

Удовлетворённый результатами обмера палочки Гермионы, некромант постучал по какому-то камню, и перед ними открылась небольшая комната, забитая всякой всячиной.

- Вот, держи, - бросил он девочке мантию.

Мантия напоминала то, что девочка носила в своём внутреннем мире, но явно намного более высокого качества. Как снаружи, так и внутри её покрывали стройные ряды рун.

- По размеру должна подойти. Только заряди её сначала.

Волшебница с энтузиазмом взялась за дело, но уже через минуту тяжело задыхалась.

- Мана почему-то плохо вытягивается, - пожаловалась она копающемуся в куче каких-то железок Картодону.

- Не пытайся тянуть слишком много. Не бери больше, чем восстанавливается естественным образом, и тяни ровно, не рывком.

Гермиона прислушалась к совету, и дело пошло намного лучше. Уже через полчаса мантия была готова, а она получила плюсик к Поток.

Укреплённая мантия общей рунной защиты.

Тип: артефакт, магический

Описание: немного старомодная мантия, предназначенная для использования зельеварами и артефакторами. Благодаря особой комбинации рун на спине и руках почти не оставляет магического следа. Частично защищает от физических и магических воздействий.

- Прочувствовала, как правильно тянуть? - поинтересовался мертвец. - Давай попрактикуемся ещё. Хочу быть уверенным, что ты сможешь наполнить круг в нужный момент. Движения для щита Протего знаешь?

- Знаю, но оно у меня не получается, - призналась девочка.

- А ты попробуй перенести поддержку заклинания на палочку, - посоветовал он.

Она попробовала. И ещё. И ещё.

В общем, через полчаса Протего наконец-то вышло. Как только ей удалось уловить общий принцип, нужно было лишь немного потренироваться.

Чары +1. Текущий уровень: 10

- Только учти, что Протего хоть и универсально, но крайне затратно. Со временем тебе всё равно придётся выучить пару комплексных щитов, в паре потребляющих меньше, но работающих лучше.

- А почему бы не выучить их прямо сейчас? - поинтересовалась девочка.

- Во-первых, потому, что я их просто никогда не учил, - немного смущённо почесал кость на месте своего носа Картодон. - Во-вторых, думаешь, я не знаю, что через неделю тебе возвращаться в Хогвартс? Ну или где ты там учишься - расписание-то у всех одинаковое. А зачистка верхних уровней может занять не один день - кто знает, как оно повернётся?

- А как ты узнал, какой день снаружи? Я ведь так понимаю, что наружу ты выйти не можешь?

- Не могу, - подтвердил он. - Но я переложил Темпус Максима в ритуальную форму. Время в данном месте течёт с той же скоростью, и даже длина дневного цикла более-менее совпадает. Что, кстати, не всегда верно. Это тебе так, на будущее. А теперь давай-ка завалим пару инфери!

Через плечо он перекинул набитую чем-то сумку, а на боку его висел огромный железный шип.

Согласно Темпусу, в Лондоне время клонилось к закату, а в их клочке пространства начинался рассвет. Родители опять будут волноваться, но что поделать?

Оказалось, что они всё это время находились в настоящем замке, да ещё и с большой башней в центре, эдаким замком в замке.

Казематы, из которых они вышли, выходили наверх около угловой башни, что было им на руку.

Картодон не соврал, и около входа на лестницу, ведущую наружу, дежурила пара инфери.

Парочка быстро срубила первому инфери голову сдвоенными усилиями, а второй был связан Петрификусом, завязанным на палочку. Девочка до сих пор верить не могла, что ещё пару часов назад ей приходилось полностью поддерживать заклинания.

Получено опыта: 100.

Некромант спокойно начертил круг своим посохом, добавил пентаграмму, и бросил какие-то безделушки на границы круга.

- Твой выход.

Теперь ей пришлось держать два потока - Петрификус, и неоформленную магию, вливающуюся в круг. Некромант, тем временем, набрал крови у безголового с помощью гигантского шипа, который он прихватил с собой, и начал насыщать его энергией. Когда с этим было покончено, он вырезал пару рун прямо на пытающемся вырваться из оков инфери. Гермiona напряглась, еле-еле удерживая заклинание.

- Достаточно, - раздался гулкий голос некроманта, вдруг начавший отдавать потусторонними нотками.

Инфери изогнулся, выгнул руки под немыслимым для человека углом, и попытался расшибить свою голову об пол.

Но уже через мгновение круг засиял, и неразумная нежить обмякла.

