

Слизь.

Азраэль почувствовал дезориентацию. Его тело ощущалось каким-то странным и он пребывал в необычном состоянии. Тело было вязким.

Он осмотрелся. В действительности он не понимал где находится. Какое-то странное полутемное помещение, больше похожее на пещеру. А, нет, это и есть пещера.

Спустя несколько мгновений он вспомнил множество странных вещей.

В голове пронеслись тысячи воспоминаний о смертях близких. Об обучении фехтованию, о стойках, о дыхательной технике. Казалось, словно Азраэль не был обычным человеком. По крайней мере на него оказали такое действие пришедшие из небытия воспоминания.

Через секунду он почувствовал боль в голове. Еще одни воспоминания. Эти были куда более болезненными. Большая семья. Много друзей. Предательство за предательством. Первая любовь. Открытие своих талантов. Убийство своей первой любви. Работа на королевство в качестве убийцы. Желание открыть неизведанное. Смерть друзей. Пожар в родительском доме. Расследование. След привел к работодателям.

Это королевство было разрушено. В течение 10 лет оно было разрушено.

Азраэль обратил взор к своим рукам. Он выглядел странно. Руки порой теряли свои очертания и становились похожи на темную смолу, перетекая в разные формы. Кто он? Он и правда Азраэль? Азракс? Азранитид? Кто из них настоящий он?

Правда ли он жил жизнь Азраэля? Он точно также помнит жизнь Азракса и Азранита. Он прожил 3 жизни. Азранита он прожил больше 500 лет.

Однако в жизни Азраэля не было магии. Она не казалась ему странной, но также ему не казалась странной жизнь с магией. Это было очень тяжело понять, поэтому он не понимал.

-Я... Я хотел убить себя?- ничто не ответило на его вопрос. Некому было отвечать, да и что можно на ответить?

-Чего я хотел? Почему все так... странно...

Одновременно видеть мир глазами трех людей и думать обособленно от себя самого же. Именно это и ощущал Азраэль. Одна из его личностей.

Он создал конструктор заклинания мгновенной смерти. Не получалось. Это было сильнейшее заклинание в его руках, но оно не работало. Через секунду он вспомнил, что произошло во время прошлой его попытки. Как бы там ни было он умер. 2 из 3 личностей Азра умерли.

-Фамильяр,- это напомнило ему о его желании до смерти. Призвать фамильяра.

Фамильяр - это спутник мага, который будет столь же силен, сколь сложное заклинание сможет сотворить маг для его призыва, не нарушая основных кругов.

Стоило ему подумать о наиболее безопасных заклинаниях, он сразу же начал создавать конструктор для заклинания разрушения магии. Он почувствовал, что это легко. Даже слишком. Проживая жизнь Азранита, он знал, что создание магического конструктора требует немалой концентрации и четкого представления результата. Однако теперь ему не составляло труда

создать разрушающий магию комков света.

Он метнул его в стену. Как и ожидалось, ничего не произошло.

Он передвинулся в сторону выхода. Это напомнило ему. Он все еще голый. Может из-за шока, а может из-за интереса к себе самому, но он совершенно не обратил внимания на свой наряд, который отсутствовал.

Он посмотрел на свою руку. Она стала желеобразной и расплавилась. Однако его это не пугало. Кажется он ожидал чего-то такого.

Дело было в его расе. Он относился к расе древней темной слизи. Его фамильяры всегда относились к расе слизи, так что теперь он был уверен в этом. Слизь - одна из самых слабых рас и Азранит был объектом насмешек из-за призыва слизи. В общем он не любил людей.

Через несколько минут тщетных попыток сделать одежду из себя самого, он сдался и надел мантию, хоть и было желание нацепить доспехи, но их не было тут. Он точно это знал, также точно как и то, что внутри есть много хороших вещей для мага.

-Все это может пригодится...- он вспомнил заклинание метки.

Заклинание метки позволяло поставить метку в какое-либо место и телепортироваться туда с помощью ритуала. Это было очень редкое заклинание и Азранит хотел бы похвастаться им перед кем-нибудь. Однако он был слишком осторожен.

Он начал ритуал по установке метки.

Говоря о заклинаниях, нужно упомянуть, что Азранит имел в вооружении около четырехсот заклинаний, когда среднестатистические маги знали не более пятидесяти, а использовали вдвое меньше. Не то что бы заклинания были легки для изучения, как раз наоборот, но в пылу сражения находить им лучшее применение тоже тяжело, поэтому маги всегда заготавливали для себя шаблоны для действий и следовали им. Например использование заклинаний воздуха для отправки врага в полет и затем заклинание молнии, пока враг не может увернуться.

Через минуту ритуал был закончен.

Он направился к выходу, оставляя за собой сильнейшие заградительные печати и сдвигая землю с помощью "манипуляции землей". Манипуляции стихиями отнимали много маны, но сохранение своего имущества было куда важнее маны, которая впрочем быстро восстановится.

Темные стены подземелья оказывали немного гнетущее давление, но Азранита это не волновало. Он медленно шел к выходу и уже через пару минут был у выхода. Гениальный лабиринт с отводом глаз позволял врагу плутать в пещере бесконечно без ощущения поворотов. Существа считали, что идут по прямой, когда их тела поворачивали.

Азранит потратил на это много времени и пребывал в печали - его устройство обманули каким-то странным образом. Однако Азракс был радостен - ему удалось обхитрить гениальную магию заклинателя двойной катастрофы.

Заклинатель двойной катастрофы. Этот титул Азраниту присвоили после того, как он призвал сразу 2 старейшие темные слизи. От древних они отличались более светлым тоном и были слабее, однако они все еще были серьезными противниками, те две слизи самостоятельно уничтожили город-крепость.

<http://tl.rulate.ru/book/9513/180907>