

Пока остатки личей в магической оболочке плавают в едкой жиже, как клёчки в супе, обдумываю будущее устройство своей империи. У меня есть несколько путей для её становления, но основа уже положена. Плеть – эффективное оружие разрушения, но мне не нравится роль, что отвели для неё демоны. Мне же ещё в Азероте жить, а потому выжирать дотла жизнь не стоит. Некоторые подвижки в этом плане уже есть, осталось придать им стабильность.

Был бы у меня выбор, я бы пожалуй всё равно остановил своё внимание на троллях. Уж очень их жизненный уклад подходит для моих задач. Да и будет весьма символично, что именно эти существа, восходящие своими корнями к началу истории Азерота, положат начало новому государству. Жаль что за всё это время они растеряли многое, но и оставшееся впечатляет. Несмотря на тысячелетия они не исчезли с лица мира, приспосабливаясь к изменяющимся условиям. Благодаря земной памяти я помню много империй, что захватывали практически весь мир, и знаю причины их падения. Конечно, мнение моё субъективно, но многие общие черты в той или иной степени присутствовали во всех.

Если взглянуть беспристрастным взглядом, существование империи можно разделить на три этапа. Первое – это становление. Когда небольшая страна (или просто группа единомышленников) создаёт более эффективную систему. Таких «ростков» всегда много, но для успешного начала нужны и подходящие условия. Второй этап – это развитие. Благодаря лучшему оружию, сплочённости или более совершенной форме общества (а зачастую – все эти факторы вместе) империя разрастается, подчиняя и уничтожая окрестные народы, перекраивая их на свой лад. И третий этап – распад единого государства. Причин у этого бывает много, но в основе, как ни парадоксально это звучит – это её эффективность, перерастающая в косность.

Конкуренты истреблены, мест для расширения не осталось, а подросшее поколение считает все достижения само собой разумеющимися. А они ведь достойны большего! Они лучше старпёров знают, как делать, и уж куда умнее недалёких предков. Да и когда были те великие победы? В прошлом, а уж они-то смогут сделать лучше! Я многое упростил, но в целом это присуще любому обществу.

Исходя из всего этого, остаётся исключить эти ошибки, и корректировать неизбежные новые. Разумные не ценят того, что достаётся бесплатно. Это касается и благ, и советов – прозрение наступает слишком поздно. Каждому надо прочувствовать на себе, ведь вклад любого, как не банально это звучит, важен. И тут встаёт следующая проблема – начиная каждый раз «с ноля», общество будет вынуждено остановиться на одном этапе развития. Но благодаря некромантии этот момент можно обойти – тот, кто по-настоящему этого достоин, продолжит жить и развиваться. Это тоже грозит застоём – несменяемая элита может не принять перемен, привыкнув действовать по-старому, но и это можно корректировать.

Во-первых, провозгласить правильные идеалы, основанные на непрерывном развитии. Совершенство недостижимо, зато движение к нему не остановится никогда. Во-вторых, отбирать в нёмёртвых только лучших, остальные туда тоже попадут, но будут другим видом нежити. Практика с троллями уже дала свои плоды – юные охотники, и так не страдавшие отсутствием мотивации, стали ещё более рьяно постигать воинскую науку. Сражаться в строю я их учить пока не буду (против жуков это бесполезно) а сделаю упор на групповую работу. Ну и третье – я, как создатель нежити, способен её контролировать, а если надо, «переписывать»

разумы своих подданных.

Основать города в приказном порядке ничего не стоит, но прежде чем делать такое, следует выбрать правильное место и их состав. Разумеется, время от времени население будет кочевать из одного в другой, чтобы бывшие враги полностью перемешались и ассимилировались. Со временем это и так произойдёт, но не стоит пускать столь важное действие на самотёк. У меня два источника силы, и логика диктует создать два больших поселения. Но природа берёт своё – прокормить их всех вместе не представляется возможным, а решение превратить всех в нежить – путь в никуда. Выход вижу в мобильности – кроме двух центров остальные поселения будут кочевыми. Тролли – выносливые ребята, а это послужит им дополнительной тренировкой, и уменьшит нагрузку на северную экосистему.

