

Когда я взвалил на себя решение стать капитаном в этой крепости, то даже не подозревал, что здесь все так плохо. Единственное, что было относительно хорошо – это стены, но и те надо было починить в некоторых местах. Да, у крепости отсутствует ров, но, в теории, у нее есть оборонительный вал перед стенами. Вот только валу этому год, как самой крепости и за это время его подновляли от силы пару раз, а вот размывался он постоянно. Далее следует то, что амулетов у бойцов попросту нет – им их не выдавали, ведь ранее это не считалось нужным, а сейчас других мест хватает. Да, что там амулеты – все навесы от тех же стрел давным-давно струхли и были убраны из-за большей потенциальной опасности нежели защитной пользы. И это не говоря о той самой разобранной конюшни.

Если подновить вал довольно просто – послать толпу скелетов-рабов (которые материализованные) с тем немногим инструментом, что был обнаружен здесь. То вот стены и прочее на тупую, но исполнительную нежить не спихнешь. Я вообще в один час задумывался над преобразованием всей крепости в нежить-некрополис, но передумал – это слишком опасно и рискованно. С амулетами же все закончилось и того проще – я уже имею определенный опыт, но поскольку здесь материала у меня пока маловато, то обойдутся серой костью вместо черной. Правда даже факт использования более слабой версии амулета, да еще и с рунами, что спрятаны под тонким слоем кости с абстрактными узорами (чтобы руны нельзя было прочесть сходу), не избавил меня от необходимости использовать якорь для самоуничтожения похищенных экземпляров.

А ведь на мне было не так и много дел – остальное взял мой зам. Хотя я сразу предупредил, что все испорченное мясо, косточки фруктов и кости, которые должны быть обязательно сырыми, остается мне для работы. Сейчас же я уже закончил создавать металлический инвентарь для скелетов (за годы в форте освоил материализацию еще и железа), которые стали на порядок быстрее делать пару ров-вал (надо же где-то землю для последнего брать), чисто за счет увеличения численности рабочих. С амулетами дело обстояло пусть и не так просто, как с заданием фронта работ костякам, но тоже не особо-то и сложно. Однотипное строение амулета плюс однотипный материал и вот через каких-то три часа те самые полсотни амулетов для всех нынешних обитателей форты готовы.

Самой же сложной была проблема деревянных зданий. Будь у скелетов нормальный разум и можно было бы отправить их на заготовку древесины, но разум у них отсутствует. Можно сделать и немного по-другому, сделав навес псевдоживым – неживое дерево с приданием ему формы, а глиной оно само обрастет, если дать ему такую команду. Хм, так и сделаю, а чтобы вырабатываемая этими зданиями энергия не засоряла округу можно перенаправить ее на центральный накопитель. А дальше? Можно попробовать сделать подобие щита, но это потребует еще и якорей для него, которых надо не менее шести, а лучше и вовсе девять – символом некромантов является девятилучевая звезда в круге, причем часть лучей немного выступает за этот круг.

- Над чем задумался? – подошел ко мне после ужина мой заместитель, который сегодня весь день изучал имеющиеся вооружение и провизию.

- Да вот думаю сделать щит энергетический.

- К-ха... Погоди, а разве такие не над крупными городами и особо ценными крепостями ставят?

- Где-то так. – согласился я, пытаюсь сформировать в голове нужные условия для такого вот щита, чтобы он не мешал нам, а вот врагам, чтобы было худо.

- А энергию где взять – в городах там или Источник есть, или довольно магов оный

обслуживают, а у нас только мы двое.

- Источники Смерти в природе почти не встречаются, а создать Сосредоточие Смерти я смогу.  
- прикинул я, что купол делать будет сложно и затратно, а вот сфера будет и проще, и дешевле по энергии.

- Потому вас – некромантов так и боятся! – выдал Оннард, вырвав меня из мыслей.

- О чем ты?

- Ты только что пошутил, что хочешь поставить над крепостью щит.

- А, так ты об этом... Я не шутил. – оставив своего зама в состоянии крайней задумчивости я ушел в свою комнату.

