

Приготовления к отплытию были завершены весьма быстро. По сути, Нестору даже вещей брать не пришлось. Хотя во время переноса дичи в трюм, Нестор всерьёз задумался над консервированием еды. Великим поваром он никогда не был, поэтому как готовить еду, а уж тем более её консервировать он не знал.

"Ладно. Эта проблема, как оказалось, пострашнее, чем невозможность покинуть остров живым. Что мне с едой делать? Судя по всему, Аврора(название корабля Нестор узнал из выкриков экипажа. Хотя произношение данного слова у Нестора было неправильным, иметь хоть какое то название для корабля было значительно удобнее, нежели просто называть его "корабль".) приплыла из далека, поэтому провизию мне нужно брать на месяц минимум. Но она же стухнет ..." - задумался Нестор.

Недолго подумав над данной дилеммой, Нестор решил поступить по простому - сушить рыбу. Нестор рассудил, что сушёное и солёное мясо с рыбой это единственный его вариант, так что на протяжении всего времени путешествия его рацион будет безумно однообразным.

"Это будет очень долгое путешествие." - подумал Нестор и глядя на водную гладь начал заниматься рыболовством.

Во время ловли рыбы, Нестор придумал одно забавное применение волкам. Как оказалось, если зомби - волки с неповреждёнными телами зальют свой желудок водой, то они перестанут всплывать со дна. Это стало решающим моментом в ловле рыбы, ведь из всей его мёртвой стаи нашлось 6 волков с полностью сохранившимися телами. Приказав волкам с открытой пастью заходить в воду, Нестор ждал пока они перестанут всплывать на поверхность, после чего отправил их на 30-40 метров от берега в разные стороны.

Сам процесс рыбалки был весьма экстравагантным - волки стояли совершенно неподвижно до тех пор, пока рыбёшки не проплывали рядом с их пастью. После чего, волк резко делал выпад в сторону своей жертвы. Поскольку рыбы не обладали достаточным интеллектом, а волки могли стоять в воде целый день не совершая ни единого движения, Нестор с чистой совестью ушёл спать.

Проснувшись, Нестор решил проверить свой улов и был приятно удивлён, ведь количество рыбы исчислялось десятками для каждого волка. Не стоит забывать, что припасы на Авроре закончились не полностью и Нестор рассудил, что их хватит минимум на неделю. Таким образом, эта чудесная рыбалка продолжалась в течении нескольких дней, после чего Нестор решил ещё раз проверить останки Гипериона. Он понимал, что вряд ли что-то там найдёт, но уйти не проверив он не смог.

Пока Нестор проверял Гиперион, волки по его приказу избавлялись от следов бойни на пляже. Это был новый мир с новыми возможностями, в котором так же была магия, именно поэтому Нестор решил полностью избавиться от как можно большего числа улик.

"Хрен его знает какими средствами владеют люди этого мира. Будет весьма досадно если через несколько лет следы бойни найдут и по ним выследят меня. Звучит конечно бредово, но хуже

от моих действий явно не станет".

Остаток дня Нестор провёл весьма уныло. Сначала он ещё раз обследовал Гиперион, затем, не обнаружив ничего ценного, отправился к Авроре. Скоро он покинет этот остров.

Королевство Азиэль.

Несмотря на то, что это королевство явно не входило в число крупнейших, находясь между Великим лесом и Иралитовым хребтом, оно процветало за счёт авантюристов и искателей приключений, которые охотно скупали амуницию и целебные зелья перед походом в Великий Лес.

Иралитовый хребет был назван в честь первого исследователя данного хребта - Иралита Ансара. Данный человек был обычным путешественником, который после исследования Иралитового хребта ничем особым не прославился. Сам же хребет хоть и был признан небезопасным, особой угрозы для людей он не представлял.

Животные и птицы обитающие там, в основном, магией не владели, поэтому отряд хорошо вооружённых наёмников без особых проблем мог путешествовать по территории хребта. Основным заработком таких людей были шкуры животных и перья крупных видов птиц, впрочем отдельные части зверей тоже неплохо продавались на рынке. Так получилось, что из-за обилия животных на хребте, местные врачеватели и алхимики привыкли в основном использовать части зверей с данного хребта. Это не значит что части животных из других мест не продавались, просто спрос на них был чуть меньше, а вот усилия, затрачиваемые на получение были значительно больше.

