

Стянув вместе тела – мы собрали всё ценное, причём в отличие от игры трупы были склонны разлагаться, а во время смерти ещё и обгаживаться – так что их необходимо было сжечь.

Наверное наиболее ценная моя находка заключалась в томе заклинания Некромантии, под названием «Взрыв Трупа», отчего увидев это – я попросту не сумел сдержать злобной ухмылки. Это заклинание было слишком злым... и мне очень хотелось тут же его испытать, вот только прочитав первые несколько страниц – я понял, что без нескольких часов проб и ошибок здесь было не обойтись, причём это было как минимум.

Далее мы обнаружили неплохую сумму наличными, некоторое количество ювелирных украшений и свитков заклинаний, какие-то инструменты и немного заполненных Чёрных камней душ. Особо стоит выделить их Магические Посохи, в особенности мне приглянулся Посох пламени.

«Магические посохи» в играх серии «Древних Свитков» отличались от привычных по другим играм стандартных посохов. Просто представь это как инструмент, для применения одного и того же заклинания без затрат маны до тех пор, пока не истощится заряд посоха. Честно говоря мне всегда казалось, что это до ужаса не практично и фактически ничем не отличалось от свитков заклинаний. Вот только похоже небеса услышали мои мольбы и в реальной жизни посохи были не так уж и безнадежны! Здесь они являлись основанным на «аспектах» оружием!

Это означало, что если посох зачарован «аспектом огня» – то он мог создать любое огненное заклинание, конечно же если это позволит его собственная энергия и знания мага. Но это ведь разительная разница, не так ли? Всё же это намного лучше, чем если бы любой бездарь раздобыл себе посох и уже возомнил себя «Великим Магом»!

Так что в этом мире между свитками заклинаний и магическими посохами, было откровенно не так уж и много общего. Что кстати автоматически делало «знаменитые» посохи намного более могущественными, чем их игровые аналоги.

В общем, собрав всё что только можно – мы начали пересчитывать добычу.

Ну и что здесь можно было сказать – всё было просто замечательно! В течение некоторого времени мы определённо будем богачами.

После того как мы разделили наиболее ценную добычу по мешкам, от которых не должны были переломиться спины – остальное мы разместили в сундуке, который схоронили в одном из углов комнаты, отчего я начал чувствовать себя словно настоящий пират.

Ну а теперь уже можно было и оставлять пещеру. В последней комнате кстати имелся свой выход в первую комнату, в которую мы ранее вошли. Фактически друг от друга их отделяла лишь восьмиметровая высота – так что фактически без ущерба спрыгнуть было очень сложно.

- «Итак, предлагаю уникальную возможность испытать на себе [Лёгкость пера], кто хочет быть первым?»

Применил я во время своей речи заклинание в руку.

- «Лёгкость... чего?»

- «Это заклинание, которое сделает ваше падение плавней и мягче. Так, быстрее! Ну ладно... Джулл, покажи этим неженкам, что нужно делать!»

После применения на девушку заклинания – она спрыгнула с более чем восьмиметровой высоты и приземлилась... словно пёрышко. Остальные от такого расширили глаза и тут же начали спорить, кому из них следовало идти следующим. Всё же это заклинание действительно было потрясающим, фактически выступая в роли парашюта.

Завершив с этим, мы направились обратно ко входу, вот только...

\*Бип\* \*Бип\* \*Бип\* \*Бип\* \*Бип\* \*Бип\* \*Бип\*...

- «Проклятие!»

Моё лицо непроизвольно нахмурилось, а из головы в один миг вылетели все мысли. Фактически я даже не мог сосчитать, сколько в моей голове раздалось предупреждающих звуков от [Сигнала опасности]...

- «Что такое?»

Спросила Мьол оглядываясь.

- «У нас гости!»

\*\*\*

Кнут прибыл со своими людьми к пещере сразу же, как только получил послание от слизняка из Данстара. В данный момент находясь перед началом ледяных стен, что устремлялись напрямиком ко входу в Пещеру Хоба.

Рядом находился и сам слизняк со своими людьми, отчего Кнут иногда бросал на него быстрые взгляды, не понимая как можно быть настолько склизким и гнилым, но при этом продолжать называть себя нордом...?

- «Ты точно уверен, что это был именно он?»

- «Абсолютно Капитан Кнут! Мальчишка прибыл в Данстар и нанял команду для своего корабля. Корабль был зарегистрирован на Джона Смелого, указанное в сообщении имя.»

Скривившись на слова слизняка, Кнут выдавил:

- «Ладно, эти парни разберутся. Вот только ты сказал, что с ним был ещё кто-то, когда он входил в пещеру?»

- «Да Капитан! Их было семеро!»

- «Хм, всё равно эти вонючие культисты должны легко с ними справиться. Что с его кораблём?»