- Этот Григор - дилетант, даже сигналку не поставил. Хотя силы у него предостаточно, - пробормотал некромант, колдуя над телом. Стоя на самой границе магического зрения, Гермiona видела, что некоторые нити слегка меняют цвет, какие-то отмирают, а где-то вырастают новые, более красивые. Несмотря на то, что перед ней творилась чёрная магия, извращающая тело, Гермiona могла лишь восхищаться талантом Картодона, искусно плетущего сеть, несмотря на то, что его аура была неполноценной, и напоминала скорее болезненное дерево с небольшой кроной, чем плотное облако, обычно укрывающее волшебников.

Когда мана некроманта уже почти просела до нуля, он наконец-то отступил от круга. Волшебница отпустила инфери, но тот больше не пытался напасть на них.

- Получилось, - прошелестел её напарник. - Никогда не думал, что вновь смогу ощутить поводок полноценного мертвеца под моим контролем. Спасибо, ты отлично справилась.

- Не благодари, - отмахнулась девочка. - Расскажи лучше, что за Григор? Местный босс?

- Один из двух, - уточнил некромант, вновь начавший что-то делать с безглавой нежитью. - Кажется, поляк? Силы много, ума мало. Впрочем, и второй ему под стать. Имени я не знаю, но это матёрый тролль, усиленный магической дубиной. Он, собственно, нападает на всех, кого видит, так что они с Григором не союзники. Но, увы, этот тролль стоит прямо на входе в башню, и хрен ты его обойдёшь. Разве что стену обрушить, но это надо четверть маны с твоей палочки слить, минимум, и то вряд ли получится. Все стены здесь усиленные, как положено.

- И что же мы тогда будем делать? - удивилась девочка.

- Для начала, возьмём под контроль всех инфери и ещё кого, если найдём. Григора мы должны свалить без проблем. Я даже один, скорее всего, справлюсь. А для тролля... Есть у меня один план.

Они принялись за дело, как только некромант восстановился.

Для начала союзники решили захватить парочку инфери снаружи, на стене замка. Это был самый опасный момент. Заклинательный круг они подготовили заранее, но даже так удержать два Петрификуса оказалось слишком сложно, и где-то полминуты рванувшего к Гермione мертвеца держал их собственный, ручной. Не стоило, наверное, так рисковать ради дополнительного трупа.

После этого всё превратилось в рутину. Приручённые инфери под ручки брали своих собратьев, отводили их в круг, и, после обыска на предмет полезного, они тоже становились в строй.

Опыта было, конечно, жалко, но девочка прекрасно понимала, что в одиночку она это стадо всё равно бы не одолела. А так она получила пару вполне милых колечек, и десять галлеонов. Одно колечко было просто золотым, а вот второе...

Серебряное кольцо со средним накопителем.

Тип: артефакт, магический

МР: 0/5000

Описание: кольцо с огранённым магическим кристаллом. Имеется возможность вложить произвольное заклинание, с целью его мгновенной активации.

- Редкая вещичка, - заметил Картодон, постучав костяшкой по наполовину утопленному в серебро кристаллу. - Стоит сотню золотых, минимум. Да не галлеонов, а чего потяжелее. Если металл правильно вытянут, то в кольцо должен уместиться постоянный портключ. В моё время все наследники Родов с такими ходили. Правда, что от него толку? Если захотят достать, то против аппаратуры есть достаточно средств. Да и само по себе оно не заряжается, так что и для меня в нём толку нет. Оставь себе.

Девочка сумела незаметно подогнать колечко под палец, просто экипировав его через Инвентарь. Выглядело оно незаметно, и приятно оттягивало палец. Однако носить артефакт пока не было смысла, и она убрала его обратно.

- Ты не хочешь спать? - поинтересовался некромант через пару часов. - Будет очень неприятно, если ты потеряешь концентрацию в ответственный момент.

- Нет, - мотнула девочка своей гривой. - Мне не особо нужен сон.

Они немного помолчали, думая о своём.

- Знаешь, - вдруг начал мёртвый юноша. - Когда я ещё был жив, я мечтал встретить других Охотников. Наставница, конечно, говорила мне, что этот дар крайне редок, и нас едва ли наберётся тысяча на всём белом свете. Да и как бы я узнал их в толпе? Глупо, в общем.

- Но твоё желание всё-таки исполнилось, - заметила девочка.

- Да, - рассмеялся он. - Только я хотел быть учеником, а не наставником. Чтобы меня направили, помогли, указали смысл. Наверное, смерть помогла мне повзрослеть. Особенно иронично для некроманта, работающего со смертью, но не сумевшего увидеть её в упор. Но теперь-то я хотя бы знаю, чего хочу.

- И чего же? - с интересом спросила волшебница.

- Основать школу для Охотников, - растянул свою маску в улыбке скелет. - Замок уже есть, так что осталось лишь найти учеников, и на этот счёт у меня уже есть некоторые намётки. Чем это место хуже Хогвартса?

