***

Заметка #2 – Ритуал Воплощение

Воплощение – ритуал по вселению души в постороннее тело. Чтобы совершить его, нужно уметь идеально начертить магическую пиктограмму. Знать необходимые для ритуала травы и их точное количество, а также обладать невероятными познаниями в строении души, чтобы равномерно распределить ее по телу и заключить так называемый контракт, по которому тело отныне принадлежит душе.

Одно только существование подобного ритуала идет вразрез с волей небес. Никто, кроме всевышнего, не должен иметь права даровать душам тело. По легенде, когда Воплощение было проведено впервые, сам архангел спустился с небес и запретил этот ритуал. Он наложили на него проклятье, и любого, кто осмелился бы на столь опрометчивый шаг, ожидало лишь одно – мгновенная смерть.

Однако, поскольку технически Владыки и без того уже мертвы, на них это ограничение не действует.

***

Когда я вернулся к колодцу душ, Гёро находился на последнем этапе. Он уже расплавил тело красного медведя и разделил его на составляющие ингредиенты. Оставалось только выплавить новые тела. Здесь то и пригодилась моя новообретённая сила.

Раньше всем процессом, вплоть до самого ритуала Воплощения, занимались подручные миньоны. Они бегали по всему Залу Колодца Душ, дергали за рычаги, крутили клапаны и переносили котлы. Но сейчас нам с Гёро пришлось справляться только вдвоем.

Пока он помешивал в котле своей огромной поварешкой, тихо приговаривая заклинания, я ухватился рукой за массивную цепь, свисающую с потолка, и потянул на себя. Цепи лязгнули, механизм заработал. Из угла зала выехал подвешенный к потолку металлический гроб. Я ухватился за него, снял с цепей и поставив на пол.

Хоть гроб и весил порядка тонны, для меня это было плевым делом.

Затем я открыл крышку гроба и обратился к Гёро.

– Ты закончил?

– Да, ваше всесилие, все готово! У вас будут пожелания к телам?

Я задумался. Учитывая, что материалом послужил красный медведь, было бы очевидно создать миньонов силового типа, с крепкой кожей, длинными когтями и приличной устойчивостью к магии. Однако, хозяевами этих тел станут младшие… одному богу известно, что случится, если даровать им такие тела… с такими телами они от подземелья и камня на камне не оставят.

С другой стороны, так только веселее.

– Толстая кожа и длинные когти. – Я расплывчато высказал Гёро свои предпочтения, оставляя ему полет для фантазии. В конце концов, отливка тел была настоящим искусством, а старый миньон, насколько я помню, по своей натуре всегда был настоящим художником и творцом.

– Слушаюсь, владыка.

Я немного помог ему, схватил кипящий котел голыми руками и вылил часть содержимого в гроб, заполняя до краев. Мы закрыли крышку, Гёро встал над гробом и принялся сосредоточенно напевать заклинание.

***

Заметка #3 – Отливка Тела

Отливка тела – одна из древнейших техник мира, Тех, кто способен на это в наши дни, можно пересчитать на пальцах рук.

Сложность этого магического процесса заключается в том, что в отличие от любого другого волшебства, Отливка Тела не предусматривает определенный набор древних слов для заклинания. Из чего следует, что это не то, что можно вызубрить и повторить.

Отливка тела требует высокой чувствительности к магии и врожденного таланта. Ты должен одновременно сканировать то, что происходит под крышкой гроба, и регулировать весь процесс нужными древними словами. Другими словами ты играешь роль природы при рождении нового существа и каждое заклинание для отливки – уникально.

***

Со стороны выглядело так, будто все довольно просто. Однако, я знал, что Гёро сейчас сильно занят. Если отвлечь его, весь материал, что я вылил в гроб, можно будет сливать в яму отбросов.

Поэтому я оставил его одного, а сам направился в старую кузню, чтобы выковать себе меч.