Могло показаться, что столь активная охота на зверей в черте хребта может привести к вымиранию многих видов животных, но это не так.

Во первых, размер хребта составлял сотни километров, поэтому истребить даже 5% животных было просто невозможно - наёмники банально не успевали за рождаемостью зверей.

Во вторых, если хребет не представлял собой угрозы, то это не значит что весь хребет был таким. На хребте было весьма не мало мест, ходить в которые не решались даже опытные маги, про рыцарей и наёмников даже речи не идёт. Они в тех местах были банальным кормом для зверушек и их детёнышей.

Так же, в последнее время участились случаи появления особых видов зверей, обладающих способностью применять магию, поэтому мнение "На хребте нет магии" постепенно сходило на нет. Причём было непонятно откуда они пришли: с дальних участков хребта или же из других мест.

Стоит упомянуть, что звери со способностями к магии были весьма ценным и желанными, поэтому время от времени отряд сильных авантюристов с магом выходил на охоту за ними. Впрочем, охота редко заканчивалась успешно. Люди хоть и обладали опытом, знаниями и навыками охоты, но убить магического зверя по-прежнему было трудно даже бывалым авантюристам. Нанести урон такому зверю было не сложно, но как только животное понимало безвыходность всей ситуации, оно сразу тратило все силы на побег от людей, из-за чего охота и проваливалась.

Внутри магических зверей периодически находили магические камни которые благодаря высокой стоимости постоянно создавали спрос и предложение на данный расходных ресурс. Сами же камни использовались во всём, что хоть как-то связано с магией. Зачарование,ковка магического оружия, усиление чар, магические свитки и т.д. Все эти факторы заставляли магов любыми способами искать магические камни и зачастую, покупать их вне зависимости от запрашиваемой цены.

Великий лес представлял из себя колоссальных масштабов зону, которая была раем для животных всех видов и форм. Лес был настолько огромен, что фраза "Стать правителем Великого леса" обозначала несбыточные амбиции. На территории леса без особых проблем смогло поместиться несколько королевств размером с Азиэль и даже больше.

Территориально, Великий Лес располагался между несколькими королевствами, поэтому с увеличением количества торговцев, а так же их желания торговать с другими королевствами, увеличивалась потребность в торговых маршрутах между двумя точками. И Великий Лес был огромной проблемой в данной затее, ведь в отличие от Иралитового хребта, Лес был значительно опаснее, поэтому требования к охране караванов были значительно выше.

Но вместе с возрастающей сложностью, Лес предоставлял большую награду для тех авантюристов, которые рискнули зайти в его недра. Животные которые владели магией встречались здесь весьма часто, поэтому умение сражаться с такими противниками было основным требованием если кто-то хотел углубиться в исследование Великого Леса.

На протяжении нескольких столетий люди пытались создать путь напрямую через Лес, но увы, природа не просто оказалась сильнее, но и ещё дала сдачи.

Во время очередного рейда внутрь Леса, отряд бывалых авантюристов наткнулся на крылатого тигра 7-го ранга, который явно не обрадовался такому раскладу. Итогом данной встречи стало полное истребление отряда, но и на этом тигр не остановился. Собрав всех зверей которых только мог, а так же договорившись с другими правителями Леса, тигр совершил последовательные набеги на каждое королевство расположенное вблизи Леса.

В дальнейшем, данное событие назвали Великой бойней, результатом которой стало полное уничтожение двух королевств, а остальные королевства навсегда запомнили то, насколько жестокими и беспощадными могут быть раздражённые звери.

Никаких предупреждений, никаких угроз и заявлений. Звери просто напали на людей и

устроили бойню. Пленные? О них даже не шло речи. Звери разрывали людей на части, выгрызая куски плоти у ещё живых людей. Простой люд ничего не мог сделать даже с обычными волками, про магических зверей даже говорить нет смысла. Первыми приняли удар пастбища и фермеры, которые по понятным причинам не были защищены крепостной стеной.

