

Новый день начался так же, как и всегда. Проснуться, позавтракать, уйти в кузню на весь день.

Будни Нестора не отличались особым разнообразием. Каждый день у него начинался практически одинаково и единственным революционным нововведением которое придумал Нестор - брать еду с собой в кузницу. Нестор сам не понимал почему он не задумался над этим раньше.

Однако, сегодняшний день был слегка особенным. Металлическая нежить хоть и была готова, но никаких испытаний Нестор ещё не проводил. По сути, Нестор планировал устроить гладиаторские бои между мертвецами и выяснить кто будет лучше. Само собой, металлическая нежить должна полностью уничтожить обыкновенного скелета. В конце концов, это будет драка металла против обычных костей, так что исходе поединка Нестор не сомневался.

Цель Нестора была в том, чтобы понять целесообразность металлической нежити, ведь сделать её один раз для эксперимента это одно, а вот изготавливать их на постоянной основе - совершенно другое.

Мысли Нестора неслись с сумасшедшей скоростью, поэтому он уже представлял что случилось бы, если бы данный способ изготовления нежити поставить на производственный конвейер ...

Просто представляя себе армию из металлических солдат, которые абсолютно лояльны по отношению к тебе ... ух ... Нестор решил, что однажды, в будущем, он обязательно исполнит эту мечту.

Если взять "чистое" время изготовления металлического скелета, то выйдет около суток. Но это время без учёта затрат сил, ресурсов и прочих небольших переменных, которые все вместе оказывают влияние на производственный процесс. Именно поэтому Нестору было необходимо понять что выгоднее:

1. Создать сотню-другую мертвецов и банально победить противника количеством.
2. Создать элитный отряд из десятка металлических скелетов и победить противника благодаря качеству солдат.

Безусловно, для разных ситуаций Нестор будет использовать каждую из этих тактик, но вопрос целесообразности металлической нежити обязательно нужно проверить.

Место для гладиаторских боёв уже было найдено - одна из пещер в лесу, где обитала дикая нежить. Причём из-за особенности местоположения пещеры, вся нежить состояла из тел животных. Нестор не догадывался, что данное место было одной из зон, в которые любили ходить авантюристы для оттачивания своих навыков.

Нестору следовало поблагодарить бандитов, ведь именно благодаря таким хорошим людям как

они, у него есть несколько отрядов самой разнообразной нежити. Так что потеря парочки зомби ради полевых испытаний - вполне приемлемая цена.

Нестор решил провести два раунда испытаний:

В первом раунде металлическая нежить будет сражаться без оружия, т.е. голыми руками.

Во втором раунде металлическая нежить сможет использовать оружие.

Нестору было интересно, сможет ли нежить эффективно пользоваться преимуществом своего тела? Благо, душу для металлической нежити Нестор взял у высокоранговой нежити. Таким образом Нестору не пришлось тратить кучу времени на развитие металлической нежити до высокоранговой.

Другой головной болью Нестора стало название нового типа нежити. Довольно быстро он понял, что постоянно называть металлическую нежить металлической - весьма неудобно, поэтому решение проблемы с именем нежити следовало найти как можно быстрее.

Если бы здесь была Ирата, то она бы подошла к решению данного вопроса весьма ответственно, составив целый список из возможных вариантов, но увы, здесь был только Нестор. После того, как Нестор назвал свою нежить "Кила", ждать от него адекватных имён было бесполезно. Нестору было глубоко плевать на то, как хорошо звучит имя. Самое главное, чтобы оно отражало суть. Если же требовалось просто назвать какой либо объект, то Нестор собирал первые пришедшие ему на ум буквы в слово и этот словесный бред становился именем.

Так же вышло и с металлической нежитью. Для Нестора, в нежити было два главных слова: металл и скелет, следственно, новое название для металлической нежити было простым и очевидным только для Нестора - Мелеты.

Так и получилось, что металлический скелет стал мелет. В глубине своей души, Нестор догадывался как убого это звучало, но когда его это волновало? Новое название отражало суть нового типа нежити - да, а остальное попросту не важно.

Разведав обстановку с помощью нежити, Нестор отправился в пещеру. Характерной чертой данного места были размеры. Сама по себе пещера не была слишком большой, но по какой то причине конец пещеры соединялся с огромнейшей сетью подземных туннелей, полную карту которых не удалось составить до сих пор.

