Рэй просмотрел там книги и увидел некий свиток среди них. Парень взял свиток и открыл его.

– Это как раз то, что мне нужно! Карта, – воскликнул Рэй, глядя на свиток, содержащий карту всего континента.

Рэй изучил карту. Там было в общей сложности пять королевств, включая столицу.

Королевство Дира, Нифлеми, Амбервилль, империя Ксетен и королевство Авалон.

– Итак, столица называется Авалон. Мне всегда было интересно, почему она называется столицей?

Авалон, который был столицей, находился в центре карты. Империя Ксетен и Амбервилль были соседними.

– Тебе нравятся карты? – чей-то голос спросил Рэя.

Рэй поднял глаза и обнаружил, что на него уставился тощий парень в очках.

– Я просто хотел посмотреть на нее, – ответил ему Рэй.

– О! Я думал, тебе понравилась карта. Я хотел рассказать тебе кое-что об этой, но не волнуйся, – сказал парень и хотел уйти.

– Эй! Что ты хотел мне сказать?

– Хочешь, я расскажу тебе об этой карте?

– Да, почему бы и нет, – ответил Рэй.

– Ты раньше видел ее?

– Нет. Только сейчас, – ответил Рэй, и парень был удивлен.

– Я не хочу утомлять тебя подробностями, потому что я изучаю историю. Так что ты хочешь узнать?

– Ты изучаешь историю?

– Да.

– Так ты все знаешь о мировой истории?

– Я вижу ее как на ладони, – похвастался парень.

– Действительно? Не мог бы ты рассказать мне ее? Я пришел сюда, чтобы почитать об истории, но предпочел бы услышать от кого-нибудь, а не читать самостоятельно, – сказал Рэй.

– У тебя есть время? Это займет много времени.

– Да, – ответил Рэй.

– Хорошо! О чем ты хочешь узнать вначале?

– Начни с самого начала, – сказал Рэй.

– С начала…, – парень улыбнулся.

– Хорошо, я начну с самого начала. В истории Авалона было мирное время, когда люди жили бок о бок с магическими существами. Люди были не единственными. Существовало четыре племени: эльфы, гномы, люди и звери. Эльфы и люди жили отдельно, а звери и гномы тоже отдельно. Те звери, на которых мы охотимся сейчас, формально контролировались звериным племенем. Все звери тогда были под контролем, и ни один зверь не нападал ни на кого из людей. Это магия.

Парень посмотрел на Рэя и продолжил:

– Гномы были превосходными мастерами, и именно они создавали доспехи, оружие и другие вещи. Тогда у людей не было представления о мане, потому что только эльфы обладали способностью творить заклинания. Тебе же не надо рассказывать о людях? Люди хотели, чтобы эльфы научили их накладывать заклинания, но эльфы не хотели делиться своими секретами, поэтому люди разозлились.

Парень снова сделал паузу:

– Ты когда-нибудь слышал о золотом кристалле?

– Да. Мой друг сказал мне, что этот кристалл обладает огромной силой, – ответил Рэй.

– Точно! Золотой кристалл принадлежал эльфам. Это был их источник маны. Затем люди

украли его, но никто из них не смог овладеть его силой, поэтому он был бесполезен для людей, но они все равно отказались вернуть его. Эльфы разозлились на людей, а затем началась великая война.

– Великая война?

– Да. Началась великая война между людьми и эльфами. Гномы и звери не присоединились к битве. Эльфы своей магией уничтожили половину человечества, а другая половина сбежала.

– Так как же они выжили?– спросил Рэй.

– Эльфы забрали свой золотой кристалл и заставили оставшихся людей убежать. Так говорится в книгах.

– Это подозрительно, – сказал Рэй.

– Ты слишком правильно думаешь. Почему ты оставляешь своих врагов убегать? И если они действительно жили в мире, почему другие племена смотрели, как эльфы убивают людей?

– Так что же произошло?

– В книгах говорится, что когда люди убежали, те немногие люди, которые соприкоснулись с золотым кристаллом, научились творить заклинания. Когда люди вернулись, чтобы противостоять эльфам, они исчезли. Они исчезли с лица Земли. До сих пор нет никаких их следов, или гномов, или звериного племени.

– Они исчезли без каких-либо следов? Просто так?

– Ну, это то, что говорится в книгах. Есть тонны книг с разными историями.

– Имеются книги, которые противоречат той истории, о которой ты мне рассказывал? – спросил Рэй.

– Нет. Ты когда-нибудь бывал в Амбервилле?– мальчик спросил Рэя.

– Нет, – ответил Рэй.

– В библиотеке Амбервилля есть другая книга по истории, в которой всё излагается иначе. В ней говорится о великом мудреце.