Дети, взрослые, мужчины, женщины ... разницы не было никакой. Звери окружили людей, после чего их пасти впивались в любую часть тела, до которой только могли дотянуться. Иногда людей просто разрывали на части, растаскивая выпавшие кишки и оторванные конечности на сотни метров от места бойни. Звери не брезговали ничем, поэтому всё, что вываливалось из человека, как правило сразу же и съедалось.

Обглоданные кости, окровавленные черепа и прочие "прелести" нашествия зверей были видны за километры и пахло это пиршество подобающе.

К тому моменту, как армия королевства начала действовать, была убита почти половина населения королевства, поэтому король принял решение остаться за крепостными стенами и держать оборону. В дальнейшем, история показала что в этом не было никакого смысла.

Зверь 7-го ранга не просто обладает обширными знаниями в том, как использовать магию, но и ещё обладал интеллектом не уступающем людскому. Что произойдёт, если тысячи магических зверей организованным строем нападут на городские стены? Всё верно. Стен вскоре не останется.

Тигр, объединившись с другими зверями 7-го ранга, а так же с помощью прочих зверей обладающих магией, после нескольких масштабных заклинаний пробил дыру в стене и наступление на столицу началось с новой силой.

Человеческие маги защищались как могли, но было несколько причин, почему люди проиграли:

Во первых, с каждым новым рангом, звери увеличивали свою продолжительность жизни, из-за чего звери выше 6-го ранга могли жить столетиями. И как бы не были умны люди, зверь проживший пару сотен лет будет банально опытнее и мудрее.

Во вторых, если человеческие маги 7-го ранга были почтенными стариками, которые доживали свою жизнь, то крылатый тигр был в расцвете сил.

В третьих, что и стало по сути основной причиной поражения, это количество зверей. Их было так много, что если бы осада стены шла целый день, трупов зверей стало бы достаточно, чтобы по ним можно было перелезть через стену.

Крылатого тигра абсолютно не волновали потери. Все звери ниже 4-го ранга для него были мусором, которым можно разбрасываться как угодно, из-за чего натиск зверей не прекращался ни на минуту. Бесконечный поток из пушистых убийц буквально говорил людям "Вы

обречены!". Впрочем, люди это и сами понимали, поэтому уже через день активных боевых действий, король попытался сбежать в другое королевство. Что же, у него ничего не получилось. На расстоянии около двухсот километров от замка его поймал серебряный грифон 7-го ранга и за несколько минут перебил всю свиту короля, включая самого короля. Так пало одно из королевств людей. Судьба другого королевства сложилась чуть иначе, но итог у них был такой же - печальный.

Плач матерей, бесчисленные судьбы, что были сломаны, дети оставшиеся сиротами - вот что ожидало людей после ухода "армии" Великого Леса. Люди, которые настолько сильно верили в своё превосходство над природой усвоили урок, за который им пришлось заплатить слишком высокую цену. **ОЧЕНЬ ВЫСОКУЮ ЦЕНУ.**

С тех пор попытки зайти вглубь леса прекратились на целые столетия. Королям даже не нужно было издавать указ на запрет исследований, ведь очевидцы той бойни были лучшей антирекламой. Никто не хотел повторять этот урок.

Но людская жадность оказалась сильнее страха перед смертью. Кровавый урок, который звери преподали людям, все забыли и спустя столетия уже никто не воспринимал то нашествие всерьёз. "Это было давно" - думали люди. "Столько лет прошло, звери уже умерли" - полагали они. Какая наивность. Если человечеству предстояло восстановиться после той кровавой чистки и лишь вернуть своё бывшее величие, то зверям ничего возвращать не нужно. Они лишь становились сильнее. Сильнее и умнее.

Стоит упомянуть, что ранги зверей и людей были введены настолько давно, что уже никто не помнит кто это сделал, но с тех пор эта система отлично прижилась и в дальнейшем лишь слегка дорабатывалась. Введена она была для того, чтобы чётко различать силу магов, рыцарей и зверей, что позволило не только ввести более чёткую классификацию в различные сообщества и гильдии, но так же упростило подбор заданий для наёмников, ведь теперь прежде чем взяться за миссию, команда наёмников могла приблизительно узнать что им стоило ожидать.

Система рангов всецело основывалась на навыках и возможностях существа, поэтому такие переменные как пол, раса, внешность, возраст и т.д не учитывались. Была важна лишь индивидуальная сила, а всё остальное как правило не имело особого значения.

