

Стать нежитью было проще простого, любой некролит мог помочь реинкарнировать души умерших (некромантия) и даже сохранить их сознание при жизни.

Нежить низкого ранга могла не обладать интеллектом, но если бы святой меч решил превратиться в нежить, то при условии, что его тело и душа были полноценны, он не опустился бы даже ниже Серебряного ранга.

Вслед за развитием некромантии появился самый простой путь к бессмертию. Сильному, обретшему значительную силу, достаточно было подойти к некроманту и подписать тайное соглашение перед концом жизни.

Соблаздившись этим бессмертием, каждый год в королевство Силуо тайно приходили бесчисленные мечники в черных капюшонах и колдуны в серых мантиях, среди которых было немало известных во всех странах имен. Были даже неизвестные, которые ежегодно становились новыми могущественными военачальниками нежити.

Даже я, полубог-император нежити, в сочетании с самыми изысканными ингредиентами не мог гарантировать успешное превращение мертвых душ каждый раз. Тем не менее, это не было секретом, когда речь заходила о методах максимального увеличения процента успеха трансформации нежити.

Душа, все энергии происходят из души. Она была основой мира и, таким образом, являлась ключом к увеличению успешности трансформации нежити.

Трансформация между жизнью и смертью может показаться чудесной и волшебной, но в моих глазах ее можно было объяснить с помощью логики и знаний.

Как и живое существо, нежить тоже состояла из тела и души, просто они могли уже не быть первоначальными.

Полноценное живое существо было аналогом персонального компьютера. Живое производилось на заводе, с идеальным сочетанием программного обеспечения (душа) и аппаратного обеспечения (тело), с возможностью автоматического обновления (роста жизни).

Неживое существо после реинкарнации могло иметь то же программное обеспечение, но его первоначальное аппаратное обеспечение было уже нежизнеспособным.

Новое тело было похоже на компьютер, собранный из нескольких совместимых частей, его производительность могла быть превосходной, но системные коллизии и необъяснимые сбои были очень частым явлением.

Теперь было очевидно, как именно произойдет сбой в трансформации нежити: столкновение аппаратного и программного обеспечения или потеря данных программного обеспечения (души).

Первое можно было преодолеть, сменив тело, но второе было невозможно спасти. Каким бы хорошим ни был компьютер, он не мог читать с жесткого диска, на котором не хватает части, независимо от того, насколько важным было содержимое жесткого диска, насколько страстной и дикой была игра актеров... Кашель, это был просто пример, вытащи свой ум из канавы.

Конечно, некромант мог доработать душу, вложив в нее души других людей, но это могло полностью изменить содержимое души. Кроме того, такие смешанные души были подвержены дефектам, поскольку нынешняя технология не была способна сохранять жизненную силу и

память душ в течение длительного периода времени, существовала 90% вероятность того, что собранная вместе душа может стать заторможенной.

Таким образом, основополагающий и обязательный фактор для успешного превращения призрака был совершенно очевиден --- Сохранение души в ее полной форме.

Нежить всегда возникала из горькой обиды. Обиды (неразрешенные сожаления), несомненно, были виновниками нерасщепленных душ, в то время как сильная воля, чистый характер, сделали бы душу более цельной, и таким образом увеличили бы процент успеха трансформации нежити.

И вот, вывод был получен.

Согласно моей экспериментальной теории, которая противоречила общей идее, успех трансформации нежити никак не связан с силой души при жизни, но воля того, кто прошел сотни битв, никогда не может быть слабой, что приводит к более высокому уровню успеха трансформации.

Не было смертей без жертв, сохранение более 80% памяти умершего было достаточно хорошим.

Если взять жесткий диск в качестве метафоры, то при потере данных более чем на 20%, жесткий диск (душа) будет иметь 20% непригодного пространства.

Кстати говоря, теперь была видна разница между естественной нежитью и нежитью, реинкарнированной с помощью некромантии.

Теоретически, они были одинаковы. Однако воля естественной нежити была невероятно твердой, а характер - чистым до мелочей, обида, которую они затаили перед смертью, могла вызвать шестимесячную метель.

Их души после смерти отказывались подвергаться трансмиграции и вообще не рассеивались. Не нуждаясь в руководстве некроманта, они самостоятельно совершали трансформацию из жизни в смерть.

Это объясняло, почему возможности природной нежити были столь поразительны. Их души совсем не рассеялись и были почти такими же, как и в прежней форме. Более того, пройдя через границу жизни и смерти, они постигли арканум собственной души, развив глубокое понимание основы силы.

Потеряв часть своей души, обычные нежити сильно теряли в скорости роста. Однако было и исключение - мои Семь Смертных Грехов, они не были сильны в начале, но потом быстро росли.

