

Лагерь орков остался позади, а я почувствовал, как с моих плеч спала незримая тяжесть. Моя личность и воспоминания Нер'Зула неразделимы, а одна из причин, почему он захотел уйти навсегда – это гибель народа орков. Верховный шаман был уверен, что родная планета погибла. То, что осколки Дренора сошлись вместе, и на них осталась жизнь, иначе как чудом не назовёшь. Уж кому как не мне знать все последствия прерванного ритуала, когда десятки порталов рвали планету на куски. А тех орков, что остались в Азероте, Нер'Зул считал погибшими. Я, разумеется, знал, что часть орков попало в плен во время вторжения в мир людей. Но после открытия второго Портала, пощады им ждать не приходилось, не знаю как люди, но орки бы выбили всех под ноль, чтобы подобное впредь не повторялось.

Оставленный моим вниманием Вразус переживал моральную травму – он осознал, что ему нравятся орчанки. Нравятся, как женщины, и даже немного больше. Мне даже пришлось сдерживать его порыв выкупить пару орчанок, из тех что поопрятней. Богачам многое сходило с рук, но подобных наложниц люди вряд ли потерпят.

За время неспешного путешествия я узнал много нового, что не понять из разговоров и мыслей даже самых компетентных разумных. Как это обычно бывает, многие нюансы просто «выпадают» из восприятия, а копаться в мозгах подобно натрезимам я не умею. По крайней мере без специальной «грибницы», что разрослась под портовым городом. Мощёные дороги позволяли перевозить много грузов, тучные поля уже налились колосьями будущего урожая, а на всех стоянках и большинстве перекрёстков были постоянные дворы – с комнатами для ночлега и без. Обычно это зависело от близости городов и загруженности дорог. Можно было остановиться и в деревеньке – на такой случай староста держал специальный дом, или же сами жители за малую денежку пускали переночевать.

Вразус, разбалованный вниманием куртизанок, тем не менее не отказывался от местных красавиц. Видимо, давали о себе знать деревенские корни. Венерических заболеваний в Азероте не было, и люди не видели ничего зазорного в том, чтобы завести ребёнка от проезжего. Почти в каждой деревне была кузница, работали там на привозном металле, хотя уголь обычно жгли свой. А ещё были отхожие ямы, которые жители обязаны были наполнять и вычерпывать, как созреют. Для чего это делалось – крестьянам было невдомёк, но я знал, что там добывают селитру для пороха.

С огнестрельным оружием пока было негусто – практически весь порох шёл на пушки. Ручной огнестрел был экзотикой, слишком много тонкой работы, слишком мало пользы. Больше всего его было у гномов и, как ни странно, гоблинов. Первые были мастера по работе с металлами, а вторые не боялись использовать свои поделки. Порох гоблинов был хорош только на взрывчатку, да и то незадачливый покупатель мог сам взлететь вместе с ним – слишком нестабильным и непредсказуемым был состав. Думаю, Комблוגз с корабельными пушками сумел навести шороху среди своих сородичей, даже перестал появляться в лавке, отдав её на откуп племяннику.

Взглянув на экономическую мощь Лордерона, нашёл её довольно сильной и самодостаточной. Торговля между королевствами тоже процветала, но простые люди могли обойтись и без неё. Земля хорошо родила, не было бедных крестьян-безлошадников, а урожаи были больше, чем я ожидал. Селекцию люди знали, а ещё им в этом помогли эльфы, выведя более урожайные сорта. Остроухим ничего не стоило «протомать» несколько десятков поколений скрещивания и отбора, получая сразу нужный результат. Сами эльфы присутствовали в жизни простых людей скорее на уровне слухов и легенд – за всё путешествие я так и не встретил ни одного представителя этого народа. И немудрено – эльфы были затворниками. Лес и Солнечный Колодец давали им всё, что нужно. В Даларане и столицах были их посольства, но и там они не спешили появляться на улицах.

Хорошо налаженная сытая жизнь приводила к тому, что семьи крестьян были многодетны, и в Восточном Королевстве всегда был избыток населения. Война, конечно, чуть проредила людей, но даже с приходом Плети и падением Даларана принцу Артасу было кого перехватывать и убивать. Этот избыток и отчасти пополнял ряды разбойников и прочего криминалитета. Не весь, но «социальных лифтов» было очень мало, чтобы «усвоить» подрастающее поколение. Пусть касты не были замкнутыми, но они с самого рождения предрекали дальнейшее существование. Родившийся крестьянином сам становился крестьянином, мастеровые редко брали простых учеников, предпочитая оставлять свое дело сыновьям, военные силы тоже были довольно замкнутым социумом. Я даже не затрагиваю высшее руководство – на обычного пехотинца приходилось учиться с детства, и туда отбирали самых крепких, волевых и целеустремлённых.

