

Глава 14:

- Как ты понял, что они герои? - с любопытством спросил я у торговца.

- Немногие люди могут позволить себе таких дорогих духовных зверей. Табуны огнегризов живут на Огненных равнинах и на вулканических уровнях подземелий. Гэжмийские ловчие тоже непростые звери. Они обитают колониями на высоких этажах небесных подземелий. Сразу видно, что это боевая группа героев, если бы это был кто-то еще, то у них была бы группа сопровождения, со зверями попроще. - Объяснил торговец.

- А где же мальчики-зайчики и девочки-припевочки из группы поддержки? - с сарказмом в голосе, спросил я самого себя.

Звери, сейчас, меня не особо интересовали. Герои тем более. Слышать даже не хочу про этих счастливиц. Все, что я сейчас хотел, так это потренироваться в манипуляции манной.

У Агара был хороший слух и ему хотелось поболтать. Когда он услышал мой вопрос, он чуть не хрюкнул. Широкая улыбка расползлась по его роже:

- Раз герои едут такой крупной группой, значит собрались в какое-то опасное место. Туда свиту не берут. Если бы тут был мой знакомый гном, барыга Грим, то он легко бы сказал, куда они едут, просто посмотрев на снаряжение и количество припасов.

- Может это глупый вопрос, но зачем свита герою?

Какие мысли крутятся в голове у Агара я не мог понять, но моя злость и зависть, когда разговор касался героев, его определенно смешила:

- Свита героев как правило состоит из обычных людей. Редко в свите героя могут быть другие герои. Из того, что я слышал, свиту героя условно можно разделить на три категории: боевые товарищи, поддержка и, хи-хи, развлечения. Боевые товарищи сражаются вместе с героями на поле боя. Группа поддержки занимается обеспечением героя и зачисткой поля боя. Собирают добычу, лечат раненых, потрошат туши убитых монстров. Ремонтируют и ухаживают за снаряжением. Иногда к этой группе относят лекарей и магов, владеющих усиливающими заклинаниями, но не сражающихся на поле боя. Они перед боем накладывают заклинания усиления, а в бой не лезут. С последней группой все должно быть понятно. Оказание герою разнообразных услуг в том числе и сексуальных.

Слушая Агара, я становился все мрачнее. Зависть бушевала в моем сердце.

- А какой в среднем размер свиты у героя? И какая выгода быть в свите героя? - мрачно спросил я.

Агара смешили мой хмурый вид и моя глупая зависть. Посмеиваясь, торговец ответил одновременно наблюдая за мной:

- По разному. У некоторых небольшая свита, один два человека; у других несколько десятков; а некоторые герои вообще не обзаводятся свитой, предпочитая или путешествовать в одиночку или объединяться в группу с другими героями. Большинство героев обладает аурой ускорения развития и усиления. Находясь в свите человек быстрее обучается и повышает свои параметры. Также срок жизни увеличивается, если конечно не убьют.

- Насколько я понял свита - штука полезная, так почему некоторые герои не обзаводятся свитой? - слова Агара немного сбивали с толку.

- Сам подумай - герой бессмертен, а в свите смертные. Они на твоих глазах стареют, а потом умирают. Терять близких тяжело. Особенно если ты обречен терять близких постоянно, а сам умереть не можешь. Герои, которые не хотят этой боли, не заводят себе свиту. Поэтому выкручиваются как могут: Некоторые герои стараются брать в свиту существ с долгим сроком жизни например: ангелов, эльфов, реже гномов. Темные герои берут демонов, вампиров и другую высшую нежить. Многие герои стараются заключить контракт с духовными зверями.

Последние слова Агара поставили меня в тупик. Почему зоофилией пахнет? Хихикая про себя, я не удержался:

- А духовные звери к свите из группы развлечений относятся?

Агар хмыкнул и ответил:

- Илларион, не тупи. Такие герои заключают контракт с истинными духовными зверями. Я тебе уже говорил, что они могут перевоплощаться в человекоподобные формы.

- Я все еще не понял, так как бессмертие связано с духовными зверями?

Агар посмотрел на меня, как на дебила. В его взгляде читалось: "Я, что попугай?" Выдержав долгий взгляд Агара, я, попросил:

- А еще расскажи пожалуйста, что такое духовные звери и чем они отличаются от обычных зверей?

- Духовные звери это не совсем верное название, но так их принято называть.

Духовные звери отличаются от обычных душой. У духовных зверей душа способна обрастать слоями энергии. Фактически душа духовного зверя становится энергетическим ядром собирающим и накапливающим энергию. Также она работает как усилитель. Так называемые духовные практики создают подобное ядро у себя в теле, правда без души в качестве ядра. Помнишь я рассказывал тебе про отблеск искры?

Я кивнул:

-Да, эта штука используется для создания артефактов с абсолютной связью.

