

Потратив уйму времени на поиск нежити торговца и попутно зачистив еще несколько кварталов, я обнаружил ту самую башню, в основании которой и находилась дверь ведущая в сад темных корней.

Запомнив ее расположение и прикинув в уме, что где-то рядом с ней и должен находиться торговец, я стал обшаривать близлежащие дома.

— Ну наконец-то, я тебя уже обыскался. Ты бы хоть как-то отметил место где сидишь. Вывеска там или просто метка на стене. — Выдохнул я подходя к похихикивающему от моего спича полому.

— Кто ищет, тот найдет. Вот я тебе нужен был, и ты меня нашел. — Еще и тон такой ехидный, захотелось съездить кирпичом по этой ухмыляющейся морде.

— Я слышал, ты продаешь безразмерные шкатулки для всякого хлама. Хотелось бы их приобрести. — сказал я присаживаясь напротив него на подушечку. Мягонькая.

— Ты правильно слышал, вот она. Но стоит она не мало. У тебя есть души? Эти шкатулки произведение артефактного искусства и их объем зависит лишь от твоей силы. — сказал он вытаскивая ее и показывая.

Что могу о ней сказать. Фонит от нее довольно сильно магией, да и руны которыми она исписана тоже знакомы.

— Как ее привязать к себе так, чтобы не мешала? — Купив ее, спросил я его.

— Есть способ соединить ее со своей душой, создавая что-то на подобии твоей личной кладовой прямо в душе. Чем больше ты будешь вливать в нее энергии, тем больше будет ее объем. Все зависит от твоей личной силы. Ты не ограничен в количестве присоединяемых шкатулок, но никто не берет больше одной, нет смысла.

Я с подозрением посмотрел на него, про себя думая, откуда у него такие познания? О чем я собственно и спросил.

— Ты не думай, что если я поехавшая нежить-торговец, то я таким был всегда. Я же не спрашиваю, почему после того, как ты убиваешь полых и они больше не встают. Такие как Ты — представляют большую угрозу, но я не хочу с тобой враждовать, себе дороже, вот и рассказываю что могу. Можешь назвать это чутьем торговца, но кажется мне ты станешь одним из моих дорогих клиентов. — под конец он уже не нервничал, а видимо что-то решив для себя выпалил все это.

— Мне тоже не хочется с тобой драться. Кажется мне, наше сотрудничество будет очень выгодным. Ты же принимаешь заказы? — он кивнул. — Чудно. Я позже спрошу, что ты можешь достать. А пока скажи, шкатулка может хранить энергию?

Удивившись такому вопросу, он, почесав затылок, ответил. — Да, но в случае, если она полностью слилась с душой владельца. Но не стоит после этого складировать в нее вещи, если ты не хочешь чтобы они повредились. — И все-таки он слишком много знает, такие знания не дают кому попало. А это значит он как минимум, при жизни, был влиятельным человеком.

— Привязывать ее так же как и флягу? — уточняю на всякий случай. На что получаю

подтверждающий кивок и начинаю вливать в шкатулку свою энергию. Благо после усиления себя любимого мой резерв и регенерация энергии подросли. Не на много, но заметно.

Влив половину своего запаса энергии, почувствовал, что нить связующая нас стала больше коробки и начала ее обволакивать, втягивая в душу. Продолжая воздействовать на нее, вливаю почти все остальное, оставляя немного на всякий случай.

Слияние закончилось, и я попытался вложить в мой инвентарь щит. Не получилось.

Подняв озадаченный взгляд на торговца, который он правильно истолковал, он начал мне объяснять. — Для того чтобы поместить предмет в шкатулку, ты должен напитать его своей силой. И тогда ты сможешь вкладывать его даже на некотором расстоянии и просто по желанию.

Да блиин, я уж думал брать что не прибито, да и все остальное тоже. Но и это тоже хорошо, хоть у меня не украдут. Ведь чтобы забрать уже мою вещь, нужно будет вытравить мою энергию и закачать свою, а это долго. За это время, я думаю смогу что-то предпринять. И на счет вещей Оскара. Я сначала поглотил его душу и только потом забрал вещи. После полного поглощения души, привязка спадает.

