

Глава 14.

- Давайте поговорим об ещё одном свойстве маны.

- Что за свойство!?

- Расскажите учитель!

- Это поможет мне метаться огненными шарами!?

- Тише, тише дети, - и когда крики детей затихли, он продолжил, - Как вы все знаете у магии есть такие параметры, как “окрас стихии” и “плотность”, или как часто называют “количеством маны”. Но это всё параметры стихийного плана, а как на счёт ментального? Как вы думаете, какие параметры маны приносит Ментальный план?

- Не знаю.

- Силу магии?

- Скорость её восстановления?

- Хахаха, нет дети. Метальный план добавляет мане параметры под названиями: “контроль” и “характер”. А знаете, что они дают?

- Нет. Что это учитель!? – хором спросили дети.

- С контролем всё просто “контролем”, он придаёт возможность влияния на энергию силой мысли. Гораздо сложнее определить, что такое “характер” великие умы до сих пор строят теории о том, что это такое. Я и сам до конца не понимаю, что такое “характер маны” ...

По залу прошли восхищённые и предвкушающие вздохи. Сам Учитель не знает, что это такое...

- Я вкратце расскажу то, что знаю я сам. Представьте ману в виде игрушки. Например мячика. То из чего он сделан, кожа, шерсть, листья – это “окрас стихии”. Начинка мячика, то есть чем он заполнен: воздухом, песком и так далее – это “плотность”. Когда мы берём мячик в руки и начинаем с ним играть, сам процесс – называется контролем. А за то, как “сильно” мы это делаем называется “характером маны”.

Учитель взял маленький перерыв, чтоб попить воды и продолжил.

- Характер маны зависит от ваших эмоций и воли. Чем сильнее вы чего-то хотите, тем сильнее

будет магия. Но учтите, что мана “понимает” только простые эмоции и не замысловатую волю.

- А... - огорчённо протянули дети представшие, что смогут, с помощью этого загадочно “характера маны”, получить всё, что захотят.

Наконец, оторвавшись от всех надоедливых личностей, я решил подумать над действительно важными вещами. А конкретно: “Где достать деньги?”

Многие спросят: “А в чём проблема? Грабани кого-нибудь, и ты обеспечен.”

Хоть этот вариант не плох... Но у меня есть принципы.

Казалось бы: “Какие принципы? Очнись это новый жестокий мир, где правит сильный! Слово сильного закон!”

Но, нет. Что-то внутри меня, что-то оставшееся от прежнего меня, до перерождения, противилось этому: “Не опускайся до уровня этих плебеев аборигенов! Нормальный, уважающий себя, человек не опустится до такой подлости. Даже, противно и мерзостно думать об этом! Если ты так поступишь, то окончательно потеряешь себя!”

Странный голос в голове, что напутствовал меня на протяжении всей моей жизни – подсознание. Именно оно мне помогло окончательно не потерять свои воспоминания в Реке Душ, откуда мне выловили боги этого мира.

И я склонен доверять ему. Оно мне ещё никогда не подводило.

Есть нормальный вариант найти работу. Ввиду того, что я тупой головорез, и ничего, кроме как убивать, конечно, ничего не умею, то дорога мне в наёмники.

Существовало три крупных организаций делившие своё влияние на территории всей империи: Сообщество Магов и Колдунов, Гильдия Борцов, и Ассоциация Авантюристов и Наёмников.

Сообщество Магов и Колдунов, дочернее отделение Лорийской Гильдии Магов и Колдунов, что во времена Магической Смуты откололось от неё. Нынешнее сообщество поддерживает тесные связи с Императорской семьёй и знатью, принимая в свои ряды всех, у кого есть малейший магический дар, а за определённую сумму способно развить таковой и обычного человека. Маги яростно хранят в секрете свои техники, поэтому там нельзя найти мощных заклинаний или чего-то уникального, только тома нудятины и бессмысленных рассуждений. Так что вступление туда стоит дорого, да и пока доберёшься до ранга, на котором тебе доверят тайные знания, пройдут десятилетия.

Гильдия Борцов была образована отставным капитаном Имперских Гвардейцев Хюлюосо Форе Камо около 400 лет назад. За это время гильдия около одиннадцати раз переживала упадок из-за деятельности магов. Но, относительно, недавняя Магическая Смута хорошо подняла гильдию в глазах народа и Императора. В Гильдии Борцов состоят, как практики, так и простые люди, правда последние очень редки и малочисленны. Гильдия берёт под своё крыло всех. Вступившие были обязаны проходить жесточайшие тренировки, которые закаляли тело, те, что сдались вышвыривались из гильдии, все - без исключений.

