

Позавтракав хлебом, который был куплен за четыре медных монеты, с водой, Сидо и Мисора направились в гильдию авантюристов за своими жетонами и заданием.

- Здравствуйте. Вот ваши жетоны. – Девушка с голубыми волосами и улыбкой передала два медных продолговатых жетона с выгравированными именами.

- Новенькие! Прошу прощения, можно вам дать совет? – Позвала Сидо и Мисору девушка, стоящая за другой крайней стойкой.

- Да, конечно.

- Дело в том, что сегодня с самого утра нам дали несколько заданий на гоблинов. Ликвидация гоблинов – это задание медного ранга. Рекомендуемое количество авантюристов для этого задания от трех до пяти человек. Этой ночью гоблины совершили набеги на поля за городской стеной. Это говорит о появившейся недалеко стоянке гоблинов. И, похоже, что стоянка не одна. Задание заключается в ликвидации стоянки. Ожидаемое количество гоблинов на стоянке от десяти до двадцати штук. Плата за это задание 16 железных монет. Ориентир на стоянку указан в задании. Все эти задания уже разобрали, но на последнее группа еще не собрана. Если вам это интересно, то группу собирает девушка с красными волосами на первом этаже. Ее имя Алвия.

- Спасибо большое за информацию. – Ответил Сидо.

16 железных монет – это неплохая сумма для одного человека. Но новичка против более, чем десятка гоблинов ждет верная смерть. Для выполнения такого задания, новичкам нужно объединяться в группы, а значит и делить между собой вознаграждение. Авантюристы железного ранга покупают себе уже более дорогую экипировку, которую им просто жалко портить об гоблинов. Опять же, если авантюрист железного ранга будет один, то с большой вероятностью гоблины смогут его убить. Значит необходимо объединяться в группу и делить вознаграждение. Для железного ранга – это становятся уже не такие большие деньги. К тому же задание имеет только медный ранг и не пойдет в счет для возможности повышения. У новичков большая смертность на заданиях с гоблинами. Естественно многие уже знают об этом и, по началу, стараются избегать этих заданий. Учитывая все вышесказанное, работница гильдии была бы рада, если эти двое заинтересуются заданием с гоблинами.

- Кто тут Алвия? – Громко спросил Сидо, спустившись на первый этаж.

- Я! – Встала с поднятой рукой хрупкая невысокая молодая девушка с длинными красными волосами.

На этой девушке была черная мантия с красными вставками, а в левой руке полуметровый посох. Посох выглядел как обычная гладкая прямая палка. На конце он был плоским и в виде ромба, в который был встроен небольшой вытянутый красный камень. За столом, рядом с Алвией сидел стройный парень с метровым луком возле себя. Лук выглядел обыденно, без чего-либо выдающегося, как сделанный непрофессионалом. Одет парень был в зеленый балахон со снятым капюшоном. А коричневые волосы были растрепаны.

- Сотрудники гильдии мне сказали, что ты собираешь группу на задание с гоблинами. – Сидо подошел к Алвии и объявил ее поиска.

- Да, верно.

- Еще два места есть?

- Да есть. Вместе с вами нас будет как раз четверо. Я маг, а ты, судя по всему, боец ближнего боя?

- Да, а зовут меня Сидо.

- Мое имя Мисора.

- Здорово. Приятно познакомиться, Сидо и Мисора. Это как раз то, чего нам не хватало. - Заулыбалась Алвия. - Вот только... - Она покосилась на Мисору.

- Что то не так?

- Здравствуйте. Меня зовут Бат. Я в группе с Алвией и специализируюсь на стрельбе из лука. У Мисоры, как я посмотрю, тоже лук. - Встал парень, сидевший рядом.

- Да. - Ответила Мисора.

- Не слишком ли мало у нас бойцов ближнего боя и много дальнего?

- Да ладно тебе, Бат. Это всего лишь гоблины. - Начала успокаивать парня Алвия. - Я же маг. Одна я стою десятка гоблинов. Даже втроем у нас не будет никаких проблем.

- Тогда давайте, после выполнения задания, десять монет вам и шесть нам? - предложил Сидо.

- Я согласна. Ну же Бат, соглашайся. - Заумоляла Алвия.

- Хорошо. Я согласен. Мы готовы выступить хоть сейчас, а что на счет вас?

- Мы готовы. - Коротко ответил Сидо.

- Раз все улажено, то давайте допишем участников группы в бланке задания на втором этаже и отправимся в путь. До лагеря гоблинов около двух часов ходу. - С улыбкой сказала Алвия.