Знать понимала, что могущественная нежить может подняться с нижних ярусов туннелей и это станет большой проблемой для города, но делать с этим никто и ничего не собирался. Необходимо было выделить средства на оплату награды для авантюристов и наёмников, затем договориться с другой знатью о взаимопомощи на случай непредвиденных ситуаций, ну и самое главное, нужно было тратить время на всё это. А кто хотел тратить время и деньги?

Правильный ответ - никто. Именно поэтому в гильдии наёмников уже несколько лет весело объявление о зачистке туннелей, но из-за смехотворно малой награды, а так же полного отсутствия гарантий, никто этот заказ не брал. И если ничего не произойдёт, то этот заказ будет висеть там целую вечность.

Проверку мелета Нестор решил осуществлять на 4-м ярусе. Это было достаточно далеко от поверхности, чтобы его кто-то обнаружил, но не достаточно низко, чтобы встретить сильную нежить. Однако о мерах безопасности никто не забыл, поэтому Нестор разместил на каждом ярусе несколько обычных зомби, которые и должны стать аналогом сигнализации. Нежити было приказано опознать нападающего любой ценой, после чего выяснить предел его сил. Это позволит Нестору понять кто напал на зомби: дикая нежить или же авантюристы, пришедшие с поверхности.

Закончив с приготовлениями, Нестор начал подготовку к битве. В любом случае, ближайшие несколько часов ему предстояло наблюдать за тем, как его слуги истребляют друг друга.

-----Перед входом в лес-----

- Проверь снаряжение ещё раз! Будет не смешно, если мы окажемся в ловушке без средств спасения! - крикнула Анна.

- Да понял я, понял. Уже несколько раз всё проверил. Сколько можно этим заниматься? - возразил Арти.

- Не спорь, Арти. Анна знает о чём говорит. - поддержала подругу Эльза.

- Заканчиваем приготовления и выдвигаемся. Ночь мы проведём в пещере, но сначала до неё нужно дойти!- сказал глава данной группы авантюристов, Артаил.

Они вчетвером были авантюристами и брались за дела, которые позволяли повышать их личные навыки. Каждый из них пошел в авантюристы добровольно, поэтому в случае возникновения непредвиденных ситуаций никто не жаловался и не обвинял другого. Они стали группой авантюристов несколько лет назад и проведя так много времени вместе, стали семьёй друг для друга.

Встретились они в одной из гостиниц города, когда каждый отдыхал после очередного задания. Естественно, каждый из них начинал как авантюрист - одиночка и первоначально они не планировали вступать в чужие группы, но судьба решила иначе.

Так вышло, что за обсуждением одного из заданий, они приглянулись друг другу, после чего решили выполнить его вчетвером, а награду поделить поровну. Само задание они выполнили весьма успешно, а опыт совместной работы каждому из четвёрки пришёлся по душе. Таким образом они решили объединиться в группу, дабы появилась возможность выполнять более сложные поручения.

Чисто технически, гильдия никак не ограничивала авантюристов с точки зрения сложности доступных заданий, но каждый авантюрист понимал, что брать задание, рассчитанное на группу в одиночку, чревато последствиями. Таким образом образовалось негласное правило, что одиночки не берут задания для групп и наоборот.

Из любого правила найдутся исключения, поэтому первое время находились уверенные в себе авантюристы, которые брали групповые задания, но успешно завершали их единицы. Даже те, кто справлялся с поставленной задачей, больше никогда не решались повторить свой подвиг.

С ростом популярности авантюристов, а так же увеличения успешно выполненных заданий, гильдия смогла довольно точно определять сложность каждого задания, поэтому если в задании было указано, что с ним справится и один человек, то скорее всего так и есть на самом деле. Впрочем, каждый умелый авантюрист наизусть знал поговорку: "доверяй, но проверяй!", поэтому вне зависимости от сложности задания, они старались узнать о нём как можно больше.

После проведения нескольких совместных миссий, четверо авантюристов окончательно решились на формирование группы и если раньше она была создана лишь на словах, то теперь они зарегистрировали её официально. Именно с этого момента и началось их приключение, наполненное как хорошими моментами, так и плохими. Но несмотря на трудности, они продолжали оставаться друзьями вне зависимости от ситуации.

На данный момент они решили испытать свои силы в знаменитой лесной пещере, в которую уже давненько никто не ходил. По крайней мере официально.

