

Ну, что сказать... С годом на освоение всех тел я погорячился, ведь это если быстренько посредством ритуалов создать много даже разнотипных тварей, то можно менее, чем за год оприходовать все сырье. А вот если взять за основу путь собственного развития, то тут уже ситуация иная. В некромантии есть сразу несколько этапов-ступеней на пути к истинному мастерству. Самым примитивным будет воссоздание нежити посредством тех самых ритуалов – это быстро, просто и наименее затратно. После идет использование готовых заклинаний для преобразования – это немного сложнее, но опять же от мага почти ничего не требуется. Финалом же является создание нежити только своей волей, а это действительно финал, ведь далее только наработка опыта, то есть скорости и тонкости воздействия.

По этой причине я сначала брал тело и превращал его в нежить при помощи ритуала. Как же хорошо, что я за время учебы озаботился копиями всех ритуалов и заклинаний, да я даже просто описания нежити и те скопировал в свою книгу. К-хм, о чем я? Ах да, мое развитие... Сначала получаем существо при помощи ритуала и изучаем его, после при помощи заклинания и опять же изучаем. Зачем так? А просто не факт, что ритуал и заклинание действуют идентично. Хотя не так – они точно работают по разному принципу. Как бы это пояснить... Точно, в ритуале все параметры прописаны крайне жестко и нежить после одного будет идентична друг другу. Заклинание же преобразовывает тело по шаблону, но не полностью, сохраняя некоторые черты оригинала после преобразования. Вот я и изучал созданных существ, а после пытался воссоздать их волей и контролем.

Для первичной наработки достаточно десяти существ, часть из которых преобразались по несколько раз. Дело в том, что мертвая плоть есть мертвая плоть и использовать дикого зомби для получения оборотня можно. Единственный минус – это материализованные скелеты. Да, эти существа создаются быстро и недорого, но вот их дальнейшая ценность... Материализованная кость некогда не была частью живого существа и из-за этого энергию смерти она не вырабатывает, кроме того этот тип материала неполноценен и накапливает энергию крайне плохо. По сути, чтобы сделать из материализованного скелета более высокоранговую нежить надо его поместить в закрытое помещение с большой концентрацией энергии смерти года на четыре, а то и больше. После такого созревания кость становится полноценной и вполне годится для дальнейшего преобразования.

Но я не о том, а о своей работе. Материалов мне хватило на полтора года, да и то за два месяца до того, как у меня закончился материал произошло второе нападение. В этот раз степняков было всего полторы сотни и уже давно готовые ракшасы (зооморфы, как и оборотни, но вместо волков в преобразении используются коты), которые выгодно выигрывают у оборотней по скорости, пусть и уступают в силе, просто их порвали на лоскуты. Вообще зооморфы – это почти вершина некромантии ветви тела. Ах да, ветви... Дело в том, что в некромантии есть две крупные ветви: тело и душа, которые после разбиваются на более мелкие. Поскольку ветвь души предусматривает ту самую работу с душой, то ей я решил пока не увлекаться, а вот с телом я поигрался. Но ветвь «тело» и сама разделяется на более мелкие ветви: кость (скелеты и костяные големы), плоть (големы плоти), растения (да, и такое тоже есть), грунт (некротические големы и ходячие некрополи), жизнь. В ветви кости проблем никаких нет, ведь по сути она все время едина и сложность только в тонкости созданных существ или их размере. Ветвь плоти рассматривает использование исключительно плоти, что выливается в создание такой Мерзости (общее название творений), что даже самому противно. Ветвь растений довольно молода и получила рождение после примененного одним некромантом-недоучкой ритуала плодородия над небольшой рощицей – все растения напитавшись энергией смерти сильно преобразились и при этом стали подвластны не магам жизни, а некромантам. Ветвь грунта предусматривает создание существ не из останков умерших или измененных растений, а из пропитанной энергией смерти земли, которая некогда и не была живой в привычном

смысле этого термина. Последняя же ветвь, которая получила имя «Жизнь», базируется на создании полноценных псевдоживых, а иной раз и действительно живых существ.

Странноватой последняя ветвь кажется, не так ли. Но на самом деле все довольно просто – Смерть не является противником Жизни, а просто обратной ее стороной. Понять это довольно просто, ведь стихии-антагонисты это те же лед и пламя, но они могут сосуществовать в одном маге, а вот смерть с жизнью нет. Почему? Именно потому, что это одна стихия, но две ее грани, как стороны монеты, вот только ребра у этой «монетки» нет. По факту создание живой нежити – это не просто создание куклы, которая может жить за счет пищи и как-то себя копировать и таким образом размножаться. Нет, тут надо к такому вот существу прикрепить еще и душу со всеми вытекающими из этого обстоятельствами. По факту высшие вампиры и вампиры вообще уже являются высшей псевдоживой нежитью, а иные из высших могут дойти до уровня «живой» без всякого «псевдо».