В полный рост встала и недостаточная магическая грамотность личей. Арканый и некромантический арсенал скуден, а поднимать нежить из мумий мы ещё и не начинали. Да и в свете схватки с паукожуками её полезность под сомнением. Разведка тоже толком не налажена – нерубы изрыли весь континент, и теоретически могут вылезти из-под земли в любом месте. Моя магическая мощь и искусство тут не помощники – одно дело поднимать лича, стараясь как можно лучше провести некрофикацию, и совсем другое – работать конвейером во всех остальных областях. Если на начальном этапе это было оправдано, то теперь будет лишь тормозить магический прогресс зарождающейся Плети. Это порочный путь – рано или поздно даже моего времени и внимания на всё не хватит.

Некоторое время спустя, Сайнорил.

Низшие умертвия с выпавшими клыками расчищали площадку, стаскивая все обломки камней в одну кучу. Благодаря большой силе они могли ворочать огромные глыбы, но тупость не позволяла выбирать те, с которыми справятся. Приходилось перенаправлять на более мелкие камни, чтобы работа не стояла. Пронизывающий холод, что царит в месте покоя мёртвых и зимой, и летом, был им безразличен. Сам лич, приближенный Голосом Мёртвых к небожителям, тоже не испытывал дискомфорт, но на борьбу с холодом тратилась мана. Убыль была небольшая, а с источником сил от обелиска – считай, что и не было. Новая жизнь нравилась Сайнорилу, старческие болячки ушли, и ощущение силы, текущей по жилам, было приятным, почти пьянящим.

Передав управление низшими Торзегу, пошёл ко входу в пещеру. Священное место упокоения предков могло быть осквернено старым врагом, и троллям предстоит создать новое оружие против подлых многоногов. Вход остался далеко позади, но тьма не мешала Сайнорилу видеть

ряды заледеневших мумий. Нужно дойти до конца коридора, чтобы проверить, нет ли где отворков вглубь земли. Это не гарантировало, что нерубы не пророют новый ход, но зато напасть внезапно они тоже не смогут. Неспешная поступь вывела его к всё сужающемуся концу, сходящему в глубине на нет – не просунуть ни руку, ли даже нож. Здесь покоились самые древние мумии, и троим из них предстоит стать стражами.

Со всем почтением он подхватил магическими руками три тела, и разместил их на полу. Сняв из-за спины мешок с костяной пылью, отсыпал вокруг тел линию, стараясь чтобы крупинки соприкасались друг с другом. До мастерства Владыки ему далеко, но кое-чему он уже научился. Зачерпнув побольше сил из обелиска, стал напивать ею мёртвых стражей. Работать с ними было тяжело – души давно покинули эти вместилища. Требовалось заново связать остатки магических отпечатков, что до сих пор хранили старые кости, срастить их вместе, и призвать Нер'Зула. Магия наполнила костяки синим светом, костяной порошок с треском исчез, превращаясь в еле видимую чёрную взвесь. Каменный пол поплыл, приклоненные спинами друг к другу мумии утонули в нём наполовину, и Владыка явил свой взор, перехватывая творимую магию.

Троль с благоговением смотрел, как изменяются костяки, сливаясь в единое целое, размягчённый камень плотной коркой натекал на них, превращая в монолит. Магический конструкт пустил отростки в пол и стены пещеры, расходясь во все стороны, и вскоре жрец Голоса Ночи почувствовал её, как одно целое. Теперь никто не сможет незаметно разобрать основание, не потревожив троллей.

– Ты хорошо подготовил это место, – раздался в голове голос Владыки. – Но пробудить их к новой жизни будет непросто, слишком долгим был их сон. Создашь стражей в каждом месте погребения.

– Исполню, Повелитель, – отвечал Сайнорил.