Распределение ролей в их группе было следующим:

Анна была магом 1 ранга. Естественно самоучка. Обучалась магии с детства, но из-за отсутствия таланта не смогла достичь больших высот. Её специализацией являлась пиромантия, поэтому она была особенно эффективна против нежити.

Арти был целителем 1 ранга. Так же как и Анна являлся самоучкой, но в отличие от неё, был чуть более талантлив, поэтому смог обучиться магии исцеления, которая ценилась значительно больше, нежели другие виды.

Эльза и Артаил были бойцами ближнего боя. Ничего особенного в них так же не было. Просто люди, которые благодаря постоянным тренировкам освоили несколько навыков.

Их команда была немного не сбалансированной, ведь как правило, в группе из 4-х человек обязательно должен быть следопыт. Так уж повелось, что авантюристы частенько брали задания, которые заставляли их идти в неизвестную местность, поэтому наличие одного следопыта никогда не повредит.

Окончательно закончив приготовления, группа выдвинулась в путь. Впереди их ждала пещера!

Изначально, никто не понимал почему именно пироманты настолько эффективны против легионов нежити. Было очевидно, что огонь является средством массового поражения, но на нежить он влиял особенно хорошо.

В попытках разгадать этот секрет, священный орден начал крупномасштабные исследования связанные с пиромантией и это дало свои плоды.

Как оказалось, огненная магия была столь эффективна не из-за высоких температур пламени, а из-за огненной маны, которая содержалась в любых заклинаниях огня.

Исследования показали, что любое огненное заклинание содержало как термическое воздействие на цель, так и магическое. Иными словами, в магии огня, самой магии было значительно больше, нежели огня.

Огненный шар 4-го ранга имел температуру при соприкосновении с целью около 200 градусов по Цельсию, чего явно было недостаточно для эффективного уничтожения цели. Безусловно, столь точных значений температур никто не знал, но опыты на нежити показали, что для полного сжигания человеческого скелета потребуется минимум час. И это при том, что пламя в костре будет максимальным на протяжении всего процесса.

В реальности такой трюк проверить невозможно, поэтому всем стало очевидно - дело не в температуре.

Магические исследователи священного ордена задались вполне логичным вопросом: "Если для того, чтобы полностью сжечь кости человека требуется столько времени, то почему огненные шары пиромантов сжигают тела мертвецов значительно быстрее?"

Именно так, в дальнейшем, и было обнаружено магическое воздействие пиромантии. Мана, содержащаяся в огненных заклинаниях, имела куда более разрушительную природу, нежели "мёртвая" мана, поэтому при контакте друг с другом, огненная мана в прямом смысле сжигала "мёртвую" ману, которая была основой любой нежити.

Более того, дальнейшие опыты показали, что изначально, тело человека не подвержено дополнительному воздействию со стороны огненной маны, из-за чего исследователям вновь пришлось прибегнуть к экспериментам.

Без опыта на живых людях здесь не обошлось, поэтому было решено принести в жертву преступников, осуждённых на смертную казнь. Священный орден рассудил, что эти люди умрут в любом случае, так почему бы им перед смертью не помочь в борьбе со злом? Естественно, мнение самих преступников никого не интересовало, что, в прочем, весьма логично.

Прошло ещё несколько лет, прежде чем удалось вывести гипотезу о насыщении мёртвого тела "мёртвой" маной. Исследователи предположили, что тело человека, да и не только, после обращения в нежить вырабатывает некую зависимость от мёртвой маны, благодаря которой оно потом и функционирует.

Для подтверждения теории пришлось потратить ещё несколько лет, после чего была официально доказана зависимость мёртвых тел от мёртвой маны. То, что некроманты узнавали спустя неделю своей деятельности, стало доступно общественности лишь спустя годы усердной работы исследователей священного ордена.

Сам опыт был весьма прост.

С помощью захваченных в плен некромантов, священный орден создал несколько видов нежити. Затем, орден приказал некроманту извлечь всю мёртвую ману из нежити и та, оставшись без маны, просто рассыпалась на глазах. После, орден закопал остатки нежити в землю, а рядом были закопаны несколько скелетов людей, которые не подвергались воздействию мёртвой маны и в таком состоянии эти останки были оставлены на 10 лет.

Через 10 лет останки были выкопаны и к удивлению исследователей, тела, которые были подвержены воздействию мёртвой маны разложились немного быстрее, нежели незатронутые тела.

