

- О дааа! Тряси своими булочками! Засунь мне в рот свою шаверму...

- Клык, вставай! Еду принесли. - Эээх моя шавуха, она была такой большой и вкусной, а эти сдобные булочки ммм! Открыв глаза и уставился на своего друга, а он отвернулся с румяной рожей, как будто только сейчас узнал, откуда берутся дети.

- Ну давай сюда еду. - Еда состояло из супа, чёрствого хлеба и кому я вообще рассказываю...

\

- Как люди зарабатывают в этом городе? - Задал весьма глупенький вопрос, но всё же.

- Думаю тебе очень подойдёт быть наёмником, их гильдия совсем рядом, они выполняют разного рода задания, на зачистку территории от монстров или бандитов, защита или сопровождение, так же бывают задание по нахождению и доставке чего-либо. Также они скупают кристаллы и части тела монстров и животных, шкура и мясо не исключение, ну с гоблинов взять вообще нечего, кроме кристалла. Ну вот и всё, что я знаю про гильдию Наёмников.

- Знаешь за сколько можно продать кристаллы?

- За гоблина 15 медных монет, кажется.

- Ясно. - Я тут подумал, я ведь весьма не хрена не знаю о этом мире, может библиотека или книжный магазин есть в городе. - Локи, библиотека есть в городе или книжный магазин какой?

- Ммм... Да, есть библиотека.

\

\

В библиотеке я узнал многое, например в этом мире есть магия, магию могут использовать все кому не лень, даже рабочий в поле может использовать магию, правда не долго, всего пару раз кинуть магическую стрелу или сделать например костер, но ведь могут! Магическая сила зависит от таланта, физической силы, умственной силы и фантазии. Фантазия нужна чтобы правильно представить себе огонь или как из земли вырастит острый шип. Все войны - это маги, вливая в оружие манну, они могут например взмахом меча отправить волну огня, хотя даже опытные войны не могут часто вытворять такое.

Всего категорий магии существует 10, но если человек может выучить несколько типов магии, то он может например с огнём и водой сделать пар, пар на самом деле очень не приятная вещь, всего немного пара и вы навсегда лишитесь глаз.

\

\

[Магия - Огонь, вода, земля, ветер, молния, лёд, свет, тьма, гравитация, волшебство.

\

\

Самая простая и слабая магия - это волшебство, волшебство могут изучить абсолютно все, так как это просто концентрация маны в 1 точке. Высвобождая ману и концентрируя её в одну точку можно создать волшебный шар, при контакте с целью взрывается обжигая и нанося небольшой урон. Если влить ману в оружие, оно будет острее и крепче. Подпитывая тело маной, можно усилить тело, быть чуть сильнее или быстрее, но если переборщить то можно повредить тело или даже умереть. Самые популярные заклинания - Волшебная стрела, Град волшебных стрел и ловушка. Ловушка - это бумага или шкура с руной, вливая магию в неё она активируется создавая круг в пол метра на 2 секунды, а потом исчезает, если наступить на круг произойдет взрыв, если влить магию земли то место взрыва будут шипы, с огня станет сильнее взрыв, с воды будет гейзер на 2 секунды, с ветра будет очень громкий взрыв, с молнии парализует, с льда будут шипы льда, с света ослепит, а нежить нанесёт урон, с тьмы в радиусе 3 метров попадут под проклятие страха, слабые убегут в страхе, а по сильней будут нервничать. Если быть внимательней ловушки можно легко заметить, например у льда будет видно на траве немного снега, а у земли можно увидеть очень маленькие шипы в 1 см. Можно усилить кристаллами из зверей и монстров.

\

\

Гравитация - Используя данную Магию, пользователь может управлять и манипулировать гравитацией. Заклинания могут быть активированы с помощью различных жестов, движений рук и пальцев. Заклинания могут быть активированы и без каких-либо телодвижений, но так магия слабей. Магия Гравитации имеет большой спектр наступательных и оборонительных способностей. Пользователь может свободно увеличить или уменьшить силу давления вокруг себя, делая лобовые атаки практически бесполезными. Эта магия достаточно сильна, чтобы легко раздавить твердую землю и камни. Гравитация может уничтожит вражескую атаковую магию и способна приостанавливать людей, а также объекты в воздухе и изменить ход природных явлений вокруг заклинателя, таких как дождь. Часто эту магию путают с ветром или землёй из-за непопулярности, трудного освоения и очень высокие затраты маны.