- Ничем, - согласилась девочка. - Правда, не знаю, где мы найдём ещё парочку Основателей.

- Конструкция замка действительно странная, - согласился Картодон. - Башня по размерам больше, чем весь остальной замок. Но, в принципе, бреши вовсе не обязаны правильно отражать реальность. Скорее всего, так просто хотелось тому, кто является главным боссом.

- Ты знаешь, кто это? – с интересом спросила Гермiona.

- Нет, но его стража из чёрных воинов настораживает, – поморщился некромант.

- Чёрные воины?

- Очень популярный вид обитателей Изнанки. Обычно находятся в стороне от остальных монстров, где-то в уголке, но это явно не наш случай – они засели прямо в центре. По виду считай что живые люди, туповатые, но исполнительные. Носят всякую броню и исключительно чёрные цвета. Иногда у них попадаются неплохие вещички вроде твоего колечка, и золота в достатке. Единственная проблема – убивать придётся всё-таки людей, пусть и ненастоящих.

Гермiona чуток позеленела. Убивать теней или пугающе выглядящих инфери было не страшно. Она могла даже представить убийство какого-нибудь животного. Но вот людей... На секунду перед ней мелькнуло лицо Кары, и она почувствовала, что у неё кружится голова.

- Проняло, да? – поинтересовался более опытный в таких делах товарищ. – Даже мне, несмотря на талант к некромантии, поначалу было тяжело. Единственное, что могу сказать – так это то, что я тебя подстрахую, если что. Зря мы инфери подчиняли, что ли? – махнул он рукой на строй мертвецов.

- Ладно. Где там этот Григор? И как он выглядит? – встряхнулась волшебница.

- Должен быть вот в этом помещении, – ткнул некромант в самодельную карту. – Выглядит как свежий труп, не расстается с магическим посохом. Не перепутаешь.

План был прямой, как мозги Рона в начале учебного года.

Гермiona распахнула дверь, и выстрелила из магического арбалета прямо в недружественного некроманта.

Тот, хоть и стоял к ней спиной, немедленно развернулся и отбил болт своим посохом. Однако он не ожидал, что из темноты в него выстрелит ещё один такой же, и болт вошёл ему в плечо. Он попытался вынуть его, но, стоило ему взять древко в руки, как Гермiona отпустила заклинание, и болт детонировал, сильно обжигая руку противника. Один-ноль.

Некромант взмахнул посохом, и копия, следящая за магическими потоками, предупредила:

«От него идёт какая-то волна. Наверное, он призывает подкрепление!»

- Карт, он зовёт подмогу!

- Да уж сам вижу, – проскрипел тот, принимая непонятно откуда вылезшего инфери на посох. Да, плоховато они зачистили замок. Один-один.

Впрочем, их и вылезло-то меньше десятка, и заранее подготовленные магические круги, а также две дюжины усиленных талантами бывшего Охотника мертвецов справились с недоделками Григора, связав их по рукам и ногам.

- Неужели подземный отшельник выбраться поиграть с большими дядями? – вдруг зашипел их противник на плохом английском. – Сейчас я покажу вам силу, что дать мне Великая!

Из его посоха засочилась широкая волна тёмной энергии, на которую даже смотреть было страшно магическим зрением. Весь план боя полетел к чертям. Такой мощной атаки от тщедушного некромага они не ожидали.

- Держи Протега, Гермiona. Мне нужно ровно две минуты, - резко скомандовал её напарник, и начал выбрасывать из сумки какие-то пирамидки, кубики, рунные таблички, и принялся лихорадочно чертить.

- Ваша жалка магия не поможет против истинной силы! – широко оскалился покойник, и усилил напор.

Купол девочки гнулся, буквально пожираемый накатываемой волной, но она не сдавалась, вытягивая всё больше и больше маны из палочки.

Однако это было недостаточно. Гермiona попробовала использовать ещё один арбалет, но тёмная волна просто смела болт, и тот откатился обратно, чернея на глазах.

Мана уходила слишком быстро, и в поиске хоть какого-нибудь решения она вновь потянулась к родному электричеству. Было что-то символичное в том, что электричество постоянно уходило на второй план, но было тем, к чему она тянулась, когда ситуация становилась критической.

Гермiona постоянно генерировала электричество, не препятствуя навыку, но и не вливая в него ману. И теперь, когда маны ей как раз не хватало, она попробовала сделать то, что, вообще, нужно было сделать давно – попробовала обратить эту энергию обратно в ману.

Отдав поддержку заклинания на откуп своей взрослой версии, Грейнджер погрузилась во внутренний мир, прямо в заклинательные покои. В магическом зрении электричество выглядело, будто еле заметная лёгкая голубовато-жёлтая дымка, струящаяся вдоль её тела.