«Северную столицу» я отвёл под работу с нежитью и производство оружия. Привыкнув работать с живым материалом, я, тем не менее, мог посредством личей поднимать и мёртвых. Но у них была своя специфика. Слишком мало оставалось в них от эманаций жизни и разума, энергетику предстояло создавать с нуля. Даже троллиные практики тут мало на что годились – они делали ловушки душ из свежих врагов. Зарываться в исследования не хотелось, но пришлось. Помню, в одном из фиков Нер'Зула ждал эпический облом, когда нерубы привели в негодность все залежи мумий. Опирались на фанфик было бы недальновидно, но исключать такой возможности я тоже не мог. Мёртвые стражи по сути своей были скорее некроголемами, чем классической нежитью. Данные артефакты создавались с одной-единственной целью – не проворонить вторженцев. Скоро все запасы будут под контролем, и можно будет вводить в строй новых немертвых воинов.

В это поселение я перевёл добрую треть личей и четверть низших, что при поддержке источника сил спешно отстраивали лаборатории. Ставить крепостные стены резона нет – камня и рабочих не напасёшься. Зато каждая исследовательская площадка будет снабжена столбом-излучателем, способным развеять за один выстрел пару-тройку нападающих. Сейчас, когда город только строится, я уязвим для массовой атаки, но вряд ли нерубы сумеют собрать и бросить на меня столько сил. Неизвестной величиной оставались одарённые многоноги, если они способны засекают мои летающие источники, то вылазки не избежать. Но на моей стороне скорость – прежде чем продвигать некромантию понастрою вышек. Перекрывая зону действия друг друга они станут непроходимой преградой на пути любого войска.

Не хватало материалов, из доступного были только кости, дерево и камень. Ни металлов, ни драгоценных камней – хоть контрабанду через Вразуса организуй. Будем работать с тем, что есть, и улучшать по мере необходимости.

Некоторое время спустя.

Гуранс бежал по следу белого медведя, втягивая ноздрями запах летнего разнотравья. Полагаться на слух ему не приходилось – низшие создания своим громким топотом глушили все звуки, чем несказанно раздражали матёрого охотника. Хвала предкам, хоть бежали быстро, не заставляя себя ждать. Чуткий нос уловил запах воды и крови, зверь был где-то рядом. Следы вывели к костяку тюленя. Туша была разорвана пополам, жир съеден, а остальное белый зверь оставил.

Бывшие тролли с гуканьем набросились на останки, отрывая зубами куски кожи и разгрызая кости. а Гуранс скривился. Как истинные падальщики те не брезговали ничем, подъедая всё без остатка. Сейчас белый медведь отяжелел после еды, и далеко не уйдёт, а запах крови и следы когтистых лап приведут к нему охотника.

Зверь почувствовал их издали, и убежать не спешил. Огромная белая туша, перемазанная кровью, глядела на них, решая, напасть или не трогать. Будь он голодным, уже бы кинулся, но после плотной трапезы стал неповоротливым. Тем хуже для него. Проверив остроту своего копыя, тролль стелющимся бегом поспешил к добыче, выгадывая верный удар. Он знал, что несмотря на большой размер, зверь может двигаться очень проворно.

- Стоять, – скомандовал Зукатар, удостоенный дара Повелителя Мёртвых.

Это было не лишним – низшие были тупы и без пригляда ели всех, в чьих жилах текла тёплая кровь. Окрик относился не к нему, и Гурнас приближался к зверю, следя за его лапами. Удар – и на окровавленной шкуре добавляется след от копыя. Медведь грозно рыкнул и прыгнул на тролля, но тот ловко отскочил в сторону, украсив его шкуру ещё одной отметиной. Белый медведь поднялся на дыбы, готовясь смять надоедливого двуногого, и открыл грудь для удара.

Ткнув остриём в сердце, Гурнас присел, упирая копьё в землю, и кувыркнулся вперёд, уходя из-под удара чёрных когтей. Напорившийся всей массой медведь убил сам себя – смертельная рана ослабила зверя, но опытный охотник не спешил праздновать победу. Позорно будет умереть от лап поверженной добычи и он, вынув нож, кружился, выгадывая момент. Белый медведь завалился на бок, копьё торчало у него из спины, кровь струйками хлестала из распластанной раны. Попинав по задней ноге, тролль, не дождавшись реакции, запрыгнул ему на спину.