\

\

Ветра - магия ветра позволяет пользователю создавать мощные порывы ветра, а также манипулировать ветром вокруг. При желании Магия Ветра дает высокую наступательную силу, позволяющая по разному атаковать врагов: наиболее важным аспектом такой Магии является способность придать ветру режущие свойства, которые можно использовать на большом расстоянии; также возможно генерировать мощный, плотный поток ветра, чтобы отбросить врага или прижать к земле; эффективными являются создаваемые ураганы, которые, в дополнении к их силе ветра и мощным вращением, еще и обладают режущими свойствами. Также при желании пользователи могут производить небольшие, но точные взрывы практически без движения рук. Пользователи этой Магии способны левитировать и в прямом смысле летать, что позволяет им быстро перемещаться на большие расстояния. Опытные могут создать молнии из ветра.

\

\

Вода - Форма Магии, заключающаяся в использовании элемента воды, которой пользователь

может управлять и использовать в различных целях. В зависимости от использования, физические свойства воды могут изменяться, что даёт пользователю определённые преимущества. Крупные массы такой жидкости обладают удивительной силой, имея возможность причинить прямой вред противнику, просто убрав его с дороги потоком воды. Схожий эффект можно достичь используя потоки с высоким давлением, которые, в связи с их уменьшенными размерами, действуют лишь в меньшей области. Также давление можно изменять и на более крупной местности, достаточно того, вода может стать эффективным режущим и отражающим острым оружием, как настоящее лезвие. Этой Магией могут создаваться водовороты на наземной поверхности, соединив вращательную и режущую силы: такой водоворот способен легко разрубить твёрдую скалу на кусочки. Также пользователь может возводить водяные купола вокруг врагов, лишая их воздуха и одерживая над ними победу.

\

\

Земля - это элемент силы и стойкости. Маги земли предпочитают защищаться от атак противника, выжидая момент для нанесения контратаки или решающего удара. Магия Земли позволяет манипулировать землёй вокруг себя, что даёт большую гибкость в боевых приёмах. Маги земли могут сотрясать землю, дезориентируя своих врагов, пронзая шипами, обрушать булыжники на голову неприятеля или покрыть себя каменной бронёй защищая себя от атак. Опытные способны управлять физическими свойствами земли, превращая её в песок и похоронить прямо в этом песке не давая даже шанс врагу, воссоздать твердый как металл столб из скалы, создать руки которые схватят выбранную цель. Покрывая оружие магией земли, оружие станет невероятно крепким и мощным, и будет крушить всё, что встретит на своём пути.

\

\

Свет - вторая по силе магия даёт возможность по-разному манипулировать и использовать Свет. Свет озаряет добродетельных, но ослепляет и обжигает нечестивых. Концентрированный луч Света может с лёгкостью разрезать сталь. Маги Света умеют благословлять, благословление увеличивает силу, моральный дух воинов и защищает от Тьмы. Свет может вылечить даже самые тяжёлые раны, например "Молитва Лу" самая популярной у целителей, а "Лечение ран" у воинов. "Вспышка" Света способна ослепить врага и даже разрушать все вокруг. Также Магия Света хорошо проявляет себя в обороне против Магии Тьмы.

\

\

Молнии - вид Элементной Магии, которая использует молнию, как форму атаки и защиты. Маги, что способны использовать эту магию, могут выделять этот элемент из своего тела и управлять им. Пользователи этой Магии способны использовать атаки на далёких дистанциях в секунды. Молния имеет различные способы атаки противника, которые, по словам, могут полностью парализовать противника в связи с чрезмерно высоким напряжением, используемого в своих целях. При использовании также выделяется большое количество света, который может ослепить ненадолго неопытного противника. Скорость их молниеносно, а атаки разрушительны.