Группа вышла через ворота, которые Сидо и Мисора впервые вошли в Кир, и направились в лес. По дороге, Сидо пытался побольше разузнать о том, как действует магия, у Алвии. Алвия только недавно окончила магическую школу, причем с отличием. Помимо магической школы, существовала еще магическая академия. Если школы были в каждом крупном городе королевства, то академия только одна и находилась она в столице. Академия магии - это следующая ступень после школы, но обучение там было платным и достаточно дорогим. Алвия хотела непременно стать великим магом. В школе магии, в своем классе, по теории ей не было равных. Успехи в школе окрылили ее. Она верила, что у нее великое будущее, как у мага. Что бы заработать денег на обучение в академии, Алвия стала авантюристом. Когда Сидо расспрашивал ее о магии, она с гордым и довольным видом отвечала ему. Весь ее вид говорил - «смотрите какая я молодец, сколько я знаю». То, что Сидо не мог использовать магию сам, еще не означало, что он не может пользоваться ей вообще. Как минимум, он мог использовать зачарованные предметы, ведь ошейник и клипса работали. У Сидо зарождались множество идей по созданию различных вещей с использованием зачарованных предметов. Но для осуществления его идей было необходимо множество денег.

- Я заметил, что у всех магов посохи. Они необходимы вам для использования магии?

- Да. Но знаешь, это необязательно должны быть посохи. Высокоуровневые воины могут выпускать заклинания, используя свое оружие. Тут дело в материале оружия. Наши посохи

более удобны для масштабных заклинаний и более быстрого вливания маны. Посох можно держать двумя руками и соответственно вливать ману сразу через обе. Так же посохи достаточно длинные, что бы, не нагибаясь, стукнуть землю или еще чего-нибудь, для передачи заклинания. Еще у наших посохов есть камень-катализатор. Этот камень дает усиление соответствующей стихии. Мой усиливает заклинания огненной магии. Но за усиление одной стихии, катализатор дает помехи для других. Таким образом, только первоклассные маги смогут сотворить заклинания стихий, несоответствующих катализатору, к тому же самые слабые. Поэтому все маги, как правило, специализируются на одной стихии.

- Понятно. Очень интересно. Но как происходит сам процесс сотворения заклинания?

- Заклинания - это по сути управление маной. Они делятся на внешние и внутренние. Внешние - это такие, как огненный шар, а внутренние - такие, как увеличение силы. Внутренние используют воины для увеличения своих физических возможностей. Такие заклинания не требуют предметов. Заклинатель просто направляет ману внутри себя в определенные части своего тела. Для внешнего заклинания все гораздо сложнее. Для начала нужно передать в проводящий предмет ману. Вот тут то и кроется вся сложность. В отличие от внутреннего типа, тут надо передавать ману постепенно, определенными порциями. Что-то вроде: много, мало, мало, много, средне. И когда последовательность порций маны будет полностью передана в предмет, то дальше идет высвобождение. Сила заклинания регулируется максимальной порцией маны в последовательности. Само заклинание определяется так же последовательностью. - Алвия с удивлением посмотрела на Сидо. - Тебе что и вправду это интересно? Только не говори, что еще и понимаешь все, что я тебе тут рассказываю.

Сидо понимал. Процесс сотворения заклинания был похож на передачу двоичного кода. Только, судя по словам Алвии, код был как минимум троичный. И как только код заклинания, составленный из маны, загонялся в предмет, то можно было запускать.

- Конечно интересно. Подскажи, есть ли предметы, содержащие в себе ману, которую, по необходимости, можно из них забрать?

- Конечно есть. Человеческое тело не содержит много маны само по себе. Маги используют кристаллы маны или эликсиры маны. Кристалл маны можно перезарядить или заменить. Они используются в предметах так, как человек не может взять из него ману руками. Эликсиры восстанавливают ману организма, но не мгновенно.

- А как используют магию монстры?

- У монстров оружие заменяют специальные отростки, когти или рога.

- Ясно. Кто ни будь из вас двоих уже имел дело с гоблинами? - Поинтересовался Сидо.

- Я нет.- Ответила Алвия.

- Сталкивался. Ничего особенного. Пристрелил этого коротышку. Все они слабаки. - Гордо заявил Бат. - Ну а вы?

- Мы уже сражались с гоблинами. - Ответил Сидо, подумав - «Какого черта!? Я что тут самый опытный?».

- Еще мне бы хотелось узнать какие заклинания ты можешь сотворить и сколько времени это занимает? - Сидо хотел знать возможности членов группы перед боем.

- Огненная стрела, колдую за три секунды. Огненный удар, колдую за полторы секунды.
- Что такое огненный удар? – Перебил ее Сидо.
- Воспламеняется конец посоха, что бы нанести огненный урон при одном ударе.
- Понятно, дальше.
- Огненное оружие, колдую пять секунд. Вот только держится оно всего лишь около десяти секунд, а маны потребляет до жути.
- А оно оружие не сожжет?
- Может. Но мое еще не настолько сильное, что бы сжечь меч за десять секунд.
- Ясно. Еще какие ни будь?
- Еще воспламенение. Могу прикосновением поджечь что ни будь. Колдую всего секунду. Вот пожалуй и все.

Так за разговорами группа увидела гоблина.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/10948/212399>