- Жизнь для Нер'Зула! – заорал он, вонзая нож в глазницу, – мясо для клана!

Старые руки не подвели, обрывая жизнь зверя. Сегодня у его семьи будет много мяса, единственное, что портило настроение – это присутствие низших. Сил у него ещё много, но время берёт своё, и ему не хотелось окончить жизнь так, как они.

Северный Тюлень, как бы не зубоскалили насмешники, был резвым кораблём. Обратный путь в Лордерон баловал ветрами, ни пиратов, ни прочих морских напастей не было. Брэндиям уже готовился первым войти в порт, опередив в негласном соревновании других капитанов, но на полпути его корабль стал замедляться. Перегружа не было, дно проверили в первый путь – ни зарослей ракушек, ни гнилых досок, но матросы день ото дня находили новые протечки. Как назло больше половины пути уже было пройдено, и случись такое возле вод Нортренда, он предпочёл бы вернуться в порт. Оставалось только положиться на судьбу и подготовить шлюпки. Сидя в каюте, по скрипу и уменьшившейся качке капитан понял, что корабль сбавляет ход. Выйдя на палубу, увидел, как матросы убирают паруса.

- Посему опять стоим?

- Капитан, в трюме новая течь, если не убрать ход, не заделаем, – доложил ему Скортэн.

- Большая? – уточнил он у боцмана.

- Рука пролезет. Заплату уже наложили, но края как-будто кем-то погрызенны. Прикажи выкинуть часть груза, иначе не доплывём.

- Тысяча мурлоков тебе в печень! – выругался капитан.

Не доверять словам Скотэна резонов не было, и лучше потерять груз, чем команду. С досады он сплюнул за борт, дав отмашку матросам. Бочки с китовым жиром одна за другой плюхались в воду, люди сбивались с ног, избавляясь от лишнего веса. Как бы это плавание не стало последним для Северного Тюленя.

- С половиной груза дойдём? - уточнил он у помощника.

- Должны, капитан. Ветер хороший.

Резкий удар и хруст перекрыл скрип такелажа и крики боцмана, палуба покачнулась, как будто корабль наткнулся на рифы. Проклятье! Здесь же отродясь не было мелей, да и корабль стоит! Толчок повторился, матросы забегали как ошпаренные.

- Капитан, в трюме новая течь, корабль разваливается! - завопил черноволосый матрос, выскочивший на палубу.

- Спускайте шлюпки, крысы сухопутные! Да пошевеливайтесь, акулый корм!

Под ор и маты шлюпки спускали на воду, благо припасы успели погрузить заранее. Спешно, но без паники команда съезжала по канатам, рассаживаясь по местам и разбирая вёсла. Капитан последним спустился в последнюю, не успев спасти корабельную казну, так быстро тонул их корабль. Заработали вёсла, отплывая от обречённого корабля, под жалобный треск он перевернулся на бок, являя взору изломанное днище. Невеселые мысли прервало новое происшествие - что-то вырывало вёсла из рук матросов, вот один шлюп от таранного удара взлетел на воздух, на миг являя голову гигантской рыбины. Посыпавшиеся в воду матросы уже не всплывали, вскочив на ноги Брэндиан сорвал с пояса саблю, готовясь подороже продать свою жизнь.

- Какого демона тут происходит?! - в сердцах закричал он, глядя на всплывающие пятна крови среди обломков шлюпки.

Ответом ему была гибель следующего судна, слишком маленького, чтобы противостоять морскому чудовищу.

- Оружие к бою! Покажем им, чего стоят наши жизни! - ободряюще крикнул капитан, на миг вселив храбрость в сердца людей.

Неведомый хищник топил шлюпки одну за другой, люди, падая в воду кололи оружием пучину, но погибали один за другим. Не избежала общей судьбы и их судно, утянутое под воду. Нырнув Брэндиан успел заметить стремительные серые тела, рвущие людей на части. Боль пронзила тело, как будто в спину воткнулись десятки кинжалов, меркнувшим взглядом он успел заметить свою откушенную кисть, до сих пор сжимающую рукоять верной сабли.