Таким образом и было доказано, что как только мёртвая мана проникает в кости существа, сами кости приобретают зависимость от этой маны, взамен этому явлению, некроманты получают возможность использовать эти кости в некромантии.

Как только данный факт был окончательно доказан, исследования пиромантии начались в вновь. И на этот раз, зная причину, исследователям не пришлось "тыкать пальцем в небо", в надежде на получение результатов.

Таким образом и было окончательно доказано пагубное воздействие огненной маны на "мёртвую" ману. Благодаря этому удалось представить полную картину того, что происходит с нежитью при контакте с огненным шаром пироманта:

Изначально, идёт процесс составления заклинания, после которого огненный шар направляется в цель. Во время полёта никакого воздействия на нежить не происходит. После контакта с нежитью, огненный шар моментально взрывается, высвобождая огненную ману вокруг места взрыва, которая в свою очередь, начинает активно выжигать мёртвую ману. Нежить, лишаясь огромного количества "мёртвой" маны, моментально слабеет настолько, что остатки огненной маны без проблем её сжигают.

Приблизительно таким образом все огненные заклинания и воздействовали на нежить, поэтому вопрос о воздействии огненных заклинаний был окончательно закрыт.

На этом моменте глобальные исследования данного вопроса закончились, но локальные опыты продолжались, так как многим исследователям было попросту нечего делать, ведь настолько крупные магические исследования проводились весьма не часто.

Из-за отсутствия поддержки священного ордена, ресурсы исследователей были весьма ограничены, поэтому исследования в данной области очень сильно замедлились, но не остановились полностью. Это стало следствием того, что через несколько лет были доказаны ещё несколько гипотез.

1. Нежить плевать хотела на обычный огонь. Простолюдины, увидев как хорошо пироманты справляются с нежитью, внезапно решили что всё дело в огне, благодаря чему деревенские жители стали организовывать отряды на ближайшую дикую нежить. Это было огромной ошибкой с их стороны.

"Мёртвая мана" абсолютно никаким образом не реагировала на обычный огонь и единственное, что могло сделать простое пламя - сжечь сами кости. Но здесь сразу же выяснялась другая особенность - требовалось слишком много времени. На костях скелетов не было ни плоти, ни остатков ткани, поэтому пламени было попросту не за что зацепиться на них, благодаря чему сам процесс горения шёл чрезвычайно медленно.

Понятное дело, если запереть нежить где нибудь и затем поджечь её, то она попросту сгорит, но вот во время битвы разве это возможно? Вскоре, крестьяне догадались использовать горючие вещества, которыми обливали нежить, но это тоже не дало особых результатов.

Нежити безразлично пламя, поэтому пока самим костям не был нанесён достаточный урон, она продолжала двигаться так же, как и раньше. План с поджогом нежити был весьма неплох, если вы стояли на городской стене, а под вами копошилась нежить. Тогда да, вы могли поджечь её и нежить, не имея возможность перелезть стену, просто сгорит. Но почему-то в пещерах и болотах, т.е. там, где в основном обитала нежить, не было городских стен, поэтому такой план был попросту бессмысленным.

2. Огненная мана не выбирала цели для поджога, поэтому если на нежити были доспехи, то в первую очередь урон от огненной маны принимали они. Таким образом, высокоранговая нежить под названием рыцарь смерти, попросту была неуязвима для низкоуровневой пиромантии, а заклинания выше 4-го ранга наносили по ней уменьшенный урон.

Благодаря второму свойству, была выдвинута гипотеза о том, что чем могущественнее нежить, тем большим сопротивлением к огненным заклинаниям она имеет. Впрочем, на практике это никто не проверял, ведь найти достаточно могущественную нежить уже трудно, так о каких экспериментах может идти речь?

-----В особняке городского лорда-----

- Сэр, мои источники сообщают, что в подпольном мире происходит что-то необычное. - сделал свой краткий доклад Кэвин.

- Подробнее, Кэвин. Я не читаю мыслей! - ответил Алистер.

Услышав приказ, Кэвин начал подробно рассказывать о том, что происходило в подпольном мире за последние 6 месяцев. Сам рассказ был весьма неточным и содержал множество догадок и предположений. Кэвин старался как мог, но даже с его информационной сетью было невозможно узнать слишком много. Бандиты и городская власть понятия несовместимые и единственное, что их связывало вместе - это деньги. А если быть точнее, то взятка.

