

«Так говоришь, Хедес заперт в другой вселенной?» - спросил желеобразный гость у суккубы.

Суккуба являлась одной из великих правителей демонов в ранге Разум, и превосходит по силе и возможностям любого бога.

«Судя по всему, он уже почти восстановил межмировой портал» - несколько недовольно ответила Ульмия, подумав про себя: «Этот чертов слизень ворвался в мой дворец и, проигнорировав все правила этикета, начал задавать вопросы»

Сама Ульмия выглядела как крупная суккуба, с рельефным телом, но не слишком раздутым из-за мышц. Она отринула собственную природу прожигательницы душ и пошла по пути силы. Одним из ее величайших достижений является превосходное владение луком и любым другим стрелковым оружием. Магические ружья, арбалеты, все типы луков — это лишь малый арсенал того, с чем она превосходно способна управиться. По этому поводу многие даже шутили, но, как правило, все шутники заканчивали, либо бегством на край мира, либо в яме.

«Это хорошо, поскольку вы решили устроить в моем мире очередную драку и мне надо кое-что обсудить с ним» - сказал слизень.

«Кто ты такой, чтобы разговаривать так с нами? Пускай ты и силен, но ты никто. Время твоего царствования прошло, твоя история ушла. Проваливай туда, откуда ты вылез ... слизень» - грубо сказала Ульмия.

«У меня есть имя, демон. Будь добра именовать меня им» - все так же спокойно отвечал слизень.

«Аурус Декада» - неприязненно сказала Ульмия: «Правитель ушедшей империи диких зверей, именовавший себя царем зверей, тебе здесь не рады»

«После своего пробуждения первое, что я слышу, это неприятие и отчужденность от равных мне» - впервые показав хмурое лицо, сказал Аурус, хотя трудно сказать, где у слизня лицо, пускай он и был в форме человека: «Хорошо, я покину твою обитель. Пожалуй, поищу себе более теплую компанию»

Покинув величественный дворец, чья вершина уходила за небеса, Аурус взметнулся на орбиту планеты, отделив от себя небольшую часть тела, которая быстро погрузилась в недра земли. Взглянув на зелено-голубой шар с орбиты планеты, он ухмыльнулся.

«Грубость может доставлять определенные проблемы, демон» - произнес Аурус. Слизень не просто так отделил от себя небольшую часть тела, уже сейчас она стремительно погружается вглубь планеты, стремясь к железному ядру, по пути поглощая всю материю, дабы увеличить собственный размер. Аурус собирался нанести непоправимый ущерб планете, сделав ее непригодной.

Оценив свою мелкую пакость, слизень телепортировался, но подобное деяние не ушло от всеохватывающего взора демона. Ульмия вошла в свой сад при дворце, достав из-за пояса кремниевый пистолет. Через несколько секунд на пистолете стали сиять голубым светом очерченные узоры - демоница вливала в оружие немыслимое количество собственной силы, готовясь сделать аккуратный выстрел, дабы выстрел не нанес больше ущерба, чем пользы. Раздался приглушенный хлопок, и перед дулом появилась телепортационная диаграмма. Пуля прошла через портал и оказалась прямоком перед разросшимся слизнем. Пуля пронзила его, оставив в нем аккуратное круглое отверстие, которое стало быстро чернеть. Пуля оставила на слизи могущественное проклятие, которое быстро истощало и уничтожало паразита на теле планеты. Через минуту слизень стал полностью черным, не в силах противостоять могуществу проклятия и полностью погиб.

Поняв, что незначительная угроза устранена, демоница вернулась во дворец в окружение своих слуг, продолжив вкушать лучшие из блюд.

В это время Аркат не сидел без дела, он совершил набег на проходящий мимо караван. Наездник на драконе представлял существенную угрозу, а его зверь угрожающе и надменно возвышался над любой возможной угрозой. Альфред знал, что делать и намеревался направить своих двух костяных слуг прямо на дракона. Было решено сперва устранить наибольшую угрозу.

Заметив мчащихся бандитов, караван быстро подготовился к бою. Наемники со стражей быстро выстроились между караваном и бандитами, воодушевленные присутствием сильного всадника и его зверя. Сам всадник, заметив бандитов не сильно был впечатлен, пренебрежительно бросив свой взгляд на очередных оборванцев, искушенных чужим богатством.

Альфред ожидал именно подобного отношения. Как только бандиты вступили в бой, некромант достал из кольца двух своих крупных костяных големов, которых сразу же направил на всадника. С легкостью пронзив одного из нападавших мелких бандитов, всадник удивился подобного поворота событий. Не меньше удивился и его зверь, разрывая пастью и когтями одного из неудачливых бандитов.

«Некромант, кукловод или алхимик? Без разницы, думаю, глава каравана охотно заплатит за свою безопасность» - подумал про себя всадник, на деле оказавшийся охотником за головами. Началась битва между двумя костяными големами против пары всадника и его ездового животного.

Оба костяных голема имели 4 крупных руки, достигая роста до четырех метров, а крепкие костяные пластины по всему телу не позволяли телу нежити рассыпаться от одного тяжелого удара. Столь крупное и тяжелое тело требовало соответствующей подпитки, из-за чего Альфред сильно намучился, вкладывая в этих воинов души умерших в весьма солидном количестве. Как некромант, ему требовалось подчинить души своей воли, дабы те не сбежали, получив свободу от своего тела, и продолжали служить в роли магических камней. Все это требовало соответствующей обработки. Души были подвергнуты чудовищным пыткам и боли, которые окончательно сломили волю погибших и лишили их всякой надежды. Недаром некромантов так не любят и не меньше боятся, где бы они ни были.