Ассоциация Авантюристов и Наёмников самая большая по количеству народа и самая древняя среди трёх, ходят слухи, что она существовала ещё до Империи. Пустившая свои корни везде где только можно. Ассоциация принимала всех подряд. Главное принести клятву не нарушать три правила и можно было не париться. Первое правило простое и логичное действовать в интересах ассоциации. Второе, не убивать авантюристов, наёмников и клиентов ассоциации. И последнее: сбывать товар, собранный на миссиях, только через гильдию. Есть, конечно, ещё пару нюансов, но эти три правила основа основ.

Все эти три организации занимались, по сути, одними и те же делами: охраной, сопровождением, охотой на монстров, разведкой и тому подобное. Самое то, для моего профиля деятельности. О том, чтобы думать, куда устроиться, не могло идти и речи. Одновариантно в Ассоциацию.

На “Сообщество” мне не хватает денег, как в прочем и на два других, но там спрос меньше, чтобы стать полноценным магом Сообщества Магов и Колдунов, мне надо было скопить целых две тысячи золотых. И где мне взять такие деньги!?

В гильдии борцов, как я почитал между делом в брошюрке, первые пять лет очень жёсткий график тренировок, и если их начать пропускать, то тебя быстро выпрут из гильдии.

А в Ассоциации хорошо. Дал клятву, заплатил серебряный и пошёл гулять.

На счёт денег. Их можно легко заработать, подрабатывая в барах, кабаках, тавернах официантом-разносчиком жратвы, или спуститься в здешние шахты. Выхлоп при последней деятельности был больше, так что я, не теряя времени, начал спускаться в Глубины Мальтриона.

Магические источники света и флуоресцентные корни, что использовали местные для освещения, не могли охватить всё пространство огромной пещеры. Аккуратно, чтобы не споткнуться об какой-нибудь камень, бродя в полутьме. Стало так темно, что я вынужден был задействовать магию, создав Светоч – маленький источник яркого света, что разгонял тьму вокруг меня.

Порода в этой части пещеры представляла из себя сплошную гранитную скалу. И вот, лестница, в виде спирального серпантина выточенного в скале, кончилась, и я вышел на ровную даже вибрирующую поверхность.

Первое, что меня встретило это шахтёрский городок. Ха, город под городом, хотя какой город, деревня из 20 домов. 15 из 20 домов были жилыми. Кто вообще захочет жить в такой темноте? На верху хотя бы проникал солнечный свет, да и освещение было по лучше. Во всех остальных строениях расположились: целитель, три магазина инвентаря и снаряжения, и маг-зачарователь. Что он здесь забыл? Наверное, ученик на практике.

Только я собирался подойти к прорабу, что стоял около шахт над грубо сколоченным столом и что-то чертил, как услышал голос:

- Дяденька маг! А я вас по всюду ищу, думал вы потерялись по дороге! Пойдёмте!

И не дождавшись моих слов повёл меня к одному из жилых домов. Вот же чертёнок, как он меня нашёл!?

Ну, вот не верю я, что это простое совпадение! Ладно! Схожу с ним, всё равно делать кроме работы нечего, а так он хоть приставать ко мне перестанет, надеюсь.

Зайдя в деревянный дом со скрипучими половицами, мы оказались в тёмной, практически не освещённой комнате, там, ближе к левому дальнему углу, стоял стол из трёх досок и пяти ножек. На этом чудище плотницкого дела стоял магический, угловатый светильник с круглой ручкой на верху. Кроме светильника на “столе” лежала старая, пожелтевшая карта, с “покусанными” краями.

- И зачем ты сюда меня привёл? – смотря в спину, остановившегося пацана.

- Мне велели это сделать, Дяденька маг, - с этими словами он выхватил нож.

Я приготовился к сражению, приняв стойку и создав фаербол. Но мальчик замахнулся и проткнул себе сердце.

Пух*

Я в замешательстве посмотрел на упавшее на живот тело.

- Аххх! – труп издал нечеловеческий стон и поднялся.

“Только ходячих мертвецов, мне тут не хватало” – подумал я, уже метнув в сторону мертвечины сгусток пламени.

Этот “восставший из мёртвых” даже не думал уклоняться он просто слегка взмахнул рукой и мой шар исчез. Плохо. Очень плохо. Я не почувствовал колебаний энергий, и даже не увидел движения руки.

- Плохая, я бы сказала, отвратительная попытка! – прозвучал шёпот отдалённо, напоминающий женский голос.

Это труп сейчас сказал!?

- Да это я! Будто первый раз нежить видишь! – прочитала моё ошеломлённое лицо “Гостя с того света”.

- Эм... И чего тебе от меня надо? И ты кто вообще? – видно я по-крупному влип в какую-то авантюру.

- Ой, забыла представиться мы же первый раз встречаемся после твоего перемещения в Царство Смертных, наверное, у тебя отшибло память. Я Мора, дубина, богиня смерти и покоя.