Сами же ранги присуждались в гильдиях воинов, магов, авантюристов и лично королевством. Для оценки силы мага использовались специальные артефакты, которые создавались магами выше 8-го ранга. Более того, в создании артефакта участвовали несколько таких магов, благодаря чему точность оценки артефакта была невероятно высокой.

Оценивалось всё, что только можно: сила применяемых заклинаний, скорость их чтения, объём маны, скорость её восстановления и т.д. В общем, всё что только можно было измерить, то и измерялось. По совокупности вышеперечисленных критериев составлялась итоговая оценка, которая и определяла ранг мага.

Максимально возможным рангом был 8-й. Т.к людских магов выше 8-го ранга просто не существовало, а создать средства измерения 9-го ранга и выше, будучи на 8-м ранге просто невозможно. Из-за этого, 8-й ранг имел очень много промежуточных позиций, которые и определяли элиту магов вреди всех людей.

Маги были способны повышать свои ранги, для чего проводились специальные оценочные мероприятия целью которых было выяснения нового ранга мага. От обычной оценки они мало отличались, ведь средства для измерения по сути были теми же, чем измеряют новичков.

Всё, чем владели маги, а именно скорость применения заклинаний и количество маны, можно было увеличивать путём специальных тренировок и длительной практики. Например, если постоянно создавать одинаковое заклинание снова и снова, то спустя сотни повторений, скорость применения этого заклинания значительно увеличится, поэтому большинство магов привыкли увеличивать скорость применения слабых заклинаний, аргументируя это тем, что высокоуровневая магия и так применялась слишком долго и не была основной во время битвы. Иными словами, они компенсировали качество - количеством. Закидать врага огненными заклинаниями 1-го и 2-го уровня - стандартная тактика даже для магов выше 4-го ранга, а новые применения магии никто не пытался изобрести.

Если изначально маги стремились к тому, чтобы узнать что-то новое, открыть новые горизонты магии, то со временем эти цели канули в лету. Уже никто не стремился к тому, чтобы изобрести новые заклинания, никто не хотел проводить целые десятилетия ради изобретения новых чар, которые возможно и не будут полезными. Это и стало причиной, почему маги стали оттачивать уже имеющиеся знания, а не стремились к новым.

Так же сами маги стали более гордыми и самовлюблёнными. Стать магом могли лишь люди с талантом или же ОГРОМНЕЙШИМ количеством денег, поэтому простолюдинов среди магов было не много. Точнее, их было много, но вплоть до 2-го ранга. Выше, без поддержки гильдии подняться было практически невозможно, а сама по себе гильдия просила слишком много для обучения. Маги стали наглыми, полагая что они вершина человечества, поэтому среди гильдии магов стала распространяться коррупция.

Если ты был богатым отпрыском какого нибудь лорда, то тебе без особых проблем могли нарисовать 1-й или даже 2-й ранг, даже если твои магические навыки совершенно не соответствовали данному рангу. Безусловно, если ты совсем не умеешь применять магию, то ранг тебе никто не даст, но в остальных случаях получить нижние ранги среди магов было лишь вопросом денег.

Всё это не означает что все маги были такими, но с каждым годом количество честных магов становилось всё меньше и меньше, а самовлюблённых гордецов всё больше и больше. Все это понимали, но никто ничего не делал. Обычные крестьяне и рабы не имели права голоса и их без проблем убивали, если это было необходимо, а знать и королевство не были против такого расклада, ведь маги приносили неплохой доход в казну. Более того, чем более коррумпирован был маг, тем проще с ним можно было договориться. Это было выгодно всем.

С рыцарями ситуация была практически такой же. Разница между рыцарями и магами была в

том, что рыцари использовали особый вид силы - боевую ауру. Она являлась физическим воплощением воли и жизненной силы рыцаря и так же как и магия, боевая аура усиливалась при постоянных тренировках. Забавный факт в том, что телосложение не оказывало никакого эффекта на ауру, ведь боевая аура не зависела от физической силы. Правда получалось так, что при ежедневных тренировках человек закалял свой дух и терпение, из-за чего его боевая аура становилась сильнее, но так же росли и мышцы на теле, из-за чего телосложение становилось более атлетичным. Поэтому, как правило физически сильные рыцари обладали мощной аурой, хоть так было не со всеми.