Что из этого делал я? Да, почти, все! Да, до «жизни» я не добрался по причине необходимости работы с душами, но даже так это не мало. Вообще, главным моим достижением я считаю черный костяной чемодан! О да, это мой Шедевр – небольшой внешне контейнер, который может пережить все, что смог придумать я и маги в форте. Но это не главная его ценность и даже не второстепенная. На самом деле это огромное хранилище для нежити в режиме ожидания, причем изолированное от просачивания наружу энергии смерти. То есть вся энергия смерти, что вырабатывается хранимыми там телами и нежитью никуда не девается, а концентрируется в ограниченном пространстве. Да, пришлось сделать разбивку по секциям: секция с готовой нежитью, секция с сырьем и отдельный отсек для накопителей из призрачной кости. Кстати о последнем – черная кость оказалась приделом развития кости материальной, а если продолжать ее напитку энергией смерти, то получившиеся излишки будут кристаллизироваться и заменять кость. А поскольку этот кристалл смерти не очищается, то он довольно мутный, зато по емкости он намного превосходит даже черную кость.

Почему я не перешел на этот материал? Ну, достаточно того, что черной кости по прочности призрачная уступает и намного. Даже не так – призрачная кость лишь немногим прочнее кости обычной, а она ну никак не годится для того, чтобы ее использовать в оружии или броне. Да, можно улучшить ее укреплением, но это не эффективная трата, ведь многие пробивающие магические щиты снаряды, которые отскочат от черной кости, призрачную и не заметят. Зато вот в роли одноразовых накопителей для магических манипуляций призрачная кость подходит, как ничто иное лучше. Откуда берутся излишки энергии смерти, ведь я активно экспериментирую? От нежити в чемодане – я поставил условие, по которому излишки энергии смерти, что выше определенного уровня попросту откачиваются в отсек с цилиндрами-накопителями (два сантиметра диаметр и десять длины).

Вот и получается, что даже несмотря на постоянный отток энергии на поддержание нежизни моих творений и существование чемодана (расширение не такое прожорливое, а вот облегчение веса наоборот) у меня энергии на свободные изыскания просто уйма. После такого понимаешь причины, по которым иные личи окружают себя армией немертвых слуг в подвалах своих жилищ – просто это почти что источник магической энергии. Возвращаясь к моим изысканиям, то я делал упор на ветвь тела, которая предусматривает создание более-менее полноценных немертвых существ. Что там в кости – после первой костяной статуи со вложенной возможностью творить до двух десятков разных заклинаний остальное кажется не таким и серьезным. Плоть – непонятно как движущаяся груда мяса, которой даже нормальный внешний вид, за исключением осьминога или других беспозвоночных, не придашь. Ветви грунта и растений являются смежными – ты обращаешь клочок травы в кадке в неживую, а после извлечения травы уже из грунта формируешь подобие голема. А вот ветвь тела...

Достаточно того, что работать с телами намного сложнее, ведь это не скелет, в котором все функции переложены на магию, а полноценный организм. Так уж получилось, что, после всех своих экспериментов, я понял, что некромантия – это еще не самое худшее, что может произойти с живым существом. Ну действительно есть ли той же корове разница между тем, что ее съедят после забоя или превратят в нежить? Вот и я думаю, что разницы нет никакой. По сути всякие вопли о «осквернении тел/могил» начинаются и заканчиваются из-за того, что простым людям тяжело принять факт того, что тело является только «одеждой» для души и если душу не трогать, то на тело ей, после того, как оно покинуто, плевать. А вот маги жизни при создании своих химер искажают живые существа, то есть калечат сразу и тело, и душу. Если я своими действиями где-то напортачу в создании нежити, то просто получится тело, которое можно преобразовать еще раз или исправить недочеты, получив нормальную нежить. А вот в случае ошибки при изменении живого существа получится только труп после пары минут жуткой агонии.