Конечно, души можно подчинить с помощью любви и надежды, но это требовало большого количества времени, но пытки были наиболее быстрым и эффективным решением, поскольку душа сама по себе не могла долго существовать. Первым уроком, который Эльнис преподавал своим ученикам, было то, что магия смерти является наиболее близкой из всех видов магий к магии жизни, по сути, являясь ее продолжением.

«Души — это дырявый сосуд для разума и воспоминаний. Лишенная тела, душа быстро развеется, улетев куда-то, возможно к новой жизни, даже для нас — некромантов, душа является кладезем неизвестного. Всего за день душа потеряет все воспоминания и развеется, собственно именно поэтому заклинание воскрешения эффективно в течение дня после смерти. Если не воскресить человека быстро, то воскрешение станет бессмысленным. Воскрешенный станет овощем, лишенный какой-либо толики разума, так же и с некромантией. Душа должна стать магическим камнем для нежити, подпитывая мертвые тела своей силой. Можно задать себе вопрос, а есть ли способ продлить существование души, дабы она не ушла в мир иной?» - говорил Эльнис во время первой лекции.

«Ответ прост: да, и доказательством этого служат призраки. Призраки — это души, обретшие вечное существование в бестелесной оболочке. Большая часть из них лишена воспоминаний и, по сути, являются простыми зверями, нападающие на всех, кто к ним приближается. Поверьте, быть атакованным призраком не самое приятное ощущение, поскольку они будут быстро высасывать из вас все хорошие воспоминания, чувства и жизненные силы. Они делают это, дабы обрести хоть толику покоя от раздираемой их тела боли. Другое дело - призраки с воспоминаниями своей жизни. Они осознают себя, и это является худшей из пыток. Они не могут почувствовать ничего из того, что имело физическое смертное тело, чувствуя в глубине себя бесконечную пустоту. Если безмозглый призрак, как правило, продолжает находиться там, где умерло его тело, то осознавший себя призрак будет постоянно искать все новых и новых жертв, дабы утолить бесконечный голод, который с каждым днем будет сводить их все больше с ума. Именно они больше всего желанны для нас — некромантов. В течение следующих лекций я научу вас, как ловить и продлить существование душ умерших людей» - говорил Эльнис, заканчивая свою первую лекцию.

«Но что мешает священнослужителям самим спасать души людей от окончательной смерти? Вы сказали, что души без тела могут существовать всего день, так не проще магам исцеления просто сделать так, чтобы душа продолжала чуть дольше существовать, дабы чуть позже воскресить умершего?» - задал вопрос один из учеников-некромантов.

«Душа без тела испытывает чудовищные муки, из-за которых собственно воспоминания и теряются. Лишь сильные волей способны нести бремя смерти» - ответил Эльнис.

«Но вы же сказали, что души проще всего подчинить пытками!» - запротестовал другой ученик.

«Да. Собственно из-за этого и происходит такие большие потери похищенных душ при создании нежити с камнями душ. Эффективней всего создавать мертвецов сразу после смерти тела, чтобы потери среди душ были минимальны, собственно, поэтому война является одной из самых любимых событий для некроманта» - ответил Эльнис.

«А как тогда появляются призраки?» - спросил другой ученик.

«А это уже тема для другой лекции» - в очередной раз ответил Эльнис, покинув аудиторию.

Альфред сейчас с теплотой вспоминает подобные уроки. В первое время он был в шоке от столь жестокой информации, но постепенно привык. Он задавал себе вопрос: как в обход пыток подчинить себе душу, если отведенного времени всего один день? Продлить ее существование! Но как это сделать? Подпитывать существование души за счет вливания маны и особых заклинаний! Эльнис научил некромантов этому. Некромантам это сильно не понравилось. Баснословная жестокость заставила на первое время отвернуться многих от столь страшной магии. По сути, из-за некромантов, души умерших будут вынуждены жить в вечной агонии, дабы огонь души продолжал существовать и лишь немногие из душ способны воспротивиться этому, став призраками. Души в местах сосредоточения маны чаще всего становятся духами стихии. В случае маны смерти они становятся призраками.

Из призраков можно создать наиболее могущественную нежить. Не редко, некроманты отправляются к местам битвы и к кладбищам, дабы найти заветную цель, но чаще всего разочаровываются. Разумными призраками становятся могущественные воины и маги и в случае чего могут сами дать пинка нерадивому некроманту. Рано или поздно подобные призраки становятся личами, насытившись силой живых людей. Из-за этого служителям церкви и инквизиторам приходится часто посещать кладбища, дабы не происходило неприятных инцидентов.

Альфред вернулся из воспоминаний, понимая, что противник весьма серьезный, но не особо придавал этому значение. Против всадника и его зверя выходило 6 не менее сильных существ: Аркат, Альфред, Эльфнир, Марк и два бронированных костяных голема. Если учитывать дракона, то всадник мог противостоять максимум двоим, но против шести он проиграет без шансов. Всадник понимал это, увидев заинтересованность всех шестерых соперников, и стал рассуждать, что делать дальше.

«Ну уж нет, пока я жив, я способен получать деньги и наслаждаться жизнью. Спасибо за все, но я пас» - рассудил всадник и приказал дракону мчаться во всю прыть обратно в город. Все были удивлены тому, насколько быстро песчаный дракон способен бежать. Видимо, этот всадник изначально выбрал подобное ездовое животное, дабы быстро сбегать из любой опасной ситуации. Аркат смог бы догнать всадника, лишь бегая на четвереньках и применив заклинания ускорения.

Посмеявшись про себя, все переключились обратно на караван, предвкушая будущую прибыль.

<http://tl.rulate.ru/book/18525/474951>