

Расправа над оплотом мур-гулов в землях Солнечных эльфов прошла быстро, буднично и без потерь. Распылённый в воздухе нерубианский яд накрыл деревню, быстро отнимая жизни. Даже пятёрка одарённых не успела сделать что-либо, быстро погибнув от остановки дыхания, успев напоследок лишь вызвать дождь. Впрочем, это им всё равно не помогло. Остальных мур-гулов, что не были в это время в поселении, приняла нежить с поддержкой уже моих одарённых. Память новых слуг хранила распоряжение наг ждать знамения и послать зов моря своим хозяевам. Как же бесит то, что я не могу понять, что же это за знамение. Утешает лишь одно – когда оно произойдёт, я об этом тоже буду знать.

Пришло время прибрать подконтрольных мур-гулам соседних поселений рыболодов, что я не трогал, опасаясь вспугнуть последних. До земель Даларана «подарок» ещё не доплыл, но и там я не ожидаю каких-либо трудностей с их стороны. Но вот со стороны их хозяев...

Раз уж они выставили наблюдателей, должны же как-то их контролировать? Но никаких следов бывших Ночных эльфов в морях не было. Впрочем, пока это даже к лучшему. Несмотря на рост моего земноводного войска, сталкиваться с полноценными морскими магами ещё рано. И раз уж руины на морском дне оказались пустышкой, можно вновь задействовать судоверфь. И кракены, и курьеры доказали свои отличные мореходные качества. Из-за размеров первые могли теоретически справиться с любыми морскими чудовищами (если те были магическими) а курьеры – обороняться током, но и те, и другие создавались как буксиры и транспортники. А требовались по-настоящему боевые корабли.

Флот нежити в игре ничем не отличался от людского, за исключением «изношенности» моделек. Это, конечно, можно списать на игровую условность, но с другой стороны было и логическое обоснование. Воевать на морях Плеть не планировала – разве что доставить переправить часть нежити с Нортренда в Восточные Королевства. А для этого годились и захваченные людские. Корабли требуют ремонта и догляда, а какая команда из нежити? Не утопят – и ладно. Что уж тогда говорить о тимберовке, или хотя бы замене такелажа? Я же решил пойти другим путём.

Через морскую нежить, а затем и мурлоков я знал о многих водных хищниках. Знания с Земли были больше теоретическими, но и из них можно было почерпнуть рабочие концепции. Магия – ультимативная вещь, и создав аналог плавучего зиккурата я обеспечу серьёзное преимущество своему подводному флоту. Но таких кораблей будет немного – для их обслуживания придётся отвлекать от трёх, до пяти одарённых. А их и так на все мои задумки не хватает.

Потому наступательных «кораблей» будет несколько видов. Чтобы не потонуть в разномастной пересортице, решил подойти к формированию флота с научной позиции. Прежде всего следует определиться с поражающими факторами, а уж потом на основе этого проектировать «корабли». Взрывы, проколы, яды – всё это лучше применять подальше от себя и поближе к противнику. Средства доставки – «торпеды». Некромантия позволит их сделать самонаводящимися, а некоторые – даже многоразовыми. Взрыв, конечно, будет пагубен для некроконструкции, но «пиранья» сможет терзать врага пока окончательно не выйдет из строя.

Выбор оружия определил и кораблю-носителю. Шар самая идеальная фигура в плане объёма к площади поверхности, но гидродинамика диктует более вытянутую форму. По-сути атакующие

корабли можно разработать на основе кракена, убрав ненужные челюсти и испещрив «бока» пусковыми люками для «пираний» или «торпед».

От разработки ритуалов для воплощения новых подводных некроконструктов меня отвлек один занимательный факт. Оказывается, одно из подчинённых мур-гулам племён было вхоже в гавань Солнечных эльфов. Остроухие, не терпящие на своих землях посторонних довольно спокойно относились к мурлокам. Информация немного подзадержалась, но теперь, когда все одарённые зеленокожие с чёрными разводами на боках слились с моим «Морем Душ», я увлечённо копался в их памяти.

Судоверфь Солнечных эльфов оказалась довольно необычным сооружением. Как бывший житель мегаполиса и непростой орк я плохо смыслил в средневековом быте (хотя даже по моим меркам местное «средневековье» было чересчур развитым), а потому всегда, когда мог, закрывал пробелы в своих знаниях. Очень помогали такие специалисты как Ирвинг – корабельный мастер, купец Фредрижер, и прочие люди, за которыми я присматривал и установил неявный контакт. Но даже имея «под рукой» таких специалистов я сам не становился мастером.