- Верно, так вот это и есть остатки энергетического ядра без души. Из-за наличия такого ядра, тело зверя приобретает особые свойства. Во-первых, ядро способно накапливать энергию, которая потом используется для преобразования тела. Некоторые глупые люди называют это эволюцией. Во-вторых, тело зверя можно преобразовать в энергию, а потом снова воссоздать из этой энергии. В-третьих, если ядро извлечь из тела зверя и поместить в какой-либо сосуд, то уничтожение тела не приводит к смерти зверя. Пока не уничтожен сосуд с ядром зверя, убить зверя невозможно. Фактически зверь с извлеченным ядром перестает стареть. Он вырастает до взрослого состояния и замораживается в нем. После этого он может изменяться только из-за преобразований ядра.

Я удивленно покачал головой.

- Так вот процесс извлечения ядра из тела зверя называют заключением контракта. Не знаю

почему, но после контракта зверь теряет свободу и обязан повиноваться "хранителю ядра".

- А что надо для заключения контракта?

- По сути четыре вещи: контрактор, зверь, предмет куда запечатывается ядро и заклинание контракта или активируемый свиток контракта.

- Я так понимаю не любой предмет подойдет для запечатывания зверя?

Агар посмеялся и ответил:

- Только предметы способные хранить большие объемы энергии. Обычно используют несколько типов предметов: самый простой вариант это тело контрактора, второй вариант это саморазвивающийся кристалл Дериуса, третий вариант это особые гримуары призыва. Кстати гримуару не нужно заклинание захвата и он способен хранить много зверей. Есть еще варианты, но они редко используются. Зверей запечатанных в гримуар и тело человека невозможно передать другому. И после гибели носителя ядро вернется в тело зверя. А вот с кристаллами все по-другому. Только после разрушения самого кристалла ядро зверя будет освобождено. Смерть обладателя кристалла никак не повлияет на него или на зверя в нём. Кристаллы свободно продаются. На хороших зверей цены бешеные, поэтому некоторые герои делают на этом деньги.

- Мда, неплохо иметь такую лошадку, - пробормотал я.

Мы проезжали очередную крепость. Города и крепости попадались все чаще. Агар продолжал свой рассказ:

- У авантюристов очень популярны боевые духовные звери. Некоторые сами вообще не дерутся, а просто собирают большое количество духовных зверей и используют их на поле боя. Таких часто называют призывателями.

- Среди героев тоже есть призыватели? - спросил я.

Агар покачал головой:

- О таких не слышал. Видишь ли герой, который не сражается это большая глупость. Тело героя имеет колоссальное усиление за счет благословения. Однако это не значит, что они не используют духовных зверей, хотя герои их больше фамильярами называют. Герои-маги используют зверей которые способны усиливать их магию или зверей защитников. Герои-воины любят использовать зверей с магическими атаками или с исцеляющими способностями.

Агар как-то хитро на меня посмотрел и хихикнул:

- Кстати, ты прав, некоторых зверей используют как секс-игрушек: дриад, некоторые виды высших русалок, высших гарпий, а также любых истинных зверей с хорошими внешними данными. Увидишь их, тогда и себе таких захочешь...

Поупражняться с манипулированием манной Агар мне так и не дал. Торговец безостановочно болтал до обеда. Агар травил байки про учебу в академии и забавные истории произошедшие в его торговых поездках. Через пару часов мы снова перекусывали вяленным мясом и черствыми лепешками, запив все водой из фляги. После обеда Агар продолжил без умолку болтать.

Караван словно большая змея полз меж лугов, полей и лесов. Вскоре от него начали отделяться небольшие группы повозок, направляясь в города, которые попадались нам по пути.

По слова Агара до столицы доедет только около половины повозок, остальные разъедутся по другим городам.

В отдалении уже были видны высокие стены Ахерона, столицы Эретерии, когда неожиданно мне пришла в голову мысль: "Не знаешь, что делать, спроси у других."

- Агар, как думаешь, что мне делать, как попаду в столицу?

Агар почесал затылок, подумал и сказал:

- А фиг его знает. Наверное, Илларион, я бы, на твоём месте сейчас, научился читать и писать на языке веера миров. А потом нашел бы спокойное место работы и постарался бы развить силу духа до тридцати лет по биологическому возрасту. Потом поступил бы в академию магии. Хм, или подмастерьем устроился бы в какую-нибудь мастерскую. Там работа конечно тяжелая, но зато научишься работать, да и профессию освоишь. Всяко лучше чем авантюристом становиться и вкалывать по-черному за гроши.

- Авантюристам так мало платят? - удивленно спросил я.

- Я слышал от знакомых, что авантюристам новичкам платят копейки, а вот тем кто посильнее уже нормально, - сказал Агар.

Услышав слова Агара, я глубоко задумался. Однако, разбираться будем уже на месте.

Неожиданно, я осознал одну вещь: я так и не спросил, что это за зверюги.

- Агар, может, конечно, вопрос запоздал, но что за зверь впряжен в повозку, и что за звери у охранников каравана?

- Надо же, а я думал ты не спросишь или уже у моих работничков спросил. Хе-хе, хотя, как говорить: "Лучше поздно, чем никогда."

<http://tl.rulate.ru/book/2685/69142>