Вечерняя тренировка дала время для более подробного прорабатывания идеи со щитом и, по моим расчетам, вышло, что без преобразования всего материала крепости не обойтись. Как я и говорил, создать Сосредоточие под силу почти любому некроманту. Ведь что такое это Сосредоточие? По факту – это большое количество стихийной энергии собранной в одном месте. Дело в том, что при такой концентрации энергия постепенно формирует вихрь, который вовлекает мирно стоящую мировую энергию и со временем на таком месте может сформироваться источник. Для магов огня сосредоточием будет активный вулкан, а для мага земли – горная гряда. Маги жизни в качестве сосредоточия чаще всего используют огромные леса, а мы – некроманты – некрополи.

Утром, после завтрака, я начал преобразование крепости. Правда из-за того, что делаю это впервые пришлось выгнать всех наружу и вынести все, чему нежелательно попасть под влияние энергии смерти. В итоге, саму работу я начал только после обеда. Хотя это время и не ушло в никуда: помимо простого пропитывания камня стен мне понадобится еще создать деревянные постройки, для чего скелеты замесили во рве большое количество жидкой глины, по сути грязи, пополам с мелкой щепкой и ветками. Первым делом прошло преобразование камня стен крепости и части земли снаружи от стен и до рва. В этом процессе сложнее всего было преобразовать только стены и фундамент, а не вообще всю землю. Пусть последнее и дало бы мне лишнюю энергию, но вот отравить энергией смерти подземные воды я очень не хочу, а это было бы неизбежно.

Второй этап потребовал от меня немалых вложений, а точнее мне пришлось использовать десяток своих накопителей из призрачной кости для создание неживых лоз. Да, я решил не играть с полноценными деревьями, которые вырастить было бы намного сложнее, а обойтись виноградной лозой под преобразованием смерти. Если первая часть не сопровождалась никакими визуальными изменениями, кроме разве что легкого потемнения камня стен (всевозможные мхи и лишайники, что были между камней обратились и почернели), то вот далее по взмаху моей руки из рва вырвались черные извивающиеся лозы. Часть из них нырнула в вал, выпустив наружу некоторое количество черных же шипов метровой длины. Вторая же часть, преодолев расстояние до стен, начала подниматься вверх, срастаясь с камнем стен, превращая оные в монолит. Под конец было зрелище формирования навесов от стрел. Но и это было не финалом – финалом была глина, которая потекла по лозам, покрывая стены и навесы ровным слоем твердого материала, причем неуязвимого для огня.

Это преобразование меня неслабо вымотало, но мне хватило сил, чтобы отправить на определенные места в стенах девять костяных столбиков, испещренных рунами, которые станут опорой для щита. Ну и на последок я завязал всю энергию смерти, вырабатываемую

крепостью, на центральный накопитель-ретранслятор. Отрубался я уже ближе к вечеру, но работы по обустройству закончились на две трети. По сути единственной отдушиной сегодня был жуткий испуг на лице изъятых из темницы Свина, ну это если не считать удовольствие от проделанной работы.

Следующий день начался с того, что я опять бегал, настраивая всевозможную мелочь по типу постоянного рунного укрепления камня в кладке и фундаменте или настройки конфигурации защитного барьера. Вроде и мелочь, но громадный замок, в котором жизнь выделяет только внутренний дворик, хотя тут скорее, что он не фонит смертью, и обитатели. То есть вся громада просто пропитана энергией смерти, которая не покидает стен, но тем не менее существует всегда! И мало того, что заполнив накопитель и якоря вся эта бездна энергии не закончилась, так она еще и постоянно вырабатывается! Если это просто крупное Сосредоточие, то какое изобилие является средним Источником, который по определению должен быть намного сильнее, я даже представить боюсь. Но во всем надо искать плюсы – так у меня есть возможность пустить часть этой энергии на свои нужды и эксперименты.

