

Пока нерубы не поняли, с чем имеют дело, велел низшей нежити (из тех, что ещё функционировали) не шевелиться, а личей «усыпил». Незачем им пока думать – все ресурсы их сознания нужны мне. Создавать активные плетения пока не буду, чтобы не показывать активность, и простым зрением ничего не видно – всё замотано паутиной. Единственное что остаётся – обследовать обстановку чувством жизни и магическим чутьём. Тряску от многого транспорта можно не учитывать – всё равно по ней не понять, свернули они куда-нибудь, или нет. Жуки всё бегут, а я отмечаю, что магический фон вокруг постепенно повышается.

Пора разбирать мои ошибки. Схватка с нерубами была скоротечной, силы были неравными, и всё равно кое-что можно было сделать лучше. Память троллей хранила историю войны с жуками, но это были изустные предания шаманов, так давно это было. Когда-то империя троллей, не без поддержки своих лоя, сумели справиться с гигантскими насекомыми. Этот враг был силён, и с ним просто нельзя было решать дела миром. Всё живое для них было пищей, один-единственный жук, сумевший избежать гибели вскоре закладывал новую колонию, разрастающуюся в геометрической прогрессии.

Война велась на истребление, и в живых остались лишь те, кто научился хорошо прятаться. Именно от них произошли нерубы, что нашли свой путь, самоизолировавшись в подземных пещерах. Лишь изредка поисково-охотничьи партии тревожили жителей Нордскола. Справиться с ними было проще (они не шли ни в какое сравнение с бойцами прошлого), но тролли предпочитали убегать – далеко от выхода жуки не расползались. Опыта серьёзной войны с нерубами тролли не имели, а потому лучше было бросить низшую нежить и сберечь личей.

Второй моей ошибкой было то, что я подключил к связи подконтрольных мне паукожуков. С логистикой они справлялись отлично, но ставка на знание тактики и уязвимых мест дала сбой. Общество нерубов было хотя и высокоразвитым, но предельно кастовым. Бегунки и прядильщики были физически неспособны сопротивляться более высокоранговым. Какие уязвимые места?! Какая тактика?! Если бегунок или прядильщик вёл себя странно и не обращал внимания на приказы, его уничтожали за один-два удара хитиновых клинков. Из этого проистекала следующая накладка – одно дело задавать направление, а другое – передавать по связи сигналы, как двигаться. Это я уже отчасти привык к образу мыслей и анатомии арахнидов, а гуманоидное тело с другим расположением и количеством конечностей только путалось в проходящих образах.

И самая главная моя ошибка – я не видел противников для себя в Нордтренде, да, пожалуй, и в Азероте. Натрезимы-тюремщики были неизбежным злом, но мы хоть и находились рядом, практически не взаимодействовали. Драконы – а где они? Их и так немного, а пока я не привлёк их внимание. Кладбище я буду разбирать медленно и вдумчиво, здесь как раз пригодятся павшие нерубы – накопать тоннелей к нужным костякам, да выгребать потихоньку. Тролли – да не вопрос. Ещё до того, как я справился с лоя, они не были мне соперниками. С остальными обитателями я рассчитывал встречаться только накопив силы, и ещё нескоро.

Война, как это обычно и бывает, пришла внезапно. А мы к ней не готовы. Стоит проверить подконтрольных нерубов на другие выкрутасы, что могут принести врождённые рефлексы, и не использовать их в схватках. Справляются с организацией кочевий кланов – и хорошо. Бой показал, что противопоставить гигантским насекомым я могу пока только магию, а потому

следует сделать как можно быстрее наладить производство снарядов с зарядом смерти. Да и разведка не помешает – мне нужно знать обо всех перемещениях нерубов.

Транспортировка закончилась, остатки моего отряда были собраны в одном месте, но контролировать их всё равно было сложно. Как будто что-то мешало нашей связи, не глуша её намертво, но ослабляя. Оставив вниманием умертвия, сосредоточился на Нимкабу, как самом неповреждённом. Кокон с ним положили на что-то пружинящее, и вскоре я услышал звук разрываемой паутины. «Окоченевшее» тело перевернули на спину, и я смог разглядеть помещение, в котором очутился. Высокий потолок куполообразной формы был заткан паутиной, в центре был серый сталактит, усыпанный светящимися ровным жёлтым светом. Вертеть головой я не мог, чтобы дальше изображать труп, но и попавшее в поле зрения было достаточно интересным.

