

Запись номер пять.

Каждый стремится стать искателем приключений. В целом авантюристы делятся на пять классов.

— Существует разделение на пять видов искателей: воин, маг, лучник, вор и пират.

В основном они отличаются навыками, доступными им. Или, скорее, таланту к ним.

Маги, естественно, обладали предрасположенностью к заклинаниям.

— Волшебников называют по-разному, в зависимости от их атрибута, но в основном есть три категории: доминирующие, использующие магию огня, яда, электричества и льда, целители, применяющие исцеляющую магию и различные благословения. Еще их называют священниками.

Даже магов классифицируют в зависимости от элемента.

— Существуют также атрибуты света и тьмы, но в истории Кленового Мира существует всего один человек, реализовавший их на полную: Люминоус, один из Шести Героев. Поэтому эту тему мы опустим и перейдем к самой главной проблеме: телекинез.

Среди всех атрибутов именно он не мог быть классифицирован должным образом.

— В некотором смысле, о телекинезе даже меньше информации, чем о светлой и темной магии, так как легендарные подвиги Люминоуса оставили много данных.

Главной особенностью этого атрибута является факт отсутствия какой-либо достойной информации о нем.

— Во-первых, пользователей этой магии рождается крайне мало.

Вторая причина — сложность.

— Даже среди носителей телекинеза лишь немногие могут правильно использовать свои возможности. Талантливым людям тяжело поднять маленький камень с земли. А как насчет того, чтобы успешно бросить его в цель?

Вдумайтесь: магией, смысл которой в мысленном переносе тех или иных предметов, тяжело поднять даже жалкий камушек.

— По сравнению с остальными задачами, камни — относительно простое испытание.

Чем сложнее форма объекта, тем тяжелее им управлять.

— Что произойдет, если человек сможет управлять снарядами, такие как огненная стрела или заряд молнии?

Вот почему...

— Научившийся этому волшебник должен быть настоящим гением.

Эль Палм получил титул сильнейшего носителя магии телекинеза.

— Огненная стрела.

Шух!

Посох быстро активировал заложенный в нем навык.

Тук-тук!

Сверкающая стрела полетела по прямой в сторону огромной группы оранжевых грибов, насчитывающей в себе около тридцати особей.

Прямо, прямо...

Пффф!

Летевший таким образом снаряд пронзил переносицу двухметрового гриба.

В общем-то самая обычная огненная стрела.

Ничего особенного.

Шьюх!

Однако заклинание, уничтожив ядро первого монстра, стало бросать вызов здравому смыслу:

Снаряд внезапно развернулся и пронзил весок гриба, стоявшего рядом с ним.

Пффф!

Стрела, уничтожившая сердцевину второго противника, на этом не остановилась.

Пффф!

Она скользила по воздуху, словно змея и пронзала головки окружающих ее грибов.

За короткое время более тридцати монстров свалилось на землю. Чудесное зрелище.

Он убил большую группу оранжевых грибов заклинанием, способным уничтожить не более двух особей.

Именно поэтому парень считался лучшим.

«Ушло целых пять лет...»

Даже Эль Палм, одаренный от природы, потратил немало лет на достижение такого уровня.

«Пять гребаных лет борьбы за жизнь»

Более того, приобрел он такие навыки не из собственного выбора.

Это и так понятно. В обычной ситуации оттачивание контроля магии до такого уровня не имело смысла.

Выгоднее просто использовать заклинание еще раз или найти более эффективный навык.

К тому же подобные трюки не будут эффективны против таких монстров, как, например, боссы.

Нет... не нужно заходить далеко: только из-за слабых тел оранжевых грибов он мог использовать стрелу таким образом. Против нормальных противников она рассеется сразу после столкновения.

И самое главное, маги-авантюристы не нуждаются в таких приемах. Благодаря остальным членам группы, у них есть возможность полностью реализовать заклинание без особых затрат.

Другими словами, у самого Эль Палма такой возможности не было.

Во время борьбы за жизнь ему пришлось столкнуться не с сотнями, а с тысячами монстров. К тому времени большинство товарищей, защищавших его, были мертвы.

Поэтому ради выживания на таком особенном поле боя пришлось обучиться особым навыкам.

По этой причине мужчина не восхищался своим контролем. А также не предавался сентиментальности.

«Я избавлюсь от всех монстров и выйду отсюда»

Запись номер шесть.

Мистические Врата, изменившие мир

— Их называют «мистическими»? Выглядят обычно.

Внешний вид не особо впечатлял.

— Всего лишь... дерево?

На первый взгляд каркас врат выглядел как два сросшихся вместе дерева.

— Они настолько обычные, что бесчисленное количество людей прошло мимо них, не осознавая этого.

На расстоянии невозможно было определить, находятся такие в лесу или нет.

— Только когда человек приближается к ним, портал активируется.

Обретал он один из семи цветов радуги: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий и фиолетовый.

Свечение продолжается до тех пор, пока кто-то в нем находится.

Если он пустует, то остается лишь каркас.

Известны два случая, когда портал исчезает.

— Один из них — когда авантюристы покидают мир через выход. В этом случае Мистические

Врата исчезают безвозвратно. Второй случай? Ну, после смерти всей группы. Тогда туда можно будет войти снова.