Многие вчерашние крестьяне едут в города, надеясь на лучшую жизнь, но в «каменных джунглях» свои соблазны. Не все они опускаются до жизни в трущобах, многие находят работу, но бывают среди них люди с непомерными амбициями, воры, гультия и пьяницы, не способные к созидательному труду. Город безжалостно «пережёвывает» их, отправляя на обочину жизни. Тут то они и находят смерть, упившись дешёвым спиртным или от ножей подобных же типов, не терпящих пришлых.

Иногда люди бывают настолько любезны, что сбрасывают таких в море, где их с нетерпением ждёт моя нежить. Тут то тела и переправляются в канализацию, и на их основе формируется некроконструкт. Личей в Восточных Королевствах у меня по-прежнему нет, но «костяная грибница» пока неплохо их заменяет. Накопление Чумных спор или создание некроконструктов идёт на порядки медленней, но отправить с Нордскола никого из своих слуг я всё равно не могу. Это хоть и замедлило экспансию, но не прекратило её. «Лучшие из худших» являются отличной заготовкой для нежити. Благодаря хорошо развитому разуму и душе, на их основе отлично получают «споры» для новых «костяных грибниц», или дополнительные «управляющие узлы». Магией пронизан весь Азерот, и хотя нежить получается немагической (насколько это возможно для магического некроконструкта) использовать ритуалы и накопители она способна.

Исходными ингредиентами является человеческое тело, акуля тушка и множество крабов. Выращенные в потолке ловушки душ не дают улетучиться самому ценному материалу, а органика подвергается глубокой переработке. От человеческого скелета берётся только голова и позвоночник, акуля делится телом, разбиваемым некропластикой на много сегментов, а от крабов берутся только души клешни. Конгломерат крабьих душ формирует «костный мозг», акула идёт на оболочку, а человеческий скелет – как управляющий контур. Формируется

этакая многоножка, способная отлично передвигаться по дну и закапываться под землю. Приходится с нуля прописывать все рефлексy, и полностью вычищать память, чтобы исходный человек, каким бы он ни был «плохим» при жизни, не мучился. Мучение и пытки – прерогатива демонов. Я же движим целесообразностью, а она диктует для таких целей пусть неразумных, зато не способных предать.

Эти многоножки (точнее «многоклешни») взяв груз Чумы отлично путешествуют, прицепляясь к днищам кораблей, минуя рыбацкие сети, и заползают в городские канализации. В Даларан или к эльфам я своих засылать не стану, но остальной заселённый или не очень мир вниманием охвачу.

Проходчики в драконьем кладбище наконец наладили сеть тоннелей, и теперь копают всё новые и новые, к костякам летающих ящеров. Первый караван уже доставил гигантские кости, невероятно лёгкие и прочные, что до сих пор фонят магией. Тролли-личи чувствуют в них следы драконьей души – такие заготовки отлично пойдут на костяные накопители, а уж если в обычный деревянный посох поместить такой сердечник, он послужит неплохим подспорьем в троллиной магии. Череп ещё в пути – я не всевидящий, и не учёл его величину, а ломать его на части – увольте. Не раньше, чем он пройдёт всесторонние исследования, ведь именно там отпечаток разума наиболее отчётлив. Это, как и многое другое пойдёт на усиление моего войска, и часть задумок будет осуществляться прямо сейчас.

Пока часть скелета разъединяют на вкладыши в магические посохи, мои маги пытаются некропластикой и ритуалами предать очередному костяку похожие свойства. Пусть даже это будет бледная тень владык неба, усиление всё равно получится хорошим. Троллиные мумии всё также занимают подземные коридоры, таская камни, ходя в атаки и контратаки, служа то заслоном, то неутомимыми преследователями. Нерубы додумались до кислотных снарядов вместо камней, и это ещё больше отсрочило падение Азжол'Неруба. Но всё равно им не остановить поступь немёртвых – рано или поздно мы победим в Войне Пауков. Натрезимы с неотступным вниманием следят за противостоянием, но они прохлопали ушами кое-что важное, и я не спешу их в этом поправлять. Самосознание моих новых подданных пока не сильно продвинулось – для этого их надо отсоединить от «общей сети», но я не делаю этого по некоторым причинам. Во-первых, пробуждать личности я планирую только после смерти Архимонда. Во-вторых – так тюремщики меньше контактируют с моими подданными ментальный «шум» им не нравится. И в-третьих, я нашёл ещё один способ усилить нежить, простой до безобразия, и давать такую задумку в руки демонов не собираюсь. Даже думать пока об этом не хочу, от греха подальше.