- Упокойте мою душу! Сама богиня спустилась к какому-то смертному! Наверное случилось, что-то важное?

- Оставь свой сарказм, для этого спятившего идиота Вивы, будут ещё богини шастать в Нижнии Царства ради таких идиотов как ты. Это называется аватар, невежда! Просто вместилище отпечатка моего сознания и духа.

Затем она мгновенно появилась передо мной схватив за челюсть и посмотрев в глаза. Спокойные словно мёртвые озёра глаза начали вглядываться в мою душу. Хмыкнув и отпустив меня он сказала:

- Я всё не могу понять либо ты такой счастливчик, либо у Вивы совсем крыша слетела. Выкидывать такой инструмент из-за нащёпанных подозрений. Да... время и скука развращают, даже, умы богов. Но, так выйдет даже быстрее и эффективнее. Теперь поработаешь на меня, выбора у тебя всё равно нет.

Ой, как всё хр*ново! Не успел, я нормально развлечься в этом мире, как опять намечаться крупная заварушка с богом.

- Чего ты хочешь, чтобы я сделал? Я, на самом деле, не настолько силен и опытен, зачем тебе нужна такая слабая пешка?

- Ты прав. Ты слаб. Пока что...

Внимание! Получено задание: “Принеси одну вещь...”

Цель: принести богине Море (или её последователю) артефакт Молот Утерянной Звезды.

Награда: на выбор: уникальный навык / способность

Штраф за невыполнение/отказ: смерть

А богиня всё так же ультимативна. Чувствуется оперативный подход к подборке кадров.

Принять задание:

Да/Нет

Конечно, да! Я ещё пожить хочу.

- Молодец. На этой карте отмечен мой храм туда ты и отнесёшь артефакт.

Сказав это, труп мальчика, прямо на глазах сгнил, не оставив и пылинки. Жутко.

От лица Кара (Бледнокожего дикого дварфа, сына вождя из племени “Кошачий глаз”)

После побега чужака прошла неделя. Лос несколько дней рвал и метал. Вся деревня стояла на ушах. Он разослал всех на поиски людей.

В деревне было пусто, как шаром покати, никто не хотел лишний раз высовываться на глаза разгневанному магу. В том числе и Кар.

Он чувствовал себя не очень хорошо, когда смотрел на хмурого отца. Груз предательства лёг ему на сердце тяжким грузом. Он до сих пор думал: “А правильно ли я поступил?”

- Сын, подойди, - тихо сказал, подошедший сзади, Лос.

Кар вздрогнул медленно повернувшись.

- Посмотри мне в глаза Кар, - сказал маг.

Мальчик, словно нашкодивший щенок, робко посмотрел на отца.

- Что тебя тревожит сын? Ты в последнее время сам не свой, - Лос пригнулся, чтобы их уровень глаз сравнялся. - Расскажи.

- Я-я боюсь...

- Чего?

- Г-гнева божьего...

- Да что ты сын! Наш бог – великий Вива карает только виновных грешников! Ты же не согрешил сын?

От этого вопроса у Кара пошли мурашки по коже.

- Нет...

Лос улыбнулся и выпрямившись, похлопав сына по плечу, сказал:

- Идём, я кое-что тебе покажу...

Лортрион. Тайный подвал дома Генрика.

Пять фигур в тускло освещенном помещении спорили над столом с бумагами.

- Он бросил нас!

- Он был вынужден был так поступить Первый!

- Да, что ты понимаешь Пятая!? Первый прав он оставил нас, как надоевшие игрушки!

- Если бы всё так, как ты говоришь то почему он от нас не избавился ещё в начале? А, Третий!?

- Верно! Он не стал бы так просто посвящать нас в подробности, Первый...

- Это имеет смысл, но...

- Значит, он нам доверяет и мы ему дороги раз он не стал убивать нас.

- Хорошо... Просто... Правда слишком жестока... Лучше бы он солгал...

- Успокойся. Думаю, нам надо составить план дальнейших действий.

- Для начала установим телепатическую связь. Судя по записям, мы вполне сможем это сделать. Так нам будет гораздо проще координировать свои действия.

Пять фигур взялись за руки и встали в круг, наклонили головы, чтобы их макушки касались друг друга. Потоки маны закружились в вихре, а аура трёх человек начала приобретать единый вид.

Но это не продлилось долго...

Вспышка света в комнате. И все уже лежали на полу вокруг стола.

На столе, в последней записке от таинственного создателя виднелись строки:

“... Вот такая она правда. Не скажу что у меня не было мыслей убить вас всех, чтоб потом не мучатся. Но... Раз вы это читаете то значит я так и не решился...

В общем... Живите своей жизнью. Делайте, что хотите, только в пределах разумного.

Но помните за вами должок. И если вы мне понадобится я вас позову...”

<http://tl.rulate.ru/book/14220/573490>