Вот почему...

— Если присмотреться, на каждом вратах есть отметка, обозначающая количество рейдов. Искатели приключений сами оставляют след на будущее.

Такая отметка становится ориентиром для следующей группы авантюристов.

— Чем больше сколов на вратах, тем опаснее ситуация внутри. Ну, некоторых людей это даже привлекает.

Для кого-то метки предупреждение, а для других — символ интересных приключений.

На вратах, в которые вошел Эль Палм, сейчас находится всего одна отметка. Это означает, что его группа сюда пришла первой.

Именно такие места новичкам нравятся больше: множество следов от прошлых групп, несомненно, говорит о большой опасности.

Конечно, количество меток не является окончательным доказательством сложности содержимого.

Ведь врата, поглотившие десятки групп авантюристов, когда-то тоже были кристально чисты.

В любом случае, Эль Палм, покинувший чужой мир, внимательно осмотрелся.

Точнее, смотрел он на портал.

Нечто красное крутилось в рамке из двух деревьев, напоминая чем-то застоявшуюся воду колодца.

В этот момент Мистические Врата рухнули.

Только тогда парень отвел взгляд.

«Все мертвы»

Он проверял, остались ли еще авантюристы.

В изначальной истории, до регресса, Эль Палм был единственным выжившим.

Однако так как этот мир полон загадок, мужчина был готов разобраться с каждым искателем приключений, вышедшим оттуда.

«Пришло время начать эту жизнь заново»

Парень лучше всех знал, какое будущее ждет его.

«Через три года монстры выйдут на волю»

И за оставшееся время ему предстоит многое сделать.

«Сейчас я могу сделать только одно»

Последний авантюрист Эль Палм в прошлой жизни преуспел только в одном деле.

Поэтому займется он именно им.

«Убью как можно больше монстров»

Предстоит долгий путь, но даже сейчас ситуация намного лучше.

«У меня есть какие-то предметы»

Это является сильным преимуществом.

«Круг маны также стал немного плотнее»

Более того, после поглощения камней, добытых во вратах, он смог немного укрепить свои силы.

Парень уже достиг результатов, ради которых в прошлой жизни пришлось сходить на пять или шесть рейдов.

Есть только одна проблема

«Долг перед Гапором никуда не делся»

В прошлой жизни он убил три года на то, чтобы освободиться от статуса раба.

Вот почему...

«Нужно отправиться к ним»

Мужчина отправился в портовый город Лис, где находился торговый союз «Гапор».

Запись номер семь.

Остров Виктория.

Есть два способа добраться до него.

Первый — дирижабль.

Второй — корабль.

Излишне говорить, что путешествия на дирижаблях крайне редки, поэтому большинство людей добиралось на судах.

И зачастую корабли выбирали портовый город Лис, расположенный на юго-западе острова Виктория.

— Также здесь расположено десять крупнейших организаций.

Так как многие торговые союзы открыли в этом месте свои точки, авантюристы занимались

прибыльной логистикой.

Однако с появлением врат все изменилось.

Искатели приключений, раньше сопровождавшие груз, предпочли рейды портала.

Мир стал совсем другим.

— С появлением Мистических Врат, Гапор занял десятку лучших торговых союзов.

Когда Кленовый Мир вступил в новую эпоху, эта организация быстро адаптировалась и забрала себе лидирующие места.

Гапор был активнее конкурентов в проверке невероятного феномена, поэтому, выйдя за рамки простых исследований, стал предлагать свои услуги искателям приключений

Они указывали местонахождение Мистических Врат, а также предоставляли необходимые предметы.

Самым большим их открытием стали «приманки».

Конечно, этот бизнес далеко не привлекательный.

Дело само по себе непростое.

Фактически, в этом мире нет ни одной страны, юридически признавшей концепцию рабства.

В частности, Императрица Сигнус, глава Кленового Альянса, не могла терпеть его.

Просто сама идея давать деньги в займы и требовать возмещения трудом была принята обществом.

Однако это не значит, что к ним должно быть отношение как к нелюдям.

— Лучше быть рабом, чем умереть, но с другой стороны лучше умереть, чем стать рабом Гапора.

Просто нужно основательно наказывать провинившихся людей, чтобы они думали о скорейшей выплате долга.

В частности, организация не проявляла милосердия к беглым рабам.

«Они отслеживают и убивают беглецов».

Эль Палм отлично осведомлен об этом факте.

Именно поэтому он вернулся даже после того, как открыл первый круг. И даже после становления искателем приключений.

Свободы не будет, если мужчина просто попытается убежать от долга.

«В течение трех лет я исследовал только врата, предоставленные союзом»

Только вернув все деньги, ему удалось вернуть свободу. В этот же день монстры вышли на свободу.

Вот почему теперь он старался как можно быстрее вернуться к организации.

«Я знаю о них больше, чем кто-либо другой».

Побыв их верным псом на протяжении трех лет, Палм лучше всех знал, что будет происходить с союзом ближайшие годы.

«Я также знаю, как высосать из них всю душу»

Чем лучше он их знает, тем проще будет ими пользоваться

С этими мыслями парень увидел портовый город Лис.

<http://tl.rulate.ru/book/107573/3932061>