Начать свои эксперименты я решил… с мышей и крыс.

Этому было несколько причин: во-первых, начинать надо было с малого, во-вторых, эксперименты на мышах можно было проводить незаметно, да и не было в этом ничего предосудительного, в-третьих, крысы были идеальным кандидатом в нежить-разведчиков, так как они мелкие и незаметные, а с живых мышей перейти на мышей-нежить не так уж и сложно.

Сначала я попытался при помощи магии хоть как-то повлиять на движения мыши.

Это было не так уж и сложно, пусть и не обычно – будто пытаешься контролировать нежить, что движется сама по себе.

Затем я переключился на более тонкую вещь – манипуляцию физиологическими процессами.

Это уже было во много раз сложнее, однако, примерно за три дня практики, я всё-таки смог заставить мышь заснуть по моему желанию, и дело начало продвигаться.

Как оказалось, управление сном – было самой лёгкой частью физиологии.

Я и так мог вырубить живое существо, просто откачав ману жизни из организма; принудительная отправка в сон было похожа, но всё же другая.

Надо понимать, что при недостатке маны жизни тело просто принудительно отключает все необязательные функции, типо сознания, чтобы как можно сильнее уменьшить расход маны.

Если проводить аналогии с магическими предметами, то некоторые наиболее продуманные из них в случае поломки полностью фиксируют свою структуру для того, чтобы мана из них не вытекла наружу, но при этом перестают исполнять свои изначальные функции.

Это было что-то похожее. Как телу была не выгодна своя смерть, так и производителю магических предметов выгоднее было чинить свои творения, а не делать с нуля, так как усилий надо прилагать во много раз меньше, а плата страдает не так уж и сильно.

Сон же был скорее предохранителем от изношености организма.

Если проводить, опять же, аналогии с магическими предметами, то чем дольше предмет остаётся активен, тем он хуже работает.

Именно поэтому магические предметы, что должны действовать постоянно, такие как барьерные артефакты, продаются сразу парами и конструируются таким образом, чтобы они сменяли друг друга некоторый промежуток времени.

Что-то подобное, на самом деле, можно найти у таких млекопитающих, как дельфины, – у них тоже полушария мозга спят по очереди из-за того, что они обитают в воде, где расслабиться на секунду означает подвергнуть себя опасности.

У людей же, а также большинства, если не всех, наземных млекопитающих, вместо этого постепенно снижается активность организма до тех пор, пока они не впадают в состояние сна, когда идёт активное восстановление сил.

И для введения мышей и крыс в состояние сна мне требовалось лишь не резко выводить из их тела ману жизни, а постепенно, чтобы они этого не заметили и не стали активно

сопротивляться накатывающей сонливости.

В итоге я несколько дней искал нужные пропорции, но теперь я, в теории, смог бы вывести такие же пропорции и для людей, основываясь на соотношении маны жизни в теле, и незаметно вводить людей в сон на расстоянии, если это мне понадобится, даже магов, при условии соприкосновения их чем-нибудь органическим. Единственный минус – время.

Если Плетение Смерти я с возрастом своей души смогу использовать всё быстрее и эффективнее, то в данном случае время действия заклинания зависело не от меня, а от того, на ком его применяют.

Это заклинание, являющееся побочным продуктом моих экспериментов, я нарёк "Объятьями Сна" и убрал куда-то на задворки сознания, приступив к дальнейшим опытам.

Следующей попыткой я попытался управлять естественными физиологическими процессами облегчения и поглощения пищи.

И если с первым единственной сложностью была непривычность расположения и способа управления мышц, то со вторым была более интересная история.

Так как для того, чтобы заметить эффект удаления чувства голода, надо поддерживать это заклинание в течение достаточно длительного времени, я пошёл от обратного – увеличения чувства голода.

И это было... жутко.

Сначала крыса, на которой я использовал эту магию, начала поглощать корм как не в себя, после чего скончалась от разрыва внутренних органов.

Обозначив эту вариацию заклинания как пыточную, я немного изменил его структуру таким образом, чтобы помимо постоянного чувства голода у объекта заклинания был ускоренный во множества раз метаболизм.

И то, что получилось, было ещё более жутким, нежели предыдущая версия...

В этот раз крыса тоже сразу же набросилась на корм, но, как только он закончился, она перешла на своих родичей...

Обезумев от голода, крыса, на которой я использовал заклинание, предалась каннибализму и начала пожирать мышей и других крыс до тех пор, пока не осталась одна в клетке.