Кэвин, будучи правой рукой Алистера, знал о подкупе стражи и мелких взятках, но делать с этим он ничего не планировал. По крайней мере до тех самых пор, пока эти махинации не переходят допустимые границы. Кэвин понимал, что полностью искоренить коррупцию среди стражников попросту невозможно, поэтому старался держать её в допустимых границах. Пока стража не берёт слишком много, Кэвин мог закрыть на это глаза. Естественно, самые честные среди стражников уже давно работали лично на Кэвина, да и зарплата у них была ощутимо больше, что было ещё одним поводом не брать взятку у бандитов.

Будучи верным приспешником городского лорда, Кэвин служил ему верой и правдой уже несколько лет и за всё время службы не делал ничего, что могло бы опорочить его репутацию в глазах Алистера. Такой подход безусловно нравился Алистеру, поэтому доверие между ними было на очень высоком уровне.

Слова Кэвина заставили Алистера задуматься о происходящем. Преступный мир в городе был всегда и пока городом правят люди, преступность никуда не денется. Алистер это понимал, поэтому будучи городским лордом он уделял достаточно много времени на контроль и слежку за бандитами.

Если была необходимость, то Алистер запугивал главарей. Если запугивание не помогало, то в ход шли сделки и взятки. Иными словами, Алистер делал всё, чтобы "верхний" и "нижний" миры жили в как можно большей гармонии друг с другом. И хоть получалось это не всегда, правление Алистера более чем устраивало как дворян, так и обычных людей, поэтому Алистер находился на посту городского лорда уже более 5 лет.

Внезапные происшествия в подпольном мире не были неожиданностью, ведь Кэвин начал сообщать о них несколько месяцев назад, но Алистер логично предположил, что это очередные внутренние распри среди бандитов и вмешиваться в их дела не имеет абсолютно никакого смысла.

Однако, он ошибался. Доклады Кэвина о волнениях в подпольном мире не прекращались. Более того, один из главарей банд, Дайл, внезапно пропал вместе со своей бандой. Просто так. Как будто его никогда не было.

Алистер привык доверять своим ощущениям и он чувствовал, что происходит нечто необычное. Кэвин тоже не был идиотом, поэтому он понимал что текущие дела подпольного мира необходимо срочно стабилизировать. Если появился новый главарь банд, то с ним нужно найти общий язык или убить. Если же несколько главарей решили объединиться в союз, то их

необходимо остановить.

Мир - хаотичное место в котором нет времени на сомнения. Кэвин и Алистер понимали это, поэтому на подпольный мир всё чаще и чаще обращалось их внимание. Что-то происходит в городе и чем раньше они это поймут, тем лучше будет для всех.

Нестор приказал нежити начать драку и скелет, покрепче взяв свой клинок, бросился в атаку на мелета.

Первый раунд должен пройти без оружия в руках мелета, дабы Нестор проверил боеспособность новой нежити в неблагоприятных для неё условиях. Однако результат был не тем, что ожидал увидеть Нестор.

Мелет даже не пытался уклоняться. Сделав рывок в сторону скелета, мелет одной рукой схватил меч, а другой рукой, заранее сжатой в кулак, ударил в череп скелета. Как итог, он разлетелся на куски, после чего скелет распался.

- А ... ну ... хм ...

Нестор не мог подобрать правильных эмоций на этот случай, поэтому мог лишь издавать невнятные звуки.

"Хотя ... если подумать, то вполне логично что мелет даже не пытался уклоняться. Я же поместил в металлическую оболочку душу высокоранговой нежити, поэтому мелет должен иметь представление о том, насколько крепким является его текущее тело. Видимо он рассудил, что меч не несёт ему угрозы, после чего попросту схватил его рукой, тем самым лишив скелета преимущества. Это ожидаемый исход, но меня больше интересует сила мелета. Он одним ударом пробил скелету череп? Не то что бы человеческие кости были особо прочными, но это же череп ... хм ... видимо нужно провести больше силовых испытаний с мелетом. Очевидно, что я недооценил его силу." - рассуждал Нестор.

"Чёрт, постоянно забываю, что это разумная нежить. Я же могу спросить у него!"

- Подойди ко мне. - приказал Нестор.

Мелет, услышав приказ своего хозяина, сразу же пошел к Нестору, после чего стал ждать дальнейших приказаний.

- Рассказывай всё, о чём думал во время боя. Почему ты решил схватить меч рукой? Откуда ты знал предел прочности своего тела и почему был уверен в том, что меч не повредит твои кости? - спросил Нестор.