“Великий мудрец? Хмм…”

– В ней говорится, что в старые времена, когда человечество не имело представления о магии, люди полагались на мечи и луки, чтобы сражаться со зверьми. Никто на самом деле не знает, как звери появились в этом мире. Говорят, что они пришли, когда люди уже были здесь. Но в то время, когда звери нападали на людей, сражавшихся мечами, было потеряно много жизней. Все это закончилось, когда человек, которого мир позже назвал великим мудрецом, обнаружил ману в кристаллах зверя. Говорили, что великий мудрец был величайшим магом, который когда-либо существовал. До сих пор никто не может повторить его дела. Он был способен использовать заклинания любой стихии, будь то огонь, вода, земля, ветер, молния. Он знал всевозможные заклинания. Он был основателем магии и самым первым магом в истории.

– Все атрибуты… Это вообще возможно?

– Никто не знает, но так записано, – ответил парень.

– Так какие книги правдивы?– спросил Рэй.

– Вот чего я не знаю… Вот почему я стал изучать историю. Когда я был маленьким, я любил читать книги по истории. Повзрослев, я понял, что история лжива. Я посвящу свою жизнь созданию шедевра!

– Ты хочешь написать книгу по истории?

– Да, именно поэтому я посетил все королевства, кроме империи Ксетен. Ты знаешь, что империя Ксетен на самом деле – самое маленькое из всех королевств?

– Тогда почему это называется империей, если оно самое маленькое? Разве Авалон не должен называться империей? – удивился Рэй.

– Империя Ксетен – самое суровое королевство среди всех остальных. Каждый человек в империи должен служить в рыцарской академии в течение трех лет в качестве обязательства. В других королевствах, таких как Авалон, посещение рыцарской академии не обязательно. Но в Ксетене все в должны посещать академию, включая женщин. Ты знал, что они были последним королевством, подписавшим мирный договор, после того, как все остальные подписали? У империи Ксетен не было выбора, кроме как подчиниться, иначе, если они нападут на какое-либо королевство, Авалон нападет на них, – сказал мальчик.

– Значит, они злые. Верно?

– Да, имеются слухи, что именно они ответственны за нападения зверей на людей, – прошептал мальчик на ухо Рэю.

– Конец второй части –

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Имя: Рэй

Раса: Полузверь

Уровень: 15 (3640/15 000)

Кристалл эволюции: (33/500)

Здоровье: 290/290

Выносливость: 138/140

Мана: 75/75

Сила: 60 [+]

Ловкость: 55[+]

Проворсто: 60 [+]

Интеллект: 50 [+]

Живучеть: 52[+]

Свободные точки атрибутов: [2]

Свободные очки навыков: [3]

Навыки:

[Мощный удар] уровень 2: При активации делает первый удар пользователя на 20% сильнее его обычного удара. Стоимость 5 выносливости.

[Проверка] Можно просматривать статистику любого существа в пределах досягаемости, прямо глядя ему в глаза.

[Ночное видение] Позволяет пользователю четко видеть ночью.

[Манипулирование маной] Способность манипулировать силой мира для совершения магии.

[Трансформация] Можно преобразовать внешний вид пользователя в любую форму. Может использоваться два раза в день, мощность пользователя уменьшается на 40% при трансформации.

[Верхом] Позволяет пользователю ездить на питомце по своему желанию. Автоматически активируется, когда пользователь взбирается на питомца.

[Призыв] Способность вызывать питомца и возвращать его обратно в систему. Стоимость 5 выносливости, стоимость 5 маны.

[Пустота] Пространство, в котором пользователь может хранить снаряжение (неживые существа). Оно никогда не заполняется. Стоимость 2 маны.

Заклинания:

[Сильное исцеление] Заживление ран любого, с кем оно соприкасается Стоимость 15 маны.

[Малая регенерация] Медленное восстановление ран пользователя при активации. Стоимость 50 маны.

[Огненный шар] Стрельба огненными шарами, стоимость 5 маны.

Оружие: Кровавое копье

Навыки владения оружием:

[Владение] Кровавое копье вернется в руку владельца в любое время, когда он захочет.

[Обмен кровью] Когда здоровье пользователя низкое, любой успешный удар истощит здоровье противника и добавит его пользователю.

[Кровавая ярость] Уровень 1: Автоматически активируется, когда пользователь находится на грани смерти, все характеристики увеличиваются на 20% пользователь теряет 1 HP каждые 10 секунд.

[Мастерство] Увеличивает силу и управляемость кровавым копьем.

Домашнее животное: Рогатый волк (серебристый)

Уровень: 10

Эволюция: (7/100)

Здоровье: 100/100

Сила: 20

Ловкость: 50

Защита: 10

http://tl.rulate.ru/book/77165/3305527