Конечно, я бы с радостью посетил новую кузню, оборудованную по последнему слову техники, однако, за неимением сферы вулкана, она сейчас бесполезна.

Старая же кузня находилась глубоко под черным замком, в самом жерле вулкана. Чтобы попасть в нее, необходимо было спуститься по длинной винтовой лестнице вниз. Этот путь занимал около часа, и поэтому, когда третий владыка нашел сферу вулкана, было решено оставить старую кузню и построить новую, прямо в замке.

Я неторопливо прошелся по пустым коридорам замкам, вошел на лестницу и спустился в старую кузню. Хоть она и называлась старой, но ее вид был куда внушительней. Это было небольшое каменное плато, застывшее на поверхности бурлящей лавы вулкана. Чтобы плато не затонуло, о его периметру были вбиты колья, и от них к стенам тянулись сотни громоздких цепей.

Здесь была плавильная печь, формы для орудий и наковальня.

Поскольку ни один человек был не способен выдержать жара вулкана, мародеры сюда не добрались. А потом в стороне стояли нетронутые блоки драгоценных металлов, на поиски которых у меня могло уйти несколько недель: черное железо, славящееся своей прочностью, драконья сталь, устойчивая к стихиям, красное золото, обладающее мифической красотой и мифрил.

Более того, на наковальне лежал молот. Я сразу же узнал в нем Мёльх, древнее сокровище

гномов, создавшее огромное количество древних артефактов. Видимо, третий владыка оставил его здесь и совершенно об этом забыл, или ему было попросту лень тратить несколько часов на то, чтобы его забрать. А поскольку в старую кузню никто не заявлялся уже тысячи лет, то этот молот так тут и лежал все это время.

***

Заметка #4 – Молот Мёльх

Легендарный артефакт, созданный Орном, одним из трех легендарных кузнецов гномов.

Обладая Мёльхем, даже последнее ничтожество способно выковать приличный меч, а в руках мастера он раскроет весь потенциал владельца.

Никто не знает, как и при помощи какой магии Орн создал этот молот.

После того, как второй Владыка одержал победу над гномами, он забрал Мёльх в черное подземелье. А во время правления третьего Владыки молот оказался утерян.

***

То, что я собирался выковать – был временный меч, поэтому мой выбор пал на черное железо. Конечно, я бы хотел выбрать драконье стекло или мифрил, но каждого металла было всего по два слитка. Этого бы просто не хватило на полуторный меч, образ которого стоял в моей голове.

Я представлял меч четвертого Владыки, зовущийся Мечом Хаоса. Это было внушительное оружие, управиться с которым мог только владыка, или чересчур выносливый орк. Тролли тоже вполне могли бы с ним совладать, но для этого им сильно не доставало извилин.

Обычная ковка прототипа Меча Хаоса заняла бы несколько дней. С использованием магии можно было бы постараться уложиться в один день. Однако, у меня в руках покоился Мёльх, и в итоге весь процесс занял всего полчаса.

От начала и до конца мне практически ничего не нужно было делать. Казалось, Мёльх обладает собственным сознанием и мои руки двигались так, как хотел того он.

Нагрев металла, плавка, выливание формы, ковка, охлаждение – через полчаса в моей руке покоился монстр, родившийся на свет. Огромный, массивный черный полуторный меч с рукоятью для одноручного хвата в моей руки переливался яркими языками пламени, что вырывались из лавы, стремясь поглотить все вокруг.

Я покрепче ухватился за рукоять, поднял его высоко над головой и громко произнес заклятье. И от моей руки по всему мечу стали выжигаться древние руны.

Я зачаровал этот меч. Сделал его крепче, смертоноснее, острее. И я даровал ему имя – Аркан. В последствии я намеревался вложить в него душу. Душу огра, или, если повезет, дракона. Чтобы создать артефакт.

Закончив, я забросил Аркан за спину и направился обратно к колодцу душ.