Сама же аура позволяла распространять свою жизненную силу на определённом расстоянии от себя, добавлять эту силу к атакам, усиливать своё собственное тело и т.д. За столетия существования рыцарского искусства, людьми было придумано великое множество различных применений боевой ауры. Какие то приёмы были весьма простыми, например, покрыть своё тело боевой аурой, чтобы уменьшить ущерб, другие же приёмы требовали тренировок на протяжении нескольких лет, например во время атаки отделить часть ауры от оружия, направив её в сторону своего противника. Данный способ хоть и требовал большой концентрации, а так же потреблял значительное количество боевой ауры, всё же позволял наносить урон противнику на расстоянии. Целесообразность данного навыка никем не обсуждалась. Как говорится: "Нет плохих мечей - есть плохие рыцари".

Но это были ранги магов и рыцарей, а что касается зверей? Тут всё ещё проще. Зверям ранги присуждались по тому, насколько сильного человека они могли убить. И это и было причиной, почему люди постоянно недооценивали зверей, ведь как можно узнать насколько силен зверь, пока он никого не убьёт?

Интеллект зверей начиная с 6-го ранга уже был сравним с человеческим, из-за чего они не только становились опаснейшими противниками, но так же с ними можно было договориться. Такие явления хоть и были редкими, но всё же случались время от времени.

Люди могли изготавливать магическое снаряжение, могли подготавливать свитки, одним словом - могли становиться сильнее созданием различных предметов. Помогало ли это в сражении со зверями? Определённо да. Означало ли это, что люди стали сильнее зверей? Определённо нет. Сильнейшей характерной чертой зверей была адаптация, поэтому чем больше люди использовали различные расходные предметы, тем менее полезными они становились.

Это был вечный замкнутый круг, в котором звери пытались уничтожить людей ради спокойствия в лесу, а люди пытались уничтожить зверей ради их частей тела. Жадность, которая порождала насилие и насилие, которое порождало лишь большее насилие.

Глядя на бесконечную водную гладь, Нестор понял насколько унылым будет его путешествие.

"Безусловно тут и тихо и спокойно, но ... как же тут скучно. Мда ... видимо не стать мне

романтиком в этой жизни" - подумал Нестор.

Шёл уже 4-й день после отплытия с острова, а Нестор изо всех сил старательно пытался придумать развлечение для траты свободного времени, которое в открытом море казалось просто бесконечным. Изначально, Нестор полагал, что тренировок по контролю за нежитью будет достаточно чтобы развлечь его, но уже на второй день он почувствовал нехватку чего то внутри себя. Нестор долго пытался разобраться в том, что же с ним случилось, и ближе к концу гримуара обнаружил что у него закончилась так называемая "мана".

Как оказалось, мана одинакова и для "светлых" магов и для "тёмных". Единственным различием было лишь использование. Таким образом Нестор понял, что некроманты конвертируют ману в "магию смерти", благодаря чему и открывается возможность по контролю мёртвых. В очередной раз вспомнив того целителя из бывшей команды Авроры, Нестор предположил что такие как он, т.е маги исцеления, конвертируют ману в нечто целебное, что способно излечивать раны в зависимости от силы и способности мага.

Поскольку на корабле Нестор был единственным живым существом, Нестор заставлял нежить ежедневно прыгать за борт и плавать вокруг корабля несколько минут, пока запах гнилой плоти не перестанет ощущаться. Эта своеобразная "чистка" принесла свои плоды и если не считать внешний вид мертвецов, можно было бы подумать что экипаж всё ещё жив.

На 9-й день путешествия, Нестор полностью дочитал гримуар, что дало ему ещё одну идею применения ауры смерти. Слегка уменьшив количество волков, которых он взял с собой, Нестор увеличил интенсивность ауры смерти в оставшихся мертвецах, тем самым остановив дальнейшее разложение трупов. Теперь они не пахли и не разлагались. Одним словом, отличная команда мореплавателей. К слову, чистота корабля так же держалась на высоте, ибо Нестор заставил одного зомби постоянно чистить корабль, даже если он был чист.