- Когда я был живым, я всегда знал что смогу сделать, а что нет. Теперь, будучи мёртвым, я могу рассуждать точно так же. Прошу меня простить, хозяин, но я не могу объяснить откуда я это знаю. В тот момент, когда я увидел меч, я просто знал что мне абсолютно ничего не будет, поэтому и схватил его рукой. - ответил мелет.

"Хм ... видимо это работает на подобие интуиции. Я никогда не совал руки в горящий костёр, но почему то я уверен, что мне будет очень больно. Видимо с высокоранговой нежитью так же. Она не может это объяснить, но подсознательно знает предел своего тела." - подумал Нестор.

И действительно, когда Нестор стал вспоминать поступки обычной нежити и высокоранговой, то обычная нежить слепо исполняла все приказы, вне зависимости от того, что станет с их телом. Высокоранговая нежить поступала более аккуратно и если не было приказа жертвовать собой, она всегда старалась получить как можно меньше повреждений.

Данный факт заставил Нестора задуматься о фундаментальных различиях между живыми людьми и нежитью:

"Если высокоранговая нежить ведёт себя так же, как и при жизни: имеет разум, способна думать и т.д, то в чём разница? У нежити даже душа есть, как и у живых людей. Впрочем, если закрыть глаза на несущественные различия, то вся разница упирается в два понятия, которые мне до сих пор неподвластны - жизнь и смерть. Если задуматься, то в каком состоянии прибывает нежить? Она живёт, будучи мёртвой или же умирает, будучи живой? Я не понимаю. Неужели есть несколько "жизней" и жизнь нежити принципиально различается с жизнью живых людей? Тоже бред, ведь если и люди живы, и нежить жива, то что такое "смерть"?" - Нестор чувствовал, что коснулся чего то очень важного, но никак не мог понять чего именно.

"Хм ... а если я изначально думал неправильно? Почему я решил, что жизнь и смерть - это разные понятия? Моё восприятие основано на том, что я узнал в своём прошлом мире, но здесь другие правила. Вернее сказать, здесь правил больше. Безусловно, будучи жителем Земли, я не мог рассуждать о жизни и смерти из-за банального недостатка информации, но почему в этом мире я думаю так же? Вот какого хрена я опять проецирую свой прошлый опыт на текущий? Есть же общее понятие - мана. В зависимости от определённой магии, мана может иметь различные атрибуты. А что, если "жизнь" и "смерть" - это аналоги атрибутов чего-то большего?" - Нестор настолько сильно погруз в своих размышлениях, что попросту перестал замечать происходящее вокруг него.

Тем временем, команда авантюристов приблизилась к пещере.

- Это точно то самое место, которое уже несколько лет не могут окончательно зачистить? - глядя на вход в пещеру спросила Анна.

- Всё верно. Именно оно. К слову, мы его тоже не зачистим, поэтому сконцентрируйтесь на зачистке первых 4-х, максимум 5-ти, этажей. - ответил Артаил.

Вновь проверять своё снаряжение они не стали, поэтому соорудив временный лагерь, группа решила сделать привал до утра. Не смотря на то, что в самой пещере без факелов всегда темно, отдохнуть перед спуском вниз было неплохим решением, как минимум из-за накопившейся усталости. Ранним утром они вчетвером начнут зачистку первых 4-х этажей, что за день попросту невозможно сделать, так что ночевать внутри пещеры они будут в любом случае.

Что делать с безопасностью внутри пещеры они давно решили. Анна уже несколько месяцев изучала заклинания обнаружения и предупреждения и стоит сказать, достигла неплохих успехов, поэтому сон у всей группы должен быть относительно спокойным. Если вообще возможно спокойно спать, зная, что тебя окружает дикая нежить ... Но всё это будет вечером следующего дня, а сейчас, им нужно просто отдохнуть.

Стоит сказать, что заклинания обнаружения это ещё одна веская причина, почему в хорошей группе авантюристов должен быть маг. Без данных заклинаний, сон остальных членов группы должен кто-то охранять, следственно, этот человек не сможет поспать сам, что приводит к ситуации, когда весь следующий день группа сражается без одного авантюриста. На такие случаи была придумана отдельная специальность авантюристов - дозорный.

Задача таких людей состояла в ночной охране лагеря и ничем другим они обычно не занимались. Как правило, в дозорные шли только те, кто не был способен обучиться чему-то большему. Такие люди, в основном, не умели сражаться, поэтому их вялость в течении дня не оказывала никакой нагрузки на остальных членов группы.