Купив еще одну шкатулку и приделав к душе, я решил использовать ее для хранения энергии души. Ведь она почти перестает генерироваться, после заполнения резерва. А так, у меня будет НЗ на черный день.

Сев в позу медитации в уголке комнаты торговца, я стал думать, как лучше все это повернуть. Поломав голову, я решил сделать на себе небольшое самовнушение для создания небольшого безусловного рефлекса. Внушив самому себе, что при достижении планки резерва в, примерно, девяносто пять процентов, я начинал сливать остальную генерирующуюся энергию во вторую шкатулку. Занимаясь этим некоторое время и выработав привычку, я решил визуализировать все это на подсознательном уровне. Представил два сосуда, один — душа, второй — шкатулка, визуализировал на первом небольшой отлив ведущий во второй сосуд.

Очнувшись, я почувствовал этот отток и заполнение сосудов. Может и реген подскочит со временем?

Вернувшись в храм, я пошел ко входу в храм огня, дабы найти вход в склеп великанов и разжиться душами некромантов. Подойдя ко входу на кладбище, я начал осматривать находящуюся там нежить.

В маг зрении скелеты выглядели занимательно. Яркий свет, который олицетворял заклинание находился в их черепе, и от него шли жгутики по всем костям. Видимо они (жгутики) были управляющим контуром позволяющим двигать костями.

Очень интересно, но нифига непонятно, ведь Мар не сильно увлекался магией душ. Это мои заскоки еще со времен Diablo 2, в котором я бегал за некроманта. Вот и появился у меня своеобразный заскок.

Разбив скелеты на расстоянии и выкинув в пропасть черепа, я начал искать нужную могилу в

которой можно было бы найти бинокль. Нафига он мне, если у меня есть маг зрение позволяющее смотреть дальше? А чтобы было, я его могу продать и за довольно большие «деньги», ведь они встречаются крайне редко и считаются предметом роскоши.

Примерно через час поисков, я нашел его и понял, я вижу дальше. Бесплезная дорогая хрень. Из-за этого в Винхейме они были не в ходу? Вероятно.

Спустившись наконец в Катакомбы, начал отбиваться от скелетов, которые действовали куда организованней чем в игре. И спасала меня от засад только начавшая появляться после города нежити параноя и «Чувство душ» аналог маг зрения, только пассивный. Его я начал практиковать еще в прибежище, но успехи появились только сейчас. Видимо оно улучшается не сколько практикой, сколько увеличением силы души.

Снова выкинув черепа в пропасть и привязав себя к другому костру, начал искать некромантов. Искать долго не пришлось, они были там, где было больше скелетов. Кирпич рассекал воздух со свистом и когда последний из черепов был уничтожен, я взялся за некроманта.

Сломав ему камнем руки и ноги, для его полной нейтрализации, ведь колдовал он с помощью высушенного черепа-катализатора. Как Вуду, промелькнула мысль, но быстро выкинув ее из головы, я оттащил его поближе к костру, чтобы залетный скелет не помешал моим экспериментам.

Первым из них стала попытка вырвать душу из еще живого мага. Что у меня не получилось, уж очень высоко сопротивление. Видимо при смерти, душа теряет связь с телом и вырвать ее получается легче. Попытавшись найти нить связующую тело и душу, что заняло меня надолго, пришел к неутешительным выводам. Связь распространяется на все тело, но при этом сама связь происходит не через плоть, а через кровь. И плевать, нежить это тысячелетняя или нет, главное чтобы была кровь, пусть и высохшая. Другой пример, это скелеты. Там происходит управление через «усики» души и похоже это на управление марионеткой.

Прибив незадачливого некроманта и поглотив его душу, внезапно осознал, что она была достаточно сильна и полна воспоминаний, в отличие от тех, что были у полых солдат, которые не имели даже остатков личности.