Если брать по троллиным меркам, пещера была большой. Шатров десять в длину и пятнадцать в ширину. Медленно-медленно ворочаю глазами, другие останки пока не разворачивают, но они тоже в этом помещении. Вокруг моего ложа (что походило на гамак из паутины) расставлены сильно вытянутые пирамиды. Если бы основание было поуже, и не было граней, то я уже отнёс бы их к колоннам. Стенки пирамид покрывали неизвестные символы, светящиеся бледно-лиловым светом, а на вершине располагался кристалл, над которым парила «голограмма», похожая клубок паутины.

А вот и сами нерубы. Сейчас, когда взгляд лича заметил одного, я настроился и на прочих. До этого их присутствие скрывала почти полная неподвижность и повышенный магический фон. Один паукожук что-то прострекотал, но уши тролля плохо воспринимают ульеречь, многие звуковые нюансы ускользают, а потому даже обращение к подконтрольному прядильщику не принесло пользу. Теперь, сосредоточившись на врагах, я понял, что они не просто рассматривают добычу, а опутывают её магическими плетениями. Как и во время стычки, ничего разобрать в них я не мог, настолько тонкими и чуждыми они были. Я даже не мог отследить границу их воздействия и просто старался запомнить их вид, чтобы не пропустить в будущем.

Ни стражи, ни бегунков не было, а потому готовлю атаку. Подражая магам нерубов, столь же медленно и неспешно формирую атакующее плетение, но это не осталось незамеченным – приподняв передние конечности паукожук посылает невесомые сгустки магии в мою сторону. Наверно, что-то диагностическое. Мельком подумал, что я вообще ни разу не видел применение боевой магии. Основа готова, вкладываю максимум сил, проявляя плетение, и в морду нерубу летит чёрный луч. Одновременно с этим второй лич избавляется телекинезом от окутывающей его паутины и несётся к останкам низших умертвий. Его задача – наскоро подлатать пехоту, и перекрыть единственный вход в пещеру. Никогда до этого я не колдовал так быстро и разнопланово – помогал «спамить» заклинаниями первому личу, пытался понять,

как справляется нерубианская защита и подстраивался под неё, одновременно с этим через второго приспешника приводил в порядок армию.

Некропластикой приживлял конечности, зачастую от разных тел, стягивал рассечения, сшивал энергетические каналы. Первая двойка мертвяков уже бежала к выходу, вторая была на подходе, и защита одного из жуков не выдержала атаки, но и самого лича «угостили» чем-то обездвиживающим. Не прекращая атак, рву вражеское плетение выбросом маны, и пока она не рассеялась, формирую из неё магический щит.

Гронн побери, дверей нет, а на помощь шестёрке магов уже спешит подмога. Поражение неизбежно, и теперь нужно забрать с собой как можно больше врагов. По-любому бегунков и воинов у нерубов больше, чем магов, а потому цель атаки очевидна. Первый лич, развеяв щит, швырнул себя телекинезом к раненному нерубу, тот попытался ударить его лапами, и они покатались по полу. Яростный стрекот, завывания умертвий, треск паутины и скрип хитина заполнили пещеру, лич, обхватив руками первого неруба высасывает из него жизнь и ману, остальные жуки разбегаются, но низшая нежить, подлатанная вторым личем атакует их. Могут или обратить в нежить первого неруба, или за счёт выпитой силы поразить ещё двух. Колебался я недолго, и вот волна смерти цепляет пару, заставляя замереть, и вскоре их панцири трескаются от ударов мертвецов.

Второй лич повторяет манёвр первого и прыгает к подверженным противникам – пока не умерли, можно усилиться за их счёт. Стража уже тут, задерживать их низшей нежитью нет смысла, а потому добываем остатки магов, не обращая внимание на потери. Как ни странно, но свою нежить я терял от лап магов, а не их волшебной силы. Слишком специфической у них оказалась магия, а поддержка от личей свела на нет все замедляющие эффекты. Возможно, эти плетения были бы куда эффективней против живых?