Опытные группы авантюристов имели дозорных из числа надёжных людей, поэтому не волновались о предательстве или ночной краже имущества, но вот те группы, где не было дозорных из числа надёжных знакомых, пользовались услугой гильдии авантюристов, которая предоставляла дозорных на время одной миссии.

Для контроля дозорных, на них помещалось заклинание 4 ранга под названием "клятва", которое в случае кражи вещей группы или предательства моментально убивало носителя клятвы, т.е. самого дозорного.

Способы обойти такое ограничение безусловно были, но если вы способны обмануть заклинание 4-го ранга, зачем вам вообще идти в дозорные? Может показаться, что маги, способные снять такое заклинание, могут нанимать дозорных для авантюристов, после чего этот маг снимал заклятие с дозорного и он мог перерезать всех авантюристов за одну ночь. Вот только опять же, если маг может снять заклинание 4-го ранга, то ему нет необходимости совершать столь "мелкие" кражи. Именно из-за совокупности этих причин, практика предоставления авантюристам сторонних дозорных была весьма распространённой.

Разложив лагерь, группа уснула. Завтра их ждал тяжёлый день, полный неожиданностей.

Поздней ночью, Саманта и Изера добрались до города и первым же делом направились на поиски гостиницы. Лошади были пристроены в общественные конюшни, так что о них позаботятся и без вмешательства девушек.

Найти гостиницу им удалось достаточно быстро, так что уже через час после посещения города Саманта и Изера уснули крепким сном.

Впрочем, пока они спали, Ирата выслушивала доклад своей новой служанки.

- Госпожа, как вы и приказывали, я наблюдаю за воротами и следила за всеми, кто въезжал в город. Смею сообщить, что прибыло два человека, чья сила слегка превосходит высокоранговую нежить. Узнать больше не представлялось возможным, из-за вероятности обнаружения. В соответствии с вашими приказами, я не подходила ближе и не предпринимала никаких попыток для выяснения их личностей. Единственное, что я могу сказать наверняка - они женщины. Точный возраст мне неизвестен, но их внешность соответствует 25 годам. Прошу простить за недостаток сведений.

Ирата задумалась - "25 лет? Обе девушки? По силам слегка превосходят высокоранговую нежить? Это плохо. Что они забыли в такой глуши? Ладно, нужно думать так, как учил Нестор. Начну с того, что достоверно известно: их только двое, а значит они либо в разведке, либо сами по себе. Так же они поселились в обычной гостинице. Это важно, ведь были бы они знатью, то никогда бы не опустились до ночёвки рядом с простыми людьми. А значит, они не дворяне. Получается они обе воины, причём не ясно есть ли среди них маг ... Мало информации. Этого явно мало. Я должна сообщить Нестору. Он точно придумает что нужно сделать."

Как только Ирата подумала о Несторе, её сердечко забилося ощутимо быстрее и она захотела увидеть его прямо сейчас, но вспомнив, что информация о потенциальной угрозе весьма ограничена, Ирата почувствовала гнев.

Оглядываясь по сторонам в поисках "мешка для битья", ей на глаза попала Анара. Увидев её лицо, Ирата вновь вспомнила момент, когда эта мелкая дрянь пыталась украсть её рабочее место и её гнев вспыхнул вновь.

- Встань на колени, дрянь! - приказала Ирата.

- Слушаюсь, моя госпожа. - ответила Анара, после чего послушно встала на колени.

- Моя обувь сегодня особенно грязная. Вычисти её.

- Будет исполнено. - ответила Анара, после чего начала разворачиваться, дабы пойти за тряпкой, но её действия оборвала Ирата.

- Сделай это языком. Живо.

Услышав приказ, Анара принялась за работу. Ирата, наблюдая за её стараниями, постепенно успокаивалась, впрочем ей этого было недостаточно, поэтому после того, как Анара полностью вылизала её обувь, Ирата начала осыпать Анару пощечинами, совершенно не жалея сил. Благо, Анара была нежитью, так что боль она не чувствовала.

После избиения своей служанки, Ирата приказала ей продолжать наблюдение и Анара ушла исполнять приказ своей госпожи.

