

Мёртвая королева нерубов, вися в своей царской паутине, напоминала марионетку на ниточках, которой управляет неумелый кукловод. Рваные, неестественные движения, полное безмолвие. Живой бегунок, повинувшись заложенной природой команде, почувствовал её голод. Припустив в соседний коридор, вскоре вернулся с мясным жуком, передавая его королеве. Получив в ответ крохотную порцию феромонов, принялся наводить в пещере порядок.

В преддверии войны Ази'Маран откладывала яйца непрерывно, делая ставку на воинов, но и не забывая о простых рабочих. Впрочем, бегунки после линьки могут стать прядильщиками, а те в свою очередь воинами. Так что кроме дополнительных линек и небольшого перерасхода еды армия нежити ничего не теряет.

Живые подданные легко управлялись феромонами, я даже не задействовал ульеречь. Подчистил память я королеве сильно, хоть это и не потребовалось – натрезимы не стали вторгаться в разум ни к ней, ни к прочей поднятой здесь несколько недель назад нежити. Возможно, их успокоила молниеносная победа и нежелание тратить своё драгоценное время на жалких смертных? Впрочем, выжигание мозгов произошло по большей из-за охватившей меня ярости, ведь хранить секреты от демонов этого гнезда я не собирался.

В любом случае так лучше для неё. Не осознавать, как приходит в упадок улей, как подросшие до стадии воинов подданные пополняют ряды войска нежити, что разрушило ранее её королевство. Не смотреть, как рабочие выламывают из потолка и стен всё мало-мальски ценное в плане магии, вплоть до камня вокруг светящихся кристаллов. Не знать, что грибные фермы уже истощены, и последние вылупившиеся подъедают уже саму грибницу. Не узнать, что когда кончится последняя еда, подрастающие нерубы съедят архив её королевства.

Но куда больше духовного спокойствия Ази'Маран меня интересовали последствия схватки. Я и раньше терял подручных, пусть и не в таких масштабах, чувствовал их боль, но никогда она не была столь яркой и нестерпимой. У меня была догадка, почему это случилось, но вновь испытывать подобное совсем не тянет. С другой стороны, если сведения окажутся верными, это грозит мне серьёзными трудностями в будущем. Нечего тянуть.

Отряд нерубианской нежити ушёл в боковой коридор. Пропажа даже сотни из многотысячного войска не потревожит моих тюремщиков, тем более они не столь пристально наблюдают за движением войска. А количество особей отбившейся от основного маршрута стаи было всего десятков особей. Лич обращается к силе передвижного источника магии, напивая ей и свой отряд. Окружив подопытного бегунка, воины и прядильщики приготовили мандибулы и хитиновые клинки. Начали! Разрываемый на части приспешник ощутил всю гамму боли, к ней прибавилось и чувство разрываемой на части души. Гронн, так же больно, как было и во время штурма!

Лич стал латать бегунка некропластикой, но боль хоть и утихла, но не отступила, а я вновь

получил болезненный, но ценный урок. Источник маны был создан из лоя, и, видимо, как-то перекликался с троллиными практиками при создании нежити. Весьма неприятное открытие – до этого потеря нежити была хоть и неприятным и досадным, но не таким болезненным явлением. Тут же получается, что при поддержке источника разрушение связанной со мной нежити будет весьма болезненно отзываться на мне самом. Можно не использовать источник, но тогда я теряю больше половины магического арсенала, да и поддержка обычной нежити тоже не помешает. С другой стороны хорошо что я получил этот урок сейчас, а не во время какого-нибудь штурма Даларана или королевства Солнечных эльфов. Одновременная смерть нескольких десятков или даже сотен приспешников даже представлять больно!