Первым делом я внес в центральный накопитель, что стал ядром Сосредоточия, структуру и план нынешней крепости, чтобы та все время отстраивалась из излишков энергии. Вторым этапом стала общая модификация тех же стен, путем внедрения на уровне ядра сосредоточия усиливающей структуры в каждый камешек. Пусть это и не особо затратно сейчас, но зато повредить стену и вызвать этим всплеск энергии смерти будет намного сложнее. Причем тут всплеск и повреждение стены? А дело в том, что сейчас прямо в камне стен формируются энергопроводы из преобразованного камня, а повреждение стены вызовет и повреждение этих самых проводов, что будет сопровождаться жуткими потерями энергии смерти. Нет, у крепости хватит энергии, чтобы «истекать» энергией до момента реконструкции, но такое обилие энергии смерти может пойти во вред не только живым (у них будет вымываться жизненная энергия, что равносильно ускоренному старению организма с дальнейшей смертью), но и мертвым (у этих могут исказиться и повредиться энергетические конструкторы и контуры, что в такой атмосфере вызовет превращение в дикую нежить).

Еще одним вариантом борьбы с излишками стал гарнизон. Я имею ввиду не тех солдат, что сейчас обитают здесь, а полноценный мертвый гарнизон, что будет существовать только в крепости и подчиняться ее капитану. Проще всего было бы заставить формироваться из органики, что есть в земле, и небольшой примеси материализованной кости каких-то скелетов, но это слишком банально. Кто лучше всего показывает при обороне? Маги и стрелки! Если маги требуют сложной обработки, то вот стрелков можно упростить до абсолюта. Самоустранившись от руководства крепостью, тем более, что своих рабов и десятков костяных лошадок я передал Оннаруду с возможностью временного переподчинения, я преступил к разработке.

Что есть стрелок в самом простом его варианте? Стрелковое оружие и наводящая оное платформа. Зачем для такого дела собирать что-то полноценное? Вот и я думаю, что подобное не нужно. Теперь оружие... Какие есть варианты? По сути самих вариантов не так и много: лук, арбалет, праща и простое метание. Праща отпадает сразу – слишком сложная хрень, работа которой просто усилить руку, а у нежити такой проблемы нет. Вторым отпал лук, как довольно сложный в работе. А вот арбалет и метание «с руки» я взял на вооружение. Что есть арбалет – короткий лук, а иной раз и просто дуга, которую установили на ложе и подключили к спусковому механизму. Давать арбалеты отдельно я не хочу, так что будет у меня нечто со встроенным арбалетом. Поскольку такой арбалет будет частью нежити, то и спусковой механизм можно не создавать – подобие пальца, что держит тетиву и еще одного, что прижимает стрелу вполне хватит. Теперь наводка – проще всего приделать «глаз» у самой дуги, чтобы мое творение обозревало зону своего обстрела.

Какую природу дать моим творениям? Привычнее всего будет плоть и кость, но эти материалы довольно редки для наращивания числа стрелков на стенах. Поэтому я остановился на дереве. Когда разработка дошла до логического завершения, у меня получилось нечто напоминающее стационарно расположенный арбалет на гибкой ножке, от которой отходит гибкая рука, что помещает стрелы на ложе. Взведением арбалета занялись еще пара жгутиков. Насчет же стрел, то это просто длинные и гладкие шипы-колючки, которые «стрелок» выращивает у самого основания ножки. Первые испытания показали, что это существо способно поразить цель, в виде слегка обвязанного соломой скелета, на расстоянии триста метров, но это прицельная дальность стрельбы, а на самом деле поразить цель можно и дальше, но там уже как повезет. Но самым главным плюсом моего творения стала возможность разместить его буквально где угодно: на потолке, на отвесной стене, на полу. Гибкая ножка, которая обеспечивает повороты стрелковой части, способна изогнуться под невообразимым углом и навести арбалет на цель. Еще одним плюсом является то, что размещенный на потолке стрелок практически незаметен до тех пор, пока не опустится и не наведется на цель.