В массе нападающих кроме бегунков всего пара воинов, а это не так уж и много – маги уже нейтрализованы, и Дженджамай присасывается к полумёртвому жуку, накрывая всю наступающую братию волной смерти. Ещё повоюем! Нимкабу перекидывает себя поближе к выходу – тут настоящий завал, и пока жизнь окончательно не покинула тела, можно превратить их в баррикаду. Работать без Чумы было тяжело, но я уже знал устройство бегунков и прядильщиков, некрофикация затронула нервные узлы, отвечающие за движения ног, и полумёртвые насекомые, ведомые через ментальную связь моими нерубами, стали трамбоваться в проход, создавая непроходимую пробку.

Теперь пора поработать с некропластикой, жуки живучи, но если знать анатомию, обездвижить их не проблема. Хитин «потёк», намертво сшивая между собой тела. Растащить такой завал будет непросто, как и выбить таранным ударом. Плюс к этому личи не будут безучастно смотреть, как нападающие пытаются к ним прорваться. Кстати, а где нападающие? Разве пара воинов-нерубов – достаточно для охраны такого важного места? Конечно, у них своя специфика, но ни за что не поверю, что исследовательские пещеры так плохо охраняются.

А вот и ответ на мой вопрос – через тридцать метров тоннель был завален опутанными паутиной камнями. Замуровали, но нам же проще – баррикада известит о возможных лазутчиках, а я пока превращу в личей павших магов. Потом займусь солдатами, но сперва нужно привести в порядок моих подчинённых – срastить переломы, выбрать ногу для

приживления - не летать же им всё время телекинетическими бросками.

Личи принялись приводить себя в порядок, как с потолка упала тягучая капля. Смесь паутины и бесцветной жидкости попала на павшего мага, с шипением прожигая дыру на его одежде. Следом шлёпнулась вторая, третья, и вскоре кислотный дождь непрерывным потоком стал идти с потолка, разъедая опутывающую его паутину, проплавливая дыры в мертвецах и нежити. Денджамай с Нимкабу накрылись магическим щитом, но поток кислоты (или что это за едкая дрянь) и не собирался уменьшаться, на куполообразном своде стали видны отверстия, через которые она уже не капала, а лилась. Щиты приходилось то и дело обновлять, реагент оплавлял даже камень, и так и норовил просочиться ниже места стыка магической защиты и пола. В воздухе стоял туман, низшие умертвия окончательно упокоились. Едкая жидкость с плавающими в ней подобно клёцкам в супе полупереваренным остаткам уже достигла колен. Лич сворачивается клубком, и пока не рухнул внешний щит, формирует шаровидный многогранник вокруг своего тела. Чем меньше площадь поверхности, тем меньше сил тратится на его поддержание.

Повторяю операцию со вторым, внешняя защита не выдерживает, и порвавшийся поток подхватывает защитные капсулы. Они плавают на поверхности, но долго держать такую защиту я не смогу. Ощущения от того, как тебя растворяют не самые приятные, а потому упокаиваю личей сам. Наша связь помогает делать многое, и первым делом я погасил их сознание. Теперь перестроить несколько энергетических линий, и они уже никогда не «проснутся».

Попытка освободиться не удалась, зато и враг понёс потери. А учитывая, что там были маги, потери существенные. Во всяком случае я на это рассчитываю. Жаль, не удалось поднять ни одного жука-лича, но такая возможность обязательно представится в будущем. Начало войны, мифы и предания троллей, мысли подконтрольных нерубов - всё это дало понимание одного из аспектов основы культуры гигантских насекомых. Основатель колонии был из тех, кто безумной экспансии предпочёл выживание. Был ли это осознанный выбор, или же результат уничтожения всех остальных, но скрытность и самоизоляция стали краеугольным камнем их существования.

Но это не повод расслабляться - пусть они не любят поверхность, но при наличии угрозы реагируют на неё быстро. Противопоставить им почти нечего, ведь кроме магии их почти ничто не берёт. А неисчислимых легионов у меня нет, чтобы разминивать воинов один к десяти и всё равно побеждать. Да и маги мои не блещут талантом, и без помощи в формировании плетений с моей стороны будут показывать куда худшие результаты. Теперь придётся перестраивать весь уклад троллиного общества. Сформировать два культурно-технологических центра, по числу источников сил, способных отбиться от любой (или почти любой) армии. Сделать сеть магической разведки - незачем терять часовых при каждой атаке. Осталось рассчитать, как сделать так, чтобы на всё хватило ресурсов.

<http://tl.rulate.ru/book/25802/554531>