Я раньше слышал, что моряки в Королевстве Воды тоже устраивают что-то подобное: стравливают при помощи голода десяток крыс в клетке и на выходе получают одну наиболее сильную и крупную, натасканную на своих сородичей.

Только вот моя крыса в ходе этого эксперимента стала не только крупнее раза в два, но и агрессивнее, кроме того у неё атрофировался инстинкт самосохранения.

Она начала бросаться на всё живое и нет, что увидит, включая стальные прутья клетки и стены подвала.

Доработав это заклиние таким образом, чтобы оно питалось от заклинаемого, я нарёк его "Проклятьем Берсерка Голода" и пометил как черезвычайно опасное, после чего убил

выжившую крысу и начал поиск новых подопытных.

Следующим шагом было, собственно, влияние на восприятие.

И начал я с самого близкого из того, что у меня было – восприятия тактильных ощущений.

Если в каком-то месте человеческого тела резко начать выкачивать ману жизни, то человек почувствует там онемение.

Отталкиваясь от этого я попытался отключить осязание у мыши.

Для определения успешности заклинания я просто втыкал реальную иголку в ногу заранее ослеплённого животного.

Если она реагировала на это, значит чувствовала укол и осязание у неё работало, если нет, то заклинание действовало правильно.

Итогом этого явилось заклинание "Фантомная Оболочка", что отключало тактильные ощущения посредством обёртывания тела в тонкую оболочку из маны жизни.

Потратив ешё немного времени я переделал его в проклятие, поскольку способа его использования в изначальном виде я не знал.

В следствии дальнейших эксперементов с этим заклинанием я заметил, что проклятые им крысы и мыши, включая тех, у кого были вполне видящие глаза, постепенно теряли и остальные сенсорные чувства, а не только осязание.

Быстрее всего пропадало зрение.

При дальнейшем исследовании оказалось, что проклятие вмешивалось в работу соответствующих органов, постепенно ухудшая их работу до полного отказа.

Зрение пропадало первым из-за хрупкости структуры глаз и их расположения на самой поверхности тела.

В дальнейшем я создал отдельные проклятия под каждое из других 4 основных чувств восприятия.

Ну и наконец я начал эксперименты с изменением восприятия.

Для начала я попытался сделать зрение крысы лучше, при этом ухудшив остальные чувства для более лучшего понимания результата.

Как известно, у крыс не очень развито зрение, они больше полагаются на осязание, во много раз улучшаемое благодаря вибрисам, слух и нюх.

Однако это было не очень удобно для меня, так как люди наоборот полагаются на зрительную информацию.

Немного подстегнув голод и улучшив метаболизм для избытка строительного материала в организме, я начал медленно менять структуру глаза крысы на подобную человеческому.

Это было сложно, но я смог... и понял, что крыса с глазами, обладающими зрачками, выглядит чрезвычайно жутко, что существо с развитым периферийным зрением плохо соотноситься с

глазами для бинокулярного зрения, а также то, что при уменьшении объёма глазного яблока, судя по всему, страдает и качество изображения, получаемого при помощи них, поэтому организм постоянно пытается привести их к минимально допустимому для адекватного восприятия зрительной информации состоянию.

Но другого варианта у меня на тот момент не было, поэтому приходилось работать с тем, до чего можно дотянуться.

Дав бедному мышонку гордое имя "Пучеглазик", я начал эксперименты по передаче зрительной информации от него ко мне.

Это было сложно, муторно, но окольными путями я смог это сделать.

Почему окольными путями?

Да потому что это действительно были окольные пути! Вместо того, чтобы, к примеру, дублировать сигналы, удущие от глаза, я синхронизировал сами глаза!

Я просто делал так, что любое изменение в глазах Пучеглазика отображалось и в моих глазах.

...Просто я ещё не умел и даже не представлял как работать с нервами .

Но в итоге я смог добиться того, чего хотел.

Проделать тоже самое с ушами мне не предоставило проблем, так что я в итоге создал так нужного мне незаметного разведчика, пусть и живого.

Правда во время его использования я сам не мог использовать слух или зрение, но зато у меня оставалось магическое зрение.

Впрочем, именно при помощи него я и должен был управлять заклинанием, что делало управление Пучеглазиком ещё сложнее, ведь мне нужно было не только контролировать его на значительной дистанции, но и осознавать происходящее вокруг него.

Однако, спустя пару месяцев с начала моих экспериментов, я наконец смог адекватно контролировать его на расстоянии.

Оставалось дело за малым – совершить то, ради чего это всё затевалось.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/22125/881999