\
\

Лёд - Холод от Льда пробирает до костей, замораживает кровь в жилах и даже огонь чахнет перед холодом льда. "Ледяной Лес" Самое сильно заклинание, которая может превратить всё в радиусе 4 километров в ледяной лес. На вид лёд выглядит хрупок, но на самом деле по крепкости не намного уступает магии Земли. Опытный маг может создать скульптуру из льда, которая не растает даже в пустыне и простоит десятилетия. Маги с двойным атрибутом, воды и ветра могут воссоздать лёд, но он никогда не будет крепок как у магов льда и некогда не простоит и 10 дней в пустыне. Войны часто используют Ледяную стрелу для атаки или отвлечение внимания.

\
\

Огонь - это элемент силы. Магия огня отличается агрессивным атакующим стилем и малым количеством защитных приёмов. Главная цель мага огня - подавить противника своей мощью. Применяя её, можно создавать и контролировать огонь. Такое качество Огня было известно человеку всегда, и именно поэтому факт овладения Огнем стал для человека и всего человечества переходной точкой, и моментом духовного рождения. Огонь сделал человека человеком, именно он дал возможность стать соучастником божественных действий в мире.

\
\

Тьма - магия Тьмы является видом магии, позволяющая управлять и контролировать разрушительную силу Темной Магии. Тьма прячет и защищает своих последователей, ослабляет врагов и погружает их в ужас и путает в иллюзиях. Она может скрыть союзников в тенях, чтобы помочь им исчезнуть, вытянуть жизненную силу из врагов, пока те не упадут замертво, или призвать ужаснейшие кошмары в их разум, пока они в панике не убегут или не будут сражены своим страхом. Но есть и другая сторона Тьмы, что сеет хаос везде без причины, порождение чистого зла... жаль что мы так мало о ней знаем.

\

\

Империя Тугнар (Высшие люди - доблестные, гордые, и очень красивые. Верят что их предками были ангелы и поэтому они так красивы, сильны и умны. У большинства Высших Людей волосы платинного цвета. Считают себя вышей расой и поэтому должны подавать пример, какими должны быть все. Могут родиться с атрибутом света, огня и воды. Тугнар единственное место куда в рабство приходят сами, а не под предлогом смерти, так как в Тугнаре запрещено плохо обращаться с рабами, если они не преступники. Очень любят зверолодей и готовы отдать крупную сумму, чтобы они стали их рабами, наложницами или хотя бы работали у них. Хорошие отношения с Империей Асганда. Ненавидят когда их называют просто "люди", считая это оскорблением их народа, что носят одно и тоже наименование расы с такими ничтожествами, которые не знают даже что такое честь. Пергуш единственный город людей в Тугнаре, Король Ричард Львиное Сердце в 2199 году спас сына прошлого императора Тугнара

своей жизнью, его посмертно наградили героем, а его сыну Генриху выдали город Пергуш и ещё поженили на дочке одного генерала.)

Столица - Лунроог

Крупные Города - Пергуш, Локрис, Беригни'р, Гардиен Бокрад, Неидраг, Файрнуг

Деревушки - Пекис, Поска, Лотарген (большая деревня), Хинтрок (Горы), Торито, ВакРан.

\

\

Королевство Даллинггард (Люди)

Города - Блатноград, Темпокригард, Патиштан, Лимонверк.

Деревня - Милфберг, Лайоши, Хосма, Ярд, Рисовик.

\

\

Империя Асганда (Асганы - Спокойная раса, сплочённая, средний рост 210 см у мужчин, женщин 185 см, их зрачки блестят золотом или серебром. Максимальное продолжительность жизни 5500 лет. Самая сильная раса из всех известных, но очень низкая рождаемость. Они лучшие мечники и это признают все. Сильны в магии - молнии, гравитация. Множество рас из зверолодей преклонили колено в 241 году и уже прошло больше двух тысяч лет, как они служат Асганам. В Асганде запрещено рабство.)