После этого вторая разработка была намного проще - метатель - пара из гибкой «руки» и глаза на гибкой ножке. Мощная рука способна метнуть снаряд, вплоть до сорока килограмм, на две сотни метров, что не так и мало для поражения живой силы нападающих. Вот только такой метатель требует себе снаряды, которые могут быть абсолютно любыми, хоть корзиной щебня, хоть куском льда. Но я остался недоволен такими существами и потому создал более крупную и массивную версию стрелка - баллисту. Нет, в военном деле такие машины используются давно, но моя является полностью автономной, хотя размещать ее на потолке я бы не рискнул. В отличие от своего более мелкого сородича баллиста ведет стрельбу, пусть и теми же шипами, но на этих шипах я прописал возможность нанесения рунной цепочки, которая использует сам шип и энергию в нем для реализации заклинания, которое является простым взрывом (лед, огонь, молния). Подобного рода рунные цепочки на нежити я начал делать еще в форте на южной границе, но там цепочки я размещал на чешуе немертвых змей, которые использовались, как мины. Да, магическую мину должен поставить маг, а тут преобразовываешь любую тушу в кучку змеек, которые расползутся по местности, согласно твоим приказам, и в самоубийственной атаке нападут на любого, кто попадет в зону поражения. С учетом же того, что сама змейка в длину имеет менее двадцати сантиметров и может быть любого цвета по моему желанию... В общем эти существа прекрасно себя показали в степи, да и тут надо бы их разместить.

Вообще придумать толковый детонатор для рунных цепочек на нежити было довольно непросто, но я справился. Как активировать руны на определенном объекте? Подать в них энергию, нарушить целостность руны-детонатора или прикрутить к цепочке сенсор-определитель. Каждый из этих вариантов довольно распространен и действенен, но есть еще один вариант - нарушить целостность объекта, на который нанесены руны, правда действовать это будет только в случае наличия замкнутой циркуляции энергии в материале объекта. Ранее такой способ использовали для создания магических свитков с заклинаниями, но слишком дорогими те получались, ведь простая бумага довольно плохо держит энергию, а шкуру животного надо правильно обработать. Что первый, что второй вариант увеличивает цену свитка на порядки из-за чего сейчас изготавливают исключительно свитки с заклинаниями крайне сложными или энергоемкими, чтобы уравнивать цену материала и эффекта. Использование же других материалов было признано нерациональным - кристаллы и металлы оказались еще дороже, ведь их надо выдержать у ядра Сосредоточия для улучшения качества, а это увеличивает цену на очень много. А на кость почти никто и не взглянул, ведь этот материал почти стопроцентно ассоциируется с некромантами, а среди нашей братии рунных магов крайне мало. И зря - нежить при повреждении тела выдает небольшой импульс некроэнергии, которого достаточно для активации рунной цепочки или даже печати!

Мои змеи при укусе оставляют в ране частички своих «ядовитых» клыков, которые специально сделаны тонкими и снабжены зазубринами. В итоге моя змейка быстрым прыжком достигает цели, которую обматывает своим телом, по мере возможности, и кусает, что вызывает детонацию. Да, змея получается одноразовой, но они срабатывают и при уничтожении, ведь это тоже повреждение. В результате крошечная змея способна лишить ноги и с высокой долей вероятности убить человека или зверя, а даже «убитая» способна лишить врага оружия, а возможно и жизни. Ну, если ее кто-то разрубит мечом, то взрыв будет достаточно близко от тела, а копьё выдержит такой удар без повреждений, только если оно зачаровано или сделано из невероятно прочного материала. Есть и минус, ведь такие мелкие существа требуют определенного умения для создания, но тут я схитрил и разработал сначала заклинание для создания одной змейки с возможностью выбрать конечный эффект взрыва, а после и заклинание преобразования всего объема биоматерии в орду этих гадов.

В случае же со стрелами все тоже довольно просто – повреждается острие, которое первым настигает цель. То есть стрела, что даже отскочила от крепкой брони обдаст обладателя оной пламенем или льдом, в зависимости от типа стрелы. Если же стрела с легкостью пройдет сквозь цель (мираж или промах), то детонация произойдет после вонзания стрелы в землю, ведь там острие тоже пострадает. По сути, единственным способом избежать урона от моих змей или стрел – это поймать их во время полета. Нет, есть еще вариант с поражением во время этого самого полета, но, чтобы не пострадать самому, это должен делать мастер лучник или маг.

<http://tl.rulate.ru/book/22680/488718>