Голову заполнили воспоминания безымянного (он забыл свое имя из-за проклятья) мага, которого выгнали из академии Винхейма из-за его экспериментов. Нет, против некромантии никто ничего не имел, но вот ему показалось, что не хватает ресурсов. И пополнить он их решил в городе близ академии за счет бедняков и беспризорников. Да, он был еще тем отморозком от магии, который не чурался вскрывать всех, и женщин, и детей, и стариков.

Знаний о строении человеческого и не только (вскрытию подверглись и множество животных, которые он получал за продажу своих поделок-артефактов местным преступникам) тела получил он много, даже изучал протекание беременности у женщин на разных ее этапах. И все это для лучшего понимания возможности поднятия нежити.

Вышли на него только спустя десять лет, и только потому, что за одну ночь в городе пропали жители целой улицы в районе трущоб. Стража обратилась за помощью в поиске улик к магам-

убийцам моей академии, ведь для этого их и учили, и те достаточно быстро нашли виновного.

Совет магов не захотел давать делу ход, ведь если новость дойдет до столицы, то может всплыть уже и их грязное белье. Хах, да у каждого первого мага за спиной кучи трупов и нечеловеческих (по меркам моего родного мира) экспериментов. Даже Я-Мар имею достаточно темных секретов, но все было сделано лишь для развития магии и достижения большей личной силы. И когда я говорю для развития магии, я не преувеличиваю. Все исследования шли в библиотеку и становились общедоступными. Вот только изучить темные и запретные знания могут только те, кто достиг нужного звания, отдав достаточно своих знаний на благо всех. Такой обмен ускорял исследования и не вызывал стагнации.

Совет песочил некроманта долго и со вкусом. В основном ему пеняли на неосторожность, но так как они сами были такими же, то вошли в положение и за плату во все его исследования отпустили его на свободу, прополоскав страже мозги и сказав, что с «монстром убившим невинных» покончено.

Спустя время, до ставшего более осторожным мага стали доходить слухи о секте поклоняющейся Первому мертвецу и практикующей проклятья с некромантией, в которых они под чутким руководством самого Первого мертвеца, достигли больших высот. Вот только они не делились знаниями ни с кем, кроме других сектантов.

Решив для себя все, некромант-самоучка отправляется к сектантам для постижения таинств поднятия мертвецов. Приняли его легко и просто, ведь в последнее время новичков не прибавлялось, а численность сектантов уменьшалась. Так и потекла его дальнейшая жизнь: изучение новых граней магии смерти и практика. Знаний было много, но проклятье нежити не щадило никого. И секта пала, ведь полые ее члены были необычайно сильны и опасны.

Решив спасти хоть что-то от своей секты, Нито решился на кардинальное изменение личности у своих последних оставшихся людей. Но сил у него было уже не много, ведь часть он раздал своей свите, а восстановится он не успел. По этому, он решил сделать из оставшихся обычных марионеток, которые будут охранять его сон. А новую свиту он может набрать и обучить потом, ведь он бессмертен. Уничтожив их свободу воли и заперев их личности внутри их же душ, он приказал болванчикам патрулировать территорию и убивать всех пришедших.

И тут появляюсь я и «спасаю» их от незавидного существования. Поглощение такой души далось мне тяжело, хоть от прошлой личности там и оставалось немного, но это немного очень повлияло на меня. Ценность жизни других людей некроманта наложила на моё и так не великое человеколюбие и опустилось еще ниже.

Цена за знание как по мне большая, ведь если так пойдет и дальше, то чем я стану лучше здешних монстров? Понимаю, что своя рубашка ближе к телу, но осадок остался.

Решив, позже заняться защитой своей крыши от окончательного улета в неведомые дали, продолжаю спуск и поиски девы из Торлунда, ведь, по словам Лотрека, она не так давно ушла сюда. Практику по темной магии сектантов Нито тоже пришлось оставить до лучших времен.