Обычная нежить сосредоточилась на создании сильных тел нежити (аппаратные инженеры), но я потратил свои усилия на душу, которая была основой (программные инженеры). Конечно, это было связано с тем, что я тоже был природной нежитью, но я уже несколько раз побывал в Стиксе. Другим некромантам уже было трудно начать препарировать души, так как их уровень знаний оставался на уровне теорий трансформации душ на доске. Поэтому они могли считать создание и сборку души исключительной компетенцией Бога Творения.

И я создал и изобрел множество душ, среди которых были фанатичные и искаженные души,

безупречные, новорожденные, но талантливые души, верные и непреклонные души, а также некоторые, которые были полностью переосмыслены с использованием душ других людей в качестве ингредиентов. В каком-то смысле Омару и Адаму было правильно называть меня своим отцом.

Идеальные, но фанатичные души, легли в основу невероятных Семи смертных грехов. Будучи кульминацией моих исследований, их души были безупречны, в сочетании со специально подготовленными телами они даже превосходили обычных людей в своей безупречности и фанатизме. В некотором смысле, они были искусственной природной нежитью.

Но на самом деле, из-за некоторых недостатков в моей технике, по сравнению с настоящей природной нежитью, их возможности были ниже на определенный уровень. В конце концов, все естественные призраки, которых я встречал, были супермонстрами, включая меня самого, Харлойс и Айера.

В мифологии валькирии встречали эйнхериев и приводили их в Валгаллу. Откровенно говоря, они не слишком отличались от некромантов. В последние времена эйнхерии, стоящие под священными тронами, ничем принципиально не отличались от искусственной нежити. Разница заключалась лишь в том, что боги, исполняющие некромантию, под воздействием божественной силы сохраняли еще больше воспоминаний и боевых приемов при жизни.

Все проистекает из души, души эйнхериев уже были усилены до максимума. Внешне это выглядело хорошо, но на самом деле остановило развитие эйнхерджаров. Нежить постигла та же участь. Не обращая внимания на ослепительные ореолы, у эйнхериев и нежити было слишком много общего, и обе они были несравнимы с природной нежитью.

Естественная нежить существовала в основном в древние времена. Однако в последние времена частота воскрешения естественной нежити была ничтожно мала, поскольку души последних людей были слишком хрупки для попыток реинкарнации, не говоря уже о воскрешениях с полноценными душами.

Помимо этого, самым трудным условием для удовлетворения была неистовая ярость, несгибаемая воля, желание уничтожить мир.

Страдая от разрушения наших стран, я и Харлойс также были последними королевскими отпрысками, которые стали свидетелями уничтожения наших собственных народов и королевств. Можно сказать, что мы были нежитью, оставшейся в этом мире ради мести, - Айер не стал делиться тем, с чем ему пришлось столкнуться, - но, должно быть, ничего хорошего.

Даже когда условия были соблюдены, требовалась определенная доля везения, поэтому цифра успеха начинала считаться только после запятой.

Следовательно, с точки зрения недавних людей, нежить была просто нежитью, реинкарнированной некромантами, превращение в естественную нежить никогда не было вариантом, некоторые некроманты даже не знали о существовании естественной нежити.

Поэтому о реинкарнации Суаны в банши никто не знал и не ожидал, возможно, даже Эльфийские Боги, которые были мозгом всех планов, не додумались бы до такого ничтожно малого события.

Чистые души чаще всего превращались в нежить, и, таким образом, женщины-эльфы были одной из рас, которые легче всего могли превратиться в банши. С тех пор, как Суана перевоплотилась в банши, титул Королевы банши больше не принадлежал только Харлойс.

В каком-то смысле между Харлойс и Суаной было довольно много сходства. Они не только появились на свет как эльфийские принцессы, они обе пережили предательство своих самых доверенных людей и богов, и их гибель также была одинаково трагичной --- жертва войны.

По иронии судьбы, эльфийские боги, которые когда-то были верховными и возвышенными, создали такого богоподобного врага, как Харлойс. У нежити было более чем достаточно времени, чтобы выяснить правду, и когда все было раскрыто под солнцем, можно было опасаться, что даже Суана станет следующим богоподобным врагом.

Тем не менее, у эльфов и эльфийских богов была традиция рыть для себя ямы и прыгать в них [1]. Типичными примерами были золотые Эльфы и Лорси, которые спровоцировали крайний переход Эльфов от богатства к лохмотьям. И на этот раз, если Эльфийские боги превратились в Богов Хаоса, то действия Лорси, который был известен своей невероятной мстительностью, действительно можно было ожидать.