На 22-й день Нестор осознал одну важную деталь - гримуар больше не способен обучить Нестора чему либо. Нестор предполагал, что автор этой книги был либо начинающим некромантом, либо полным неучем-самоучкой, но даже осознание этого факта не могло утешить Нестора. Какая разница кто был автором, ведь теперь ему совершенно нечего читать.

Если бы маги этого мира узнали об этом, никто бы из них не поверил, ведь даже самые дилетантские гримуары требовали не менее года для изучения. Никто бы не поверил что человек ничего не знавший о магии, изучил некромантию чуть больше, чем за месяц.

Сложно сказать в чём именно была причина. Возможно в том, что пройдя сквозь пустоту, Нестор приобрёл талант к пониманию всего что с ней связано, а может быть причина связана с мышлением Нестора, ведь в отличие магов этого мира, которые зачастую были скованны своей фантазией и образом мышления, Нестор пришёл из намного более технологичного мира, поэтому его фантазия и способность к обучению чего то нового была значительно выше.

На 2-й месяц путешествия запасы прошлого экипажа Авроры полностью закончились и Нестора ждало ещё одно разочарование - теперь ему придётся есть сплошную рыбу.

Первоначальный расчёт времени, на которое хватит еды оказался неправильным, поэтому каждый день Нестор радовался тому, что ему не придётся есть сушёную рыбу. Попытки Нестора поймать что то кроме рыбы так же провалились, ведь до дна он достать не мог, а у поверхности ничего крупнее аналога карпа с Земли не плавало.

Два месяца назад Нестор думал о том, как ему скучно. Теперь же, те дни казались Нестору вполне разнообразными.

Так же Нестора настораживало количество пойманной рыбы. Если вкратце, то количество рыбы, которое он съедал, было больше чем количество, которое он ловил. Именно эта причина и заставила Нестора задуматься о будущем, ведь такими темпами его максимум хватит на пару-тройку месяцев.

Если бы Нестор знал, что он уже на полпути к ближайшему острову, то его волнения моментально рассеялись бы. Но увы, данной информацией он не владел, поэтому глядя на то, как пища уменьшается с каждым днём, Нестор испытывал лёгкое чувство волнения.

К началу третьего месяца путешествия, Нестор впервые увидел землю на горизонте.

Спустя два дня он обнаружил что увиденная им земля оказалось небольшим островом, а уже через 3 дня Нестор высадился на острове.

Первое что бросилось Нестору в глаза это не фрукты, растущие на деревья, и не птицы, радостно щебечущие в небе. Нет, первым что увидел Нестор оказалась деревянная хижина, которая явно была построена на скорую руку.

"Размеры острова небольшие, кораблей рядом я не видел, а значит этот остров проходной. Более того, птицы здесь есть, но еды для такого количества птиц явно будет мало, а значит на этом острове они просто гнездятся. Иными словами, где то рядом материк." - рассудил Нестор.

Эта информация была весьма кстати, ведь ежедневное созерцание моря уже начало порядком надоедать.

Двух суток хватило для того, чтобы Нестор полностью исследовал остров и пополнил припасы птичьим мясом. На утро третьего дня Нестор вновь отправился в путь. Куда и как плыть, на этот раз он знал наверняка - за птицами. Так получилось, что время отплытия Нестора совпало с временем возвращения птиц на материк, поэтому у Нестора не было никаких проблем с поиском направления.

Стоит упомянуть, что птички были весьма рады компании Нестора, ведь на протяжении всего пути до материка, они периодически сажались на корабль и отдыхали. Это стало ещё одним откровением для Нестора - птицам безразлична нежить. Нестор почему то считал, что животные должны избегать живых мертвецов, но видимо животные избегали только потенциальной угрозы, поэтому нежить, которая совершенно не обращала внимание на птиц, нисколько их не пугала.

"Да где эта грёбаная суша?! Я уже смотреть не могу на эту водную гладь. Каждый день я просыпаюсь под звуки воды, бьющейся о борт корабля, и каждый день я засыпаю под те же самые звуки. Где суша? Сколько можно плыть?"