Спустившись ниже и убив по дороге всех некромантов попавшимся на пути и закинув их души

в свой инвентарь, я благодарил всех богов и Бездну, что кирпич оказался настолько прочным. Дойдя до гробницы на дне катакомб, увидел во тьме светящиеся глаза. Которые находились на высоте примерно в метра три-четыре. Поняв, что засада не удалась, скелет великана побежал на меня с невозможной для себя скоростью. Я же пятясь назад посылаю в него несколько стрел души. Но он оказался куда прочнее своих собратьев наверху и выдержал пять попаданий, которые его немного затормозили. Выстрелившая в его ногу, а именно в колено, стрела раскрошила кости, и скелет повалился на землю. Но эта тварь даже и не думала лежать смиренно, скребя по полу, он начал ползти ко мне и пытаться достать мечом.

Но все решила прилетевшая в череп более мощная и продвинутая версия стрелы души, в основу которой я вплел блок самонаведения, взятый из другого заклинания.

Плетение стало сложнее в касте и куда более прожорливым, но сила дополненная меткостью нивелировала недостаток. Однако часто таким не покидаешь, скорее это похоже на заклинание для быстрого устранения верткой цели одним ударом.

Просканировав склеп, который охранял великан духовным чутьем и магическим зрением и, поняв, что там больше никого нет, я начал искать, чем же тут можно поживиться.

Долго ли коротко, но мои поиски наконец закончились и нашел я только Кольцо Темной Луны, которое поможет мне найти Гвиндолина и вступить к нему в ковенант, втереться к нему в доверие, вырасти в звании, подружиться, учиться у него магии и чудесам, а потом тра... Эмм... Что-то меня понесло не туда. Что-то определенно со мной не так, откуда такие мысли, ведь знаю же, что он вряд ли расскажет свои секреты. И может оказаться высокомерным засранцем.

Тогда может натравить на него главного героя и обменять душу бога на что-то интересное или на знания? Может быть, только нужно это интересное найти, а то может оказаться, что избранный не дружит с магией. Ладно потом.

Также нашел тот самый гроб, который относят к Нито для вступления в его ковенант. Вступать я конечно не буду, ибо он возможно захочет меня убить за истребление его пешек. Проверять что-то не тянет.

Не найдя больше ничего интересного, я пошел ко входу в склеп великанов. Пока шел, думал о том, что же делать с Вихрем. Тем парнем, который носит три маски, скомуниздил часть сил Нито и имеет при себе обряд возжигания. Думал я долго и решил использовать заклинания Сгусток души. То самое, которое создает пять или больше самонаводящихся зарядов над пользователем. Самое хорошее в нем это то, что пока я буду скакать он его атак, сгустки будут сами лететь в цель, главное держать босса в поле зрения. А его клонов можно отличить духовным чутьем. Ведь в них нет души, но они полны магии.

Придумав этот «гениальный» во всех отношениях план, я стоял над ареной, на которой и буду биться с боссом. Она была очень хорошо освещена, и было прекрасно видно кучи трупов, рядом с которыми находились стеллажи с инструментами и книгами. Сам же злодей как и в каноне копошился в очередном трупе и, видимо так увлёкся этим, что не почувствовал моего приближения.

Мысленно подготовившись к битве и подготовив плетения к активации, спрыгиваю на арену. Но видимо противник оказался умнее, чем в каноне и помимо него, мне придется сражаться с начавшими подниматься трупами.

Вытащив из инвентаря уже привычный мне кирпич, начал посылать его в головы зомби (трупы хоть и были сгнившими, но на них было достаточно мяса). Как и в случае со скелетами, плетение контроля было в голове, не забывая поглядывать на некроманта, который начал посылать в мою сторону различные проклятья. Хорошо что они медленно летят и удается уклониться или закрыться очередным мертвецом. Стрелы и сгустки душ находят свою цель, даже не смотря на иллюзии клонов, что он создает. Когда зомби не остается, мы замирает друг напротив друга. Но все решил кирпич, про который и забыл мой враг, когда отвлекся на очередную порцию стрел. Камень, замерший сзади моего противника, на огромной скорости врезался в спину Вихря и повалил его. Пока он не опомнился, начинаю бить его по голове (или тому месту где находится голова). Убив всех троих магов (п.а.: босс состоит из трех человек соединённых вместе, это было в артбуке) и вырвав их объединённую душу, заваливаюсь на пол от магического истощения.

