амана, и половина пространства так и осталась незастроенной. Во второй же части обустраивалась полная копия Зул'Амана, с тем

различием, что ближайшими ко входу генералами стали Акил'зон и Халаззи. Так даже сложнее стало добираться до вождя.

Все эти материалы я перемещал из очищаемой под аллею Чести территорию. Пока что это место я решил отдать под военный лагерь. Скоро война, а у меня солдаты недисциплинированные... в общем, пока игрушка для Грома обретала окончательную форму, излишки породы я оформлял в огромные кирпичи и передавал на руки троллям носильщикам.

+++

По времени у меня есть около полугода до Чумы, а значит, пора поговорить с очередным винтиком моего плана. Пусть этот винтик крупнее других, но даже его можно будет заменить, пусть и с дополнительными сложностями.

А первым делом я отправился в Хиджал. Пусть и извращенный природной магией, но Источник меня привлекал. Нордрасил был воистину велик, и если Архимонд, как в игре, может охватить половину такого ствола, то я даже представить не могу, что можно противопоставить такому великану.

Для моего плана необходимо было выяснить одну очень важную вещь: Источник - озеро Хиджал, а Нордрасил - живое дерево, растущее за счет энергии источника, и то, что он еще растет должно означать, что еще не весь Лунный Колодец поглощен магией драконов. Моей надеждой на величие Орды оказалось маленькое светящееся серебристое пятнышко на дне озера, и, как бы жаль мне не было эту прелесть, вряд ли здесь наберется больше двух пиал, которые мне необходимы.

Пусть у Источника не было Разума, но некоторые инстинкты он проявлял. Мне было больно отбирать суть у остатков полумрачной магии, но Лунный Колодец сам передал её мне. Именно в этот момент я самой своей сутью почувствовал, что Мировое древо окончило свой рост и окончательно завершило свое формирование как насоса природной энергии.

А еще я почувствовал боль создателя маленького (хотя в те времена оно было совсем не маленьким) чуда. И именно тогда я выяснил, где заточен Иллидан. Как говорила Мэв Тюремщица: 'Иллидан где-то здесь!'

Один из двух создателей магических источников, к тому же являющийся могущественным чародеем, которому требуется помощь. Именно этот факт прекратил мои метания между попыткой договориться с высшими эльфами или освобождением не обязательно вменяемого, но очень могущественного и злого мага.

О да, главной деталью моего плана по укреплению Орды являлся собственный источник, правда изначально создаваемый под Великих Духов. Я решил создать второй Трон Стихий, на этот раз в Азероте.

+++

Артас Менетил был командиром отряда Лордерона, отправленного в подмогу рейнджерам Кель'Таласа, для совместной операции по уничтожению троллей крепости Зул'Аман. У правителей обеих стран вызывало панику возникшее затишье, ведь уже полгода троллей в окрестностях крепости видно не было. Опасаясь, что те готовят какую-нибудь гадость, Анастериан Солнечный Скиталец решил организовать контрнаступление и запросил помощи у также страдающих от набегов троллей людей.

И теперь три сотни пехотинцев готовятся к штурму. Хоть принцу Артасу и не нравилась идея командира эльфов выставить людей во фронт, но он понимал, что среди рейнджеров нет приученных к штурму воинов.

Первые подозрения появились у принца, когда изнутри крепости никак не отреагировали на подтащенный к воротам таран. Внутри барбакана было пусто, да и на стене никто не мелькал.

Внутренние ворота поддавались с трудом, потому что развернуть таран для нормального удара не было возможности, и бревно постоянно скользило по поверхности ворот. Но, и эту преграду в конечном итоге смогли взять солдаты.

А вот когда принц, идущий следом за передовым отрядом, увидел пустую крепость, он сразу вспомнил об исчезновении четырех тысяч орков в Хилсбраде и слухи о пропаже сразу десяти дредноутов у Адмирала Праудмура. И от открывающейся картины принцу становилось не по себе.

+++

Керн из племени Кровавого Копыта много раз задумывался о переселении племени в плодородную долину Мулгора, но от подобного решения его останавливали орды кочующих на пути перехода диких кентавров, которые отчего-то очень агрессивно относились к тауренам.

К сожалению, сил племени было недостаточно для безопасного перехода, лишь некоторые одиночки, отправленные Керном разведать путь, добирались до цели и возвращались назад. От них он узнал, что помимо кентавров, кочующих, преимущественно, у оазисов, по пути в заветную долину встречались скалы, заселенные злобными гарпиями, и даже несколько заросших терном логовищ иглогрифов.

Именно поэтому, когда в племя пришел зеленокожий незнакомец и сказал, что проведет племя этим опасным путем, вождь поначалу ему не поверил. Тем удивительнее была реакция шаманов племени на незнакомца. Старики и молодежь одинаково почтительно обращались с ним.

Незнакомец ничего не просил, лишь попросил приюта на несколько дней и вечера проводил за беседами с шаманами. Сильнее всего вождя поразила часть однажды услышанного разговора.

- Не знаю, насчет Матери-Земли, - отвечал шаманам представившийся Траллом странник. - Но про Мать Камня я слышал. Как Нептулон Повелитель Приливов обитает в океане, как в вулканических жерлах плещется Рагнарос Повелитель Огня, а в воздушных замках танцует Аль'Акир Воздушный Владыка, так и в глубинах земли живет повелительница недр Теразан, прозванная Матерью Камня.

Эта, а так же другие речи выдавали в скитальце мудреца. Шаманы, поговорив с духами, также положительно отзывались как о самом Тралле, так и о его плане по переселению в Мулгор, хотя идею Керна они отвергали раз от раза.

Именно это привело к тому, что племя Кровавого Копыта снялось с места и отправилось в дальний путь. По пути им встречались отряды кентавров, которые один раз смогли отбить от обоза сына Керна - Бейна, но Тралл и тут помог вождю тауренов. Даже постоянные атаки гарпий не мешали продвижению племени, отражаемые шаманами под предводительством Тралла, а мелкие племена иглогрифов разбегались с пути столь крупного воинства.

Уже в Мулгоре Тралл поговорил с шаманами и они единогласно решили, указав на торчащую

на многие метры вверх композицию скал, что Громовой Утес станет лучшим домом племени. Строителей для подъемников Тралл, оказавшийся вождем целого народа, обещал прислать в ближайшем времени, а пока таумены начали обживать покрытую травяным ковром долину, где водились пусть и мелкие, но привычные кодо.

<http://tl.rulate.ru/book/43106/1209534>