Как маг творит заклинание? Я говорю не про способы, внутренний или наружный, я про само сотворение. Ответ прост — Знаки. А вот что это такое, уже отдельный вопрос.

В основе своей сущности, всё, что есть в этом мире состоит из Знаков. Будь то человек, камень, слово или хождение — всё это имеет свой Знак. Знак — это основная концепция мира. Вполне возможно, что у всего мира есть один Знак. Но это только моя догадка. Вряд ли она правдивая. Но кто знает? Без знака не может существовать ничего. Это основная константа этого мира. Но их могут видеть только высшие сущности.

Каждый Знак состоит из Символов. По сути, это точное описание знака. Символы не имеют своего значения. Каждый Символ — это, выражаясь терминами из программирования, гиперссылка на определённый