Столица - Амистаг

Городишки - Коломесто, Лемонтарин, Пиволест, Халуска

Деревушки - Хлев, Ломесто, Мистати, Лота, Лилитка, Молонда

\

\

Королевство Свогард (Люди)

Столица - Суно

Города - Чид, Правен, Баланли, Ибиран]

\

\

В библиотеке я узнал пару легенд, например существует место в которое не ступала нога человека. Королевство маленьких волшебников, "Лепреконов". Королевство Литраксия, говорят они могут исполнить одно твоё желание, но будь осторожней со своим желанием. "Люди сами не знают чего они хотят". Ходят слухи что потерянный артефакт "Шар судьбы" был

создан именно ими.

\

После пребывания в библиотеке 3 или 4 часа, мы пошли в гильдию наёмников, там я продал мускулисту мужику с усами "усы-завитушки" 3 кристалла за 30 медяков.

Гильдия выглядела как таверна, только всё кристально чисто, сначала встречают столики с мужиками говорящими как они на охоту ходили. В конце был широкий ресепшн, слева сидит красивая девушка, у ней я зарегистрировался в гильдии и получил карточку наёмника, левее на стене весела большая карта с названием городов, деревень, пещер и т.д., а рядом бумажки с надписями. На карточке наёмника было моё имя, сколько выполнено заданий и ранг - F, всего рангов 7 - F, E, D, C, B, A, S.

По середине сидел мужик-торговец и в правом углу девушка-бармен. Задание мне посоветовали, в 30 километров от города, рядом с деревней пещера, недавно там поселились гоблины и их недолжно быть много 15-20, награда за задание 5 серебряных.

\

Наше путешествие с Локи продолжалось 6 часов, пока шли нас повстречали, 4 гоблина, 1 волк и 6 собак, а ещё странная птица. Потратил 7 патрон, волки оказались самыми умными, хватило одного патрона что бы все остальные волки убежали. Я думал что собаки сильные, но оказалось они такие же слабаки как гоблины, может они и сильнее гоблина, но я не особа заметил, нож вошёл в шею псу также легко, как в голову гоблина, думаю если схвачу морду пса, то смогу свернуть ему шею голыми руками, без сопротивления. Птица была очень странной, она летала за нами и лаяла, птица лаяла! Она меня раздражала и я её пристрелил. Каждый раз забавляет, как вздрагивает Локи при каждом выстреле. Локи сказал что птица называется "Птица неудачи", она использует магию тьмы и нагоняет страх, люди будут слышать разные звуки и даже могут увидеть иллюзию, так что лучше убивать её сразу. Локи оказывается умеет хорошо свежевать, теперь у нас есть шкура волка, 2 клыка волка, 12 клыков собак, мёртвая птичка, 4 кристалла гоблинов, 1 кристалл волка, 6 кристаллов собак, 1 кристалл птички. Теперь у меня 48 кредитов, осталось 11 патронов.

\

Когда мы дошли до деревни, уже солнце спускалось за горизонт, поэтому мы пошли в таверну деревни и купили комнаты по 35 медяков за ночь.

\

Зайдя в комнату, я "вошёл" в магазин, продал все кристаллы, в сумме вышло 48 кредитов, за птицу дали 8 кредитов, а за волка 4. Купил походный набор посуды, хорошую камуфляжную форму с окрасом под лес, тактические беспальные перчатки, тактические ботинки за и пачку патрон.

Вся одежда сидит идеально. Мой старый мешок всё ещё лежит тут, скинул свою старую одежду рядом с мешком и вышел из магазина.

Выглянув в окно увидел красивый закат. Так и простоял, пока закат не сменился на ночь.

\

\

\

\

[Я не знаю зачем я морочился с магией, когда наверно все знают интуитивно как работает магия. Название Королевства и Империи, я ненавижу тебя Leetrah! А ещё писать одно и тоже несколько раз очень парит, нужно запомнить "сохранять текст почаще". Конечно не 5000 слов, но 3 тысячи буковок писать трижды чёт устал, поэтому где-то 1000 букв пропало, хотя смысл не поменялся. А ещё я ненавижу тебя Leetrah!!! А твоё королевство Литраксия темнится в глубинах моря. Ха-ха-хаа (Типа злой смех)]

\

\

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/1875/37878>