- «Мы наблюдали его на побережье, вот только он видимо отплыл сразу же, как только тот парень со своими людьми сошёл на берег.»

- «Придурок! Почему ты не послал никого проследить за ним! Если бы нам удалось его захватить - то лидер был бы доволен... Ладно, хотя бы голову того парня доставить. Отправь своих разведчиков к культистам, я не собираюсь торчать тут вечно!»

- «Да, конечно Капитан!»

Мы думали, что этот ублюдок отправится сюда по суше, но мало того что он отправился в Данстар, так ещё и прибыл сюда по морю!

Вот только сейчас он оказался в роли загнанной в угол крысы. И теперь его ждёт судьба всех, кто решил перейти дорогу Кровавым Хоркерам!

\*\*\*

В небе кружило одновременно семь моих «Призрачных Сов», передавая откровенно безрадостную картину.

- «Нда уж, думаю это будет непросто.»

- «Сколько их, Капитан?»

Спросил Онгейм.

- «Тридцать с чем-то там.»

Окружающие меня лица враз побледнели.

- «Да ладно вам! Их всего-лишь тридцать, а нас аж семеро – практически честный бой, ха-ха!»

Пошутил я, чтобы хоть как-то разрядить обстановку, после чего задумался над пришедшим мне в голову планом.

- «Итак, хорошая новость состоит в том, что они не обнаружили наш корабль. Вот только для вас у меня есть ещё более лучшая новость, поскольку я уже придумал как отсюда выбраться! В общем, у меня имеется план...»

Теперь они смотрели на меня, словно на спасителя, хе-хе.

- «Так, вы втроём бегите обратно и тащите тот большой стол, ну вы поняли какой, а также все верёвки, какие вам только попадутся на глаза. У вас пять минут, бегом! Джулл, Онгейм и Мьол, вскоре в пещеру зайдут три противника, идите встретьте их притворившись культистами, при этом убив так, чтобы раны не были видны и желательно не запачкав одежду. Ну а я останусь здесь и займусь подготовкой.»

Да, план был ещё тот и требовал много подготовки, в частности применить всю свою силу в следующее заклинание, которое я собственно сейчас и собирался сотворить. Вот только я уже был несколько истощён, поэтому тут же выпил зелье маны, начав ощущать как моё тело постепенно наполнялось маной. Следующий шаг заключался в контроле над передвижением противника, так что я покрыл область пространства несколькими [Вызванными Соколами], и хоть видно конечно было не совсем чётко, но общую картину это вполне давало.

У противника также имелся корабль, который к счастью находился на отдалении от моего, подтверждая что они являлись пиратами. И в принципе не сказать, чтобы к встрече с ними я был не готов. В моей сумке с зельями имелся боковой карман, из которого я достал четыре

переданные мне Нуриной фляги с «Алхимическим Огнём», которые я аккуратно отложил в сторону.

Спустя несколько секунд трое парней приволокли большой стол, о котором я их просил.

- «Так, теперь переверните его и обвяжите вот здесь крепко верёвками, чтобы они не оторвались... и ты ещё называешь себя моряком?! Да моя мама вяжет узлы лучше, чем ты!»

Инструктировал я их, одновременно пытаюсь подбодрить шутками.

- «Ну а теперь, смотрите на магию!»

Применив заклинания в свои руки – я влил в них изрядное количество маны, и после пафосного взмаха из пустотных дыр появилось три огненных существа.

- «Тадаам!»

- «Три прекрасные Огненные Лошади Атронахи! Теперь крепите их упряжью к столу.»

Переглянувшись друг с другом, они не могли поверить своим глазам.

- «Капитан у нас просто великолепен! Он может напугать всю таверну, когда того захочет; знает о сокровищах, о которых до этого никто не слышал; может кричать легендарный «Боевой Клич»; а теперь ещё оказывается может вызывать лошадей, которых я в принципе никогда раньше не видел!»

- «А я ещё слышал, что Капитан может применять Ту'ум!»

- «В таком случае быстро выполняем приказ Капитана, иначе он разозлится!»

Нет, эти парни ещё те балаболы... но как бы там ни было, наш глайдер оказался готов в кратчайшие сроки. А вскоре с тремя труппами вернулась и Джулл с компанией.

- «Во имя всех Богов!»

Выпучили глаза Онгейм с Мьол на моих милых лошадок.

- «Так, одного уберите, я смогу использовать лишь двоих.»

- «Использовать?»

Переспросила Мьол.

- «Да, непростое время требует непростых решений! Чтобы вытащить нас отсюда – мне придётся применить запрещённый ритуал! Который относится... к Некромантии.»

Сказал я абсолютную правду с мрачным выражением лица.

- «Что...?!»

Синхронно отпрянули они от меня.