Характер Ираты менялся слишком быстро и теперь, в ней попросту невозможно узнать некогда невинную девочку, которая ненавидела насилие. Цинизм и жестокость уже стали частью её души. Нестор полагал, что взяв её с собой, он поднимет её с пучины отчаяния, но по факту, Нестор опустил её ещё глубже. Однако он стал для неё ярким светом в кромешной тьме, к которому она так стремилась, поэтому ту часть души, которую не занимали насилие и жестокость, занимала безграничная преданность ему. Изначальное уважение сменилось почитанием, почитание сменилось обожанием, а обожание - поклонением.

Нельзя сказать, что он виноват в её текущем состоянии, ведь её поведение это результат огромного количества факторов, которые наложились друг на друга и сказать какой из этих факторов был главным попросту невозможно.

Так как Ирата прежде всего хотела получить вечно преданного помощника, который должен облегчить её повседневную жизнь, а так же упростить контроль над большим числом нежити, Анара должна была обладать интеллектом, что без становления высокоранговой нежитью было попросту невозможно.

Благодаря Нестору, Ирата знала способ при котором можно поместить душу нежити из одного тела в другое, но этого ей делать не хотелось, ведь она желала сохранить личность Анары. В конце концов, Ирата специально хотела сделать помощником именно её, так что её личность должна была остаться нетронутой.

Таким образом Ирате пришлось найти свой собственный способ для поднятия ранга нежити с использованием уже имеющейся. Безусловно, поднять ранг нежити просто так, без использования души другой высокоранговой нежити попросту невозможно, так что Ирата начала искать способ по передачи энергии от одной души к другой.

Этот способ был хорош тем, что позволял сохранить первоначальную личность нежити, за счёт личности другой нежити. И хоть данный способ по прежнему менял ранг одной нежити взамен другой, Ирату это более чем устраивало.

К слову, Нестора данное открытие оставило равнодушным. Он сделал себе заметку о том, что можно передавать энергию одной души другой, но не более, т.к. в отличие от Ираты, Нестору было плевать на личность нежити, которая ему служит. Он, в отличие от Ираты, видел в них лишь инструмент, но не более того.

Таким образом, Анара стала высокоранговой нежитью и как только это случилось, Ирата

загрузила её по полной. Практически всё, что только могла выполнить нежить, было поручено Анаре, включая слежку за воротами города с целью определения потенциальных угроз. Была бы Анара живой, она бы ни за что не стала выполнять такие унижительные поручения, но сейчас, будучи нежитью, она лишь со смирением выполняет абсолютно все приказы своей хозяйки, какими бы идиотскими они не были.

Ближе к ночи, Нестор закончил все свои размышления и не придя к какому либо удовлетворительному результату, решил временно отложить вопрос взаимосвязи жизни и смерти. Нестор поступал так только тогда, когда размышления заходили в тупик и он не видел смысла продолжать думать над этой проблемой. Пройдёт определённое количество времени и возможно, решение придёт само собой. В любом случае, он не забрасывал эти мысли на совсем, а просто откладывал их на будущее.

В данный момент, Нестора намного больше интересовал мелет. А если точнее, то его потенциал:

"Удивительно, ведь это всего лишь прототип. Так сказать, первый экземпляр. Прочность костей можно увеличить, если повысить качество металла, из которого я его отливал. Так же, я могу доработать заготовки, потратив на них большее количество времени. Большой разницы это не даст, но общее качество определённо станет выше."

"Так же, я могу изменить форму некоторых костей. К примеру, пальцы можно попробовать сделать более острыми, тогда мелет сможет буквально разрывать противников на части. И всё это без учёта того, что я насыщал металлические кости лишь необходимым количеством мёртвой маны. Интересно, а что изменится, если насытить каждую часть мелета большим объёмом маны? Сам каркас станет прочнее или же общая сила мелета возрастет? Однако, мне нужны испытания в реальных условиях. Битва мелета и скелета была интересной, но не показательной. Желательно, чтобы ..."

Нестор не успел закончить мысль, как его прервало сообщение от одного из зомби. Так как это был обычный зомби, информация которую мог получить Нестор была весьма ограничена, но узнав в чём причина, Нестор не мог не улыбнуться.

"Такое ощущение, будто они специально пришли мне на помощь ..."

Около полуночи, нежить Нестора наткнулась на лагерь каких то авантюристов. Хотя исход ночной битвы был очевиден - нежить Нестора разнесли в пух и прах, Нестор не волновался о потере десятка зомби. Самое главное, теперь он сможет проверить мелета в условиях реального боя.