Она уже не один десяток раз видела, как один вид энергии превращается в другой. Теперь ей нужно было повторить это процесс, но самостоятельно. Она направила электричество в руки, и просто мысленно потянула его, желая, чтобы оно превратилось в ману.

В этот момент электричество потеряло мелодичное звучание, о существовании которого она и не подозревала до этого момента. И на месте этого звучания появилось низкое гудение. Внезапно Гермiona поняла, что всё вокруг неё имеет разное звучание, и это низкое гудение – как раз звук, присущий нейтральной мане.

Девочка поскорее вынырнула из внутреннего мира, боясь быть оглушённой внезапно навалившимися звуками, и поскорее перехватила заклинание обратно.

«Больше так не делай, сестрица. Я чуть заклинание не потеряла», - проворчало сознание внутри.

Гермiona взглянула на количество маны. Недостаточно. Полуминутное погружение дало ей новые знания, но всего лишь два десятка маны. Следовало догадаться, что небольшого количества электричества, рассеянного по телу, будет недостаточно. Ей нужно ещё хотя бы пятьдесят маны, иначе эта волна захлестнёт их. Учитывая, что под ней со всех сторон уже тёк камень, на себе испытывать атаку некроманта не хотелось.

Тут она наконец-то обратила внимание на окошко нового навыка, появившегося во время обращения маны.

Обратившись к своей магии, вы открыли навык «Поглощение стихий»!

Описание: способность, дающая пользователю поглощать стихии, обращая их в ману. Каждый уровень увеличивает количество обрабатываемой стихии на 1 единицу в секунду. Скорость поглощения может быть увеличена при наличии сродства со стихией.

Время уходило, но теперь Гермиона знала, что делать. Она сосредоточилась на том ощущении, что испытывала во время обращения электричества, и потянула нагретый воздух вокруг. Мелодичный звон и какое-то родное гудение раздались где-то в её голове. К почти кончившейся мане добавился ещё один тонкий ручеёк, и девочка обратила свой взор на некроманта, надеясь, что тот закончил.

За эти две минуты скелет сумел составить сложную семилучевую фигуру, расставив на вершинах и пересечениях заготовленные артефакты.

Когда у неё оставалось всего двадцать единиц маны, и она остро жалела о том, что у неё не было ни одного кристалла восстановления, дружественный некромант сделал резкий жест, что-то сказал на неизвестном языке, и чёрный поток вдруг оформился в трёхметровую фигуру, которая, словно марионетка, повторяла движения Картодона.

Григор попытался отмахнуться от фигуры своим посохом, но это не нанесло ей никакого вреда – он просто прошёл сквозь неё. А вот некромант, схваченный огромной рукой, начал верещать. Секунд через двадцать его крик начал стихать, а с ним начала развеиваться и тёмная фигура. Через пару мгновений невредимое, но окончательно мёртвое тело упало на пол, а посох откатился в сторону.

Получено опыта: 2000.

Поздравляем, вы получили 4 уровень!

Гермиона облегчённо села прямо на пол, чувствуя себя будто губка, которую измочалили, постоянно намачивая и выжимая.

- Мда, что-то он больно силен оказался, - хладнокровно заметил Картодон, и пошёл подбирать посох.

«Чёрт, а его уровень-то мы и не посмотрели», - только и могла посетовать копия.

- Стоит признать, что нам следовало получше подготовиться. Мы слегка недооценили противника, - произнёс некромант, закончив копаться с последним инфери. К счастью, или к

сожалению, те не сдохли, потеряв хозяина.

- Слегка? – возмутилась волшебница. – Да ещё пять секунд, и от нас бы даже мокрого места не осталось бы!

- Но ведь мы справились? – легкомысленно заявил её собеседник, крутя в руках новообретённый посох. Стоило признать, что вещичка была, по меньшей мере, занятная.

Грубый янтарный посох некротического подавления.

Тип: артефакт, магический, уникальный

Привязка: Картодон (10%)

Требования к использованию: 5 Магии.

МР: 28000/50000

Описание: посох, часто используемый начинающими некромантами, и доработанный неизвестным мастером. Раз в день способен едимоментно исторгнуть половину запаса маны в виде некроэнергии.

- Чёрт с ним, - махнула рукой Гермiona. – Когда мы отправимся бить тролля?

- Не раньше, чем я привяжу к себе посох, - огорошил её Картодон.

- А как же моя школа?

- Не волнуйся, - усмехнулся некромант. – Посох привязать несложно, в отличие от палочки – всё-таки уровень энергий у них сильно разный. Более дня на это не уйдёт, а впоследствии сэкономит нам порядочно времени. А пока... как насчёт небольшого спарринга?

<http://tl.rulate.ru/book/25932/541402>