- «Если ты не почитатель Даэдра – то эта магия имеет свою цену, отчего затем мне придётся пережить расплату, но зато благодаря этому мы останемся в живых! После такого я смогу продержаться на ногах час или больше, но затем попросту рухну без сил! Так что Джулланар, пожалуйста, позаботься обо мне...»

Для общественности, Некромантия – это мерзкие ритуалы, которые делают исключительно ради совершения зла. Поэтому если сейчас перед ними я буду раскидываться ею направо и налево как должное – то боюсь в будущем это сможет нанести ущерб как мне, так и Коллегии в целом.

- «Джон, пожалуйста, не нужно этого делать! Ты ведь можешь не выжить! Леди сказала мне...»

Отлично продолжила игру Джулланар, подбавив сюда немного драматизма. Нет, моя злая приспешница – просто самая лучшая!

- «Прости Джулл, но если сможешь выжить хотя бы ты – то совершенно точно следует попытаться...»

Создание подобной сцены не было для меня непосильной задачей, всё же в своё время я прочитал несколько новелл сёдзё, отчего знал некоторые хитрости данного специфического жанра! Так что теперь я был уже не злобным некромантом, а магом-героем, с риском для жизни собирающимся совершить тёмный ритуал ради спасения девушки... ну и заодно всех остальных.

Став перед двумя трупами – я применил [Оживление] и заряд, при этом сосредоточившись на эффектах, изменив оттенок отображения исходящих от моих рук потоков на синий цвет. После чего постарался сделать свой голос насколько можно более грубым, то есть приближенным к Морбагогу, после чего начал скандировать речитатив под мотив песни дэт-металла из своей прошлой жизни.

- «Я призываю древних демонов Преисподней вызвать этого зверя, гааанд... Пробудись, Пробудись, Пробудись, Пробудись! Вернись из-под земли, Пробудись, Пробудись, Пробудись...!»

Пожри... миры... покарай... отрекись...!»

Я с трудом удерживал себя от хохота, в то время как лица Джулланар за капюшоном хоть и не был видно, вот только она явно прижала руку к лицу, а её плечи подрагивали. Думаю ей было также тяжело как и мне... причём к ней ещё подошла Мьол и успокаивающе погладила по спине. Ну а я перешёл уже непосредственно к самому заклинанию, отчего два трупа оказались окружено потусторонним синим светом, что выглядело откровенно пугающе. К тому же это было впервые, когда я сделал это на человеческом трупе, практикуясь до этого лишь на мышах и злкрысах.

Между Некромантией и Колдовством существует немало различий, и наиболее важной из них является «Контроль». Управлять поднятой нежитью откровенно проще, нежели вызванной даэдра.

Даэдра – это живые существа со своей личностью и чувствами, причём настолько, что с некоторыми из них можно было полноценно общаться, как например с вызванным Дремора, что собственно делало контроль и управление ими довольно проблематичной задачей. Атронахи являлись элементарными даэдра, управление которыми происходит проще, чем способным общаться Дремора. Да и в принципе для его вызова требуется много силы, вот только это действительно того стоит, поскольку Дремора – это грозные и гордые бойцы.

Нежить в свою очередь являются существами с поддельной душой, которую некромант создаёт для контроля над ними. Именно поэтому Некромантия иногда подпадает под аспект «Души», вот только на самом деле, из-за своего несовершенства поддельная душа разрушает тело до тех пор, пока не достигнет точки разложения всей плоти, превратив нежить из зомби в скелета. Чем больше мастерства и сил было вложено в поддельную душу – то тем дольше будет сохраняться зомби. Специальные заклинания наподобие [Трэлла], позволяют создавать близкую к идеалу душу, отчего тело держится весьма продолжительное время. В общем контроль над нежитью манит многих, поскольку это проще обращению с даэдра, в особенности сильных рас у которых имеется своя личность, отчего зачастую они не сильно горят желанием выполнять команды мага. В частности я могу управлять семью нежитью, но лишь тремя даэдрами – так что теперь ты должен понять, отчего несмотря на такую репутацию Некромантия всё равно настолько популярна.

Впрочем вернёмся к настоящему, а именно стоящим передо мной двум зомби.

- «Джулл, будь так любезна, наложи на каждую флягу активирующуюся дистанционно [Огненную руну], после чего всунь в их карманы.»

И дело не в том, что я не сумел бы этого сделать... просто одновременный контроль над тремя лошадьми атронахами, к которым прибавилось два представителя нежити – было откровенно непросто.

Солнце уже начало клониться к небосводу, вот только находиться под ним нежити было всё ещё довольно опасно, поэтому их нужно было тщательно скрыть от его воздействия.

После того как Джулланар всё сделала - я направил нежить на выход из пещеры, в то время как мы с луками и клинками наготове собрались на столе... это точно будет весело!

<http://tl.rulate.ru/book/23272/902483>