Опять сбился, хотя какая разница чего я достиг? А вот другой момент мне очень и очень не нравится – я обязан покинуть «нагретое» место в форте из-за проклятой войны. Да, на нас напали, причем напали с севера, где расположены другие королевства людей. Вот и получается, что я вынужден следовать в столицу откуда, согласно предписанию, буду перекинут на фронт или еще куда. Волнуюсь ли я о покинутом месте работы? Нет, все свое я забрал, а из мелочи... Ну, передал я Капитану десяток костяных гончих, того самого медведя (хотя медведем ту химеру плоти назвать крайне сложно) и сотню материализованных скелетов – этой толпы хватит выдержать пару атак, а там видно будет. Кто-то скажет, что я добрый, ведь сделал такой подарок. А вот и нет – вся нежить прошла как приобретенная, пусть и со значительной скидкой. Но самое обидное, что мне удалось сбить только полтора года службы и добей я те полгода и никаких проблем. Нет, призвали бы меня схожим образом, но не было бы никаких «немедленно прибыть для получения новых приказов».

Взгляд со стороны

По одному из основных трактов двигалась конная фигура. Все бы ничего, но несколько мелких деталей не могли не привлечь внимания стороннего наблюдателя, а после не заставить его, забыв о своих делах и гордости, бежать в сторону. Первой из таких деталей была скорость с которой мчалась лошадь под всадником – идеально черный конь, статности которого позавидуют иные элитные скакуны, почти летел над мощенной камнем дорогой. Второй деталью была броня на самой лошади и на ее седоке – матово-черная и будто впитывающая свет солнца броня была покрыта тонкой и искусной резьбой, но даже эти узоры не могли сделать ее внешне менее тяжелой. Вроде ничего странного – просто рыцарь двигается куда-то по своим делам, а что в полном облачении... Ну, разные случаи бывают. Вот только конь мчался на скорости, которую живая лошадь могла бы поддерживать очень малое время, а всадник на ней не проявлял никаких неудобств от постоянной болтанки.

Рыцарь в черных латах, да еще и на вороном коне, который не ведает усталости – эти детали быстро сложились во едино – в описание одного из самых страшных орудий некромантов. Да, имеется ввиду сам Рыцарь Смерти – существо не ведающее усталости, боли, страха и сострадания. Правда эти существа, если так можно назвать нежить, никогда не нападают первыми, если подобное не соотносится с приказом их хозяина. Вот только, чтобы убить простого человека, такому всаднику не надо даже брать в руки оружие – несущийся на умопомрачительной скорости скакун просто размажет того, кто не успеет убраться с его дороги.

Правда были у этого представителя данного рода нежити и некоторые несвойственные Рыцарям детали. Первой из них было оружие – посох с кристаллической сферой на одном из

концов и кинжал – это не совсем то, что предпочитают дать своим слугам некроманты. Вторую деталь мог бы заметить только тот, кто умудрился бы проследовать за всадником до ночи и не потерять его, когда тот сойдет с тракта. Да, всадник останавливался на ночь, что для нежити более чем странно. Но вот для живых такие действия довольно свойственны, а этот Рыцарь был как раз живым. Расписывать, как мужчина лет двадцати-двадцати пяти споро достает из небольшой походной сумки котелок и продукты, которые туда просто не могли поместиться, а после готовит себе ужин будет лишним. А вот несколько мелких нюансов выделить можно. Во-первых доспех этот маг, а кто еще мог бы обладать подобным, только для «посещения кустиков», но даже тогда это выглядело будто доспех сам его выпустил, а после обратно впустил. Во-вторых же стоит отметить, что спать маг завалился прямо в латах! Любой, кому приходилось спать даже в просто плотной одежде, отметит, что он сумасшедший, ведь в таком облачении он выспаться не сможет. Правда его бодрый внешний вид, когда тот утром повторяет готовку и посещение кустов, говорит, что в оных латах спать намного удобнее, чем в спальном мешке. Есть еще вариант, что маг извращенец-мазохист, которому так нравится или, что он просто привык, но об этом спрашивать не будет даже идиот.

- Кто таков? – единственный раз, когда рыцарь был вынужден остановиться днем был на въезде в столицу – остальные города можно было объехать, пусть это и немного дольше.

- Некромант Ватир Фрибор. – приглушенный и искаженный голос мага вызвал еле заметную дрожь у стражника, но просто так пропустить кого-то в столицу и во время войны он не мог, вот и пришлось рисковать. Ну как рисковать – убивать всех подряд не стал бы и настоящий Рыцарь Смерти.

- Все в порядке. – мимолетом оценив протянутые бумаги, пропустил мага стражник, в волосах которого появилась едва заметная проседь.

Конец взгляда со стороны