Тело босса и не думало исчезать как в игре, по этому подойдя к нему, начал его осматривать, чем бы поживится. С тела снял маски, все три. Посмотрел на маску отца и подумал, что осталось найти доспехи гиганта, цвайхандер и можно кошмарить казуалов. Также вырвал его душу, но решил поглотить позже. В комнате было много книг, но решив что он их все прочитал и поглотив душу я получу его знания, оставил их в покое. Осмотрев комнату на наличие свитка или книги рассказывающего про обряд возжигания подумал, что он его спрятал.

Сел на ближайшую кучу трупов поудобнее, и так чтобы не отвечивать в случае, если сюда кто-то зайвится, начал думать над тем как же поглотить правильно душу и не потерять себя.

На ум сразу пришел ритуал поглощения, подавляющий волю поглощаемой души. Каждый раз создавать рунный круг и чертить все символы нецелесообразно, а использовать только один и каждый раз возвращается к нему глупо.

По этому, решил на выжигание ритуала в душе. Так делали с некоторыми сложными заклинаниями, которые нужно использовать часто, но его создание очень сложно. Но данная процедура весьма болезненна, по этому и не распространена.

Нырнув в глубины своего разума, стал создавать ритуальный круг в своем воображении. Изучив стандартную его схему и сопоставив со всеми новыми знаниями, решил его улучшить. Спустя время, предо мной предстал ритуал позволяющий полностью подавить волю души, провести слияние всех слоев души донора с душой реципиента. То есть его магический и духовный источники сольются с моими. Все воспоминания и рефлексии будут перезаписываться прямо в душу, дублируясь в тело, и будут восприниматься своими. Но из-за подавления личности привычки, положительные и отрицательные качества будут игнорироваться, но при желании их можно присвоить.

Ритуал позволит поглотить любую душу, но чем она сильнее, тем больше нужно будет энергии. Ну и в теории, если поглощать душу, к которой привязан «инвентарь», то его содержимое перенесется в мою шкатулку. И не нужно привязывать вещи на себя, т.к. в инвентаре будет

происходить автоматическая напитка вещей моей энергией души.

Идеально подумал я, но ритуал не спешил выжигать, вдруг его изменять придется, а переделывать такое тоже болезненно. Сохранив в памяти рисунок на всякий случай, активировал ритуал, поместив в него душу Вихря.

Ощущения от поступления новых знаний и воспоминаний отличались. Ведь своими воспринимались только знания, навыки и рефлексy, а воспоминания как кино от первого лица, не вызывая эмоциональной привязки.

Когда ритуал закончился, новые ощущения заставили меня мурлыкать от удовольствия. Резервы слились, регенерация всех энергий подскочила, а навыки в некромантии и другой темной магии улучшились на порядок. Нырнув снова в себя и вызвав картинку ритуала, я стал улучшать его используя знания Вихря и минимизируя расход энергии при увеличении КПД. Снова убрав его и закончив медитацию, стал пробовать заклинания, которые стали получаться также легко, как и в воспоминаниях убитого мною босса.

Но самым ценным было знание про вытягивание человечности.

Человечность — частичка Бездны. Иногда может обрести сознание, именно по этому, в бездне можно встретить фантомов человечности, убив которые можно забрать их часть. И уже это частичку можно использовать, чтобы остановить опустошение, противопоставив метке. Метка поглощает души, а человечность это заплатка на ней, которая слетает со смертью. Но если ее много, очень много и душа очень мощна, то метку можно и вовсе убрать. Зашить как рану на душе. Если она, конечно, не разрастется как у Гаэля из третьей части. Там уже это вряд ли поможет. Ну, это в теории.

Найдя спрятанный фолиант с ритуалом возжигания, который Вихрь изучил вдоль и поперек, открыл тайник и забрал оттуда кости возвращения, посох, которому был рад как ребенок, ведь расход на магию уменьшится. После отправился дальше в гробницу, на встречу с девой и двумя ее товарищами, из которых можно выжать человечность.

— Интересно, за свое спасение и подарок в виде знания обряда возжигания она научит меня чудесам?

<http://tl.rulate.ru/book/33594/730983>