Руководитель и не должен делать работу лучше своих подчинённых, а уметь наладить работу и найти хороших исполнителей. С другой стороны, если решивший командовать ничего не смыслит в работе, то несмотря на гениальные административные навыки результаты работы также будут неутешительными. В общем, моё положение позволяло и искать нужных специалистов, и самому становиться умнее. И чем больше я изучал местный быт, тем лучше понимал разумных.

Моё предзнание даёт огромное преимущество, но иномировые факты довольно скудны и скупы. А потому не удивительно, что я так «вцепился» в возможность изучить эльфийское кораблестроение. Я не раз и не два видел глазами мурлоков проплывающие корабли, но узреть их на этапе постройки будет куда лучше. Флот остроухих пусть и небольшой, славился своими мореходными качествами. Ни один людской корабль не мог похвастаться столь элегантными обводами корпуса, изящным такелажем и совершенным парусным вооружением.

Именно на таких судах они в своё время пересекли беспокойное море, убегая от остатков старой Родины, где им грозила опасность помереть от Жажды Магии. Построить корабль – дело трудное, требующее отличных материалов, опытных работников и узкоспециализированных мастеров. Не раз наблюдая за тем, как люди ладят суда, готовлюсь сравнить их работу с эльфийской.

В это время года все мурлоки мигрируют на побережье, но в землях Солнечных эльфов зимы, как таковой, нет. Может ранее, когда здесь жили тролли эти леса и знали снег и морозы, но благодаря силе Солнечного Колодца, эта местность пусть и не выделилась в отдельное

пространство, но несло на себе следы подобного воздействия. Мбырлынк (под водой его имя звучало куда благозвучней) отклонился от привычного охотничьего маршрута, плывя выше по течению реки. Была она весьма многоводна, тут, если не изменяет его память часть плавали эльфийские корабли. А ещё было смутное воспоминание о стапелях, на которых и происходило священнодействие создания нового судна.

Не замеченный дозорными, мурлок пробирался возле самого дна, скрывая своё присутствие. Помню, в нашу первую встречу рыболоуды смогли преподнести сюрприз даже мне своей маскировкой в воде. Посох в лапе нисколько не мешал ему плыть и даже помогал, повинаясь моей воле и он поднялся ближе к поверхности, рассматривая днища кораблей. Дерево выглядело свежим, я бы даже сказал, свежесрубленным. Ни потемневших досок, ни зарослей ракушек, что так любят селиться на любом подходящем месте. Даже слизи, непрямого спутника любого побывавшего в воде предмета – и той не было. Не знаю, как часто эльфы обновляют свои корабли, но все суда, что обследовал мой соглядатай, казались новыми. Тут, конечно, был не весь флот, но никто не станет обновлять такую партию одновременно.

Но не только это привлекло моё внимание. Все суда одного тоннажа были почти идеальными копиями друг друга. Если бы не сучки и разная структура дерева, можно было бы подумать, что их создали путём полного копирования. Теперь понятно, почему у кораблей остроухих такие отличные мореходные качества, ведь от обводов днища судна и его чистоты зависит скорость. Люди вынуждены периодически заводить корабли в сухие доки, чтобы счистить наросшие ракушки и прочую живность, поселившуюся на подводной части. А то и вообще менять часть обшивки, если её подточил морской червь.

Миновав причалы, поднимаюсь выше по течению, входя в район судоверфи. Стапелей тут немного, но и они не пустуют. При взгляде из воды на сушу угол зрения искажается, но у мурлоков отличное зрение, и я вижу, как эльфы собирают корабль. При этом им не приходится гнуть ни элементы обшивки, ни силовую часть кораблей, ни вытаскивать киль. Все детали уже имеют нужную форму. При этом даже не подгоняют их по месту, настолько они идеально подходят друг к другу. По видимому, делают их в другом месте, при этом умудряясь изготавливать их сразу так, как надо.

Выползая на берег не хочется. а потому плыву ещё выше по течению, и вскоре замечаю ещё одну примечательную деталь. Лес по берегам реки имеет странную форму – если убрать ветви и листья, то стволы деревьев один в один напоминают элементы корабля. Ай да эльфы! Люди тоже пользуются подобным приёмом, подбирая для лучших судов деревья, имеющие нужный изгиб. Правда, встречается их немного, и они идут на постройку самых лучших кораблей. Такие детали служат куда дольше, ведь волокна в них не деформируются и не повреждаются лишней обработкой.