Терпение Нестора хоть ещё не было на пределе, но оно явно к нему приближалось. Четыре месяца он в одиночку плыл по океану в компании мертвецов, которым совершенно плевать на атмосферу. Такие условия постепенно давили на психику и последствия этого давления уже начали проявляться. Нестор полагал что его хватит ещё на пару месяцев, после чего он постепенно начнёт сходить с ума.

Ежедневные тренировки Нестора по управлению мёртвыми зашли в тупик. Нестору нужно было развеяться и найти вдохновение, чтобы продолжить свои эксперименты.

Но даже в таком состоянии, Нестор не забывал ежедневно тратить всю свою ману. Весьма быстро Нестор понял, что при полном израсходовании маны, на утро следующего дня, когда она восстанавливается, её максимальный запас немного увеличивается. Это увеличение было незначительным, и каждый раз тратить весь запас маны было всё сложнее и сложнее. Но даже так, Нестор ежедневно продолжал увеличивать её количество.

Маги этого мира знали об этом и активно этим пользовались. По сути, не нужно вообще тратить всю ману за день. Максимальный размер маны всегда увеличивался, если мана тратилась, просто это увеличение было настолько ничтожным, что заметить его можно было лишь при полном её израсходовании. Но даже так, это увеличение было очень небольшим. Поэтому большинство волшебников активно тратили ману в течении 2-3 месяцев, после чего переставили этим заниматься.

Опытным путём было просчитано, что после 2-х месяцев ежедневного полного израсходования маны, дальнейшие усилия были сомнительными, ведь что бы заметить малейшее увеличение, приходилось на протяжении двух недель полностью её тратить, хотя раньше это самое увеличение происходило каждый день. Поэтому маги не хотели впустую тратить время на практически бессмысленные усилия и предпочитали увеличивать объём маны путём применения заклинаний. Именно поэтому количество маны в пределах одного ранга было у всех практически одинаково, а вот разница между рангами была весьма значительной.

Нестор таких тонкостей не знал, но даже если бы узнал, то по-прежнему продолжил свои тренировки. Нестор понимал, что если есть хоть малейшая возможность бесплатно увеличить свои силы, то необходимо ей пользоваться.

Однако, в отличие от остальных магов, Нестор не выпускал ману просто так, только ради того, чтобы её потратить. Он целыми днями напролёт тренировался управлять этой маной, в результате чего он научился манипулировать аурой смерти в нескольких метрах от себя. По его желанию, магия смерти могла появляться в том месте, где желал Нестор. По сути, он мог с помощью магии перемещать небольшие предметы, что сразу же напомнило ему телекинез. Так как расходы на управление мёртвой маной в нескольких метрах от себя требовали невероятных умственных усилий, а так же Нестор пока не мог придумать применение данному типу использования маны, он считал что это весьма посредственный навык. По сути, Нестор

пользовался этим для того, чтобы подбрасывать самодельный мячик в воздух, после чего ловить его.

Ситуация была абсурдной. Посреди океана, на корабле, где весь экипаж это сплошная нежить, в гамаке лежал некромант и с помощью мёртвой маны подбрасывал самодельный мячик в воздух. Из-за особенного состояния души Нестора, а так же его упорства и ежедневных тренировок с маной, он научился управлять магией смерти на расстоянии от себя и далось ему это не очень трудно. Но маги этого мира не проходили сквозь "пустоту", да и тратить сутки напролёт для контроля маны никто не хотел, поэтому способность управлять магией на расстоянии от себя считалась весьма редкой.

Вся сложность данного способа контроля маны заключалась в том, что маг контролировал ману в непосредственной близости с собой и сам контроль заключался лишь в придании формы заклинанию, а так же выборе направления для полёта заклинания. Иными словами, если маг создавал огненный шар, то контроль над этим шаром у него был лишь в момент чтения заклинания, момент создания заклинания и момент выбора направления для полёта огненного шара. Как только заклинание будет запущено, контроль над ним будет утерян. Возможность создавать заклинания в нескольких метрах от себя была весьма полезной, но по мнению магов трудность получения данного навыка была слишком высока, поэтому им мало кто владел.

В очередной раз подбросив мяч, Нестор увидел то, что так давно желал увидеть.

- Наконец то ... суша.

<http://tl.rulate.ru/book/28911/624904>