Вернемся к истории: несмотря на то, что люди собирались для последней оборонительной позиции, а город Кленов был сильно укрепленной зоной, было бы бесполезно останавливать группу легендарного воина, золотого лучника и эльфа-нежити.

"А. Господина Скелета здесь нет. Сестра Элиза, как ты вернулась?"

Энни вздохнула с явным разочарованием, не только из-за отсутствия Роланда, но в основном из-за возвращения Элизы. Эта ложная близость ошеломила Элизу, и она вскинула брови. Что имела в виду Анни, спрашивая о своем парне сразу после знакомства? Кроме того, неужели их предыдущей ссоры не было?

"Я думала, ты сначала спросишь об Адаме и остальных, они были здесь пару дней назад".

"Конечно, я знаю об отчине и сестре Маргарет, я всегда с ними на связи. Кстати, разве отчим не сказал тебе, что я приеду?"

"Адам, как всегда, сволочь..."

Внезапно в моей голове промелькнула картина, как этот человек подает свой большой средний палец, как он всегда делал, его лицо наполнилось улыбкой наблюдателя --- "Я сделал все, что мог, не благодари меня".

"Хорошо, я, конечно, приветствую всех вас, но, как вы видите, я слишком занят, чтобы развлекать вас. Простите меня за любые обиды".

Внешне Элиза так и сказала, но ее губы намеренно произнесли "мягкое" ворчание.

"Автократор подземного мира, зверочеловек подземного мира, вот так просто улизнуть? Они оба очень взрослые, но просто сбежали со своих постов, не поставив никого в известность, разве они не знают, как это тяжело?"

Очевидно, судя по своему прошлому опыту, Элиза полагала, что эти два человека пришли сюда не по делу, скорее всего, они были просто раздосадованы своей работой и выбежали из дома, стряхнув с себя свиту.

Неожиданно на лице Анни не появилось смущенного выражения, вместо этого на нем застыла

торжествующая улыбка.

"На этот раз мы идем за настоящим делом, кстати, все еще помните манифест "Подземный народ тоже имеет право на солнечный свет"? Мы идем за этим!"

"Значит, идем на войну?"

Это была первая реакция Элизы, когда она услышала это предложение, призыв к "праву на солнечный свет", разве это не о вторжении армии Подземного Альянса, упомянутом в пророчестве Роланда?

Учитывая ситуацию, когда Роланд все еще находился в Восточном Тумане, сражаться против двух сторон было абсолютно невозможно, выражение лица Элизы сразу стало мрачным и неприятным.

Но, к счастью, Аня вовремя вмешалась, чтобы предотвратить ухудшение атмосферы.

"Большинство вождей зверолодей попросили заключить союз для вторжения, но мы все еще оцениваем возможность уступки."

"Концессия?"

"Да, либо покупка, либо аренда. Земли без владельцев тоже подойдут. Это воля императора Роланда, самая важная ее часть - сформировать делегацию для контакта с возможными покупателями, и мы - передовой отряд этой делегации."

Возможно, такая возможность была, Суана не стала говорить дальше, кивнув головой. Тем не менее, банши, которая была скована с момента своего появления, прервала молчание.

"Роланд? Ты имеешь в виду легендарного святого рыцаря, императора Роланда?"

"Ты?"

Сначала Элиза подумала, что это случайная банши, пришедшая из Города Серных Гор, но теперь это не казалось так, поскольку банши была нежитью высокого ранга, а естественная нежить встречалась еще реже, могла ли она быть посланницей из Ксилуо?

"Я Суана, Суана Ньюлиф".

Это имя было в заголовках недавних газет, а также послужило толчком к войне, Элиза определенно знала об этом.

.

Сначала она была поражена этим, но потом, вспомнив кое-что, она кивнула головой, улыбаясь.

"...Это действительно интересно. Возможно, хитрый Лорчи будет рад вашему прибытию. Упс, я была невежлива, не ответив на вопрос вашего высочества. Да, мы говорили о Роланде, о том Роланде, который был святым рыцарем триста лет назад".

"Пожалуйста, не называйте меня принцессой... Теперь я больше не член королевства Тассель, не говоря уже об эльфийской принцессе".

Глядя на поникшую Суану, Элиза уже собиралась что-то сказать, как вдруг в ворота ворвался

стражник с взволнованным видом, словно у него были важные новости.

"Лорд Элиза, наше подкрепление наконец-то прибыло!" (Продолжение следует)

[1] Примечание TL: В китайском языке "挖坑 - Вырыть себе яму и прыгнуть в нее" означает напрашиваться на неприятности)

<http://tl.rulate.ru/book/68805/2141784>