Бардак, всегда сопровождающий перемещение большого войска (а сейчас количество нежити почти удвоилось), позволил «потерять» часть нежити, а быстрая победа над ульем без имитации обвала дала возможность спокойно поработать с оставленными кладками, лабораториями и прочими богатствами нерубов. Больше всего меня радовали три яйца, из которых уже вылупились будущие маги, их я тоже сумел «потерять». После того, как основная масса павших была поставлена в строй, ядро армии стало прокладывать дорогу к следующему гнезду подземных насекомых. Пятёрка личей осталась превращать подрастающее поколение в нежить, а заодно проводить опыты по установлению связи душ.

До этого времени мне не хватало подопытного материала, сейчас же его было как никогда много, единственным ограничением стало время, что потребуется нерубам, чтобы вырасти. К счастью, они не делали это одновременно, ведь королева не снесла все яйца в один день.

Некоторое время спустя.

Не ограниченный ничем, кроме фантазии и количества магических миньонов, сумел провести несколько десятков опытов, прежде чем добился успеха. Хитрость состояла в том, что прежде чем осуществлять духовную привязку, следует «укоренить» душу в ещё живом теле. На это меня навели недавние события, когда боль от смерти подданных всколыхнула в памяти эпизод жизни на Дреноре. А именно – казнь, когда тело становилось «тотемом» для души. Переработать ритуал под моих магов удалось не сразу, но тут как нельзя кстати оказались практики вуду троллей. Я как будто собирал «мозайку» интересующей меня «картины», каждая раса из числа моих подданных внесла свою толику, но ни одну из них нельзя было назвать «светлой».

Проходя через болезненный ритуал неруб становился более живучим, но старение и смерть обрекали его душу на повреждение, потому дальнейшее преобразование в нежить – единственный выход сохранить своё существование. Теперь для прижизненной связи с существом мне не нужно его согласие. А там, взаимодействуя, мы уже сможем найти «общий язык». Возможно я совершаю ошибку, совершая подобное. Но мне нужны все силы, чтобы добиться своих целей.

Некоторое время спустя.

После спуска на воду первой «подводной лодки» мурлоки не сидели сложив лапы, а вовсю дорабатывали изделие. Впрочем, некроконструкт и так получился удачным – каплевидная форма позволяла развивать большую скорость. Сильфоны давали хорошую тягу, но если требовалось ускориться в ход шла магия. Как такового источника не было – перемещение и управление частями подводного корабля шло за счёт впитывания и преобразования окружающей маны. Пусть это ограничивало максимальную скорость, зато не требовало подзарядки от мага. Ходовыми качествами судна я был удовлетворён, и доработка в основном шла в области управления этой подводной конструкцией. Управлять ей мог только маг или я, за счёт ментальной магии.

Изначально я хотел начать колонизацию морского дна с помощью неподвижных куполов, а исследования и добычу каких-нибудь ресурсов с помощью аналога водолазного, или как сейчас называется в Азероте – морского колокола. Но понял, что выращивать объекты на месте хорошо, но с другой стороны – не наплаваешься. К тому же каждый раз заново чертить ритуал или создавать алтарь – задача не из лёгких. Плюс экранировка – фонить таким колдовством идея не из лучших. А потому транспортировкой «зародышей» должны заниматься подобные «кальмары».

Они пока в разработке, зато удалось сделать несколько уменьшенных копий подводного судна. Мини-субмарины были размером с трёх мурлоков, зато умели двигаться просто с потрясающей скоростью. Сейчас мои малышки рыскают вдоль морского дна, отслеживая расположение лей – магических линий планеты. Их очень много вокруг королевства эльфов, ведь свой Солнечный Колодец они смогли создать на месте пересечения лей. Ещё одним компонентом послужила вода из Источника Вечности, что Иллидан успел набрать до того, как тот взорвался.

Мне же пока необходимо создать несколько лабораторий подальше от земли, а магическая подпитка позволит проводить больше опытов. Возможно там мы пересечёмся с нагами, но это будет даже хорошо. Чем раньше мы встретимся, тем быстрее наладим контакт. У меня есть несколько мыслей, что предложить древнему народу, но можно пойти по другому пути – спросить, чего они сами хотят.

<http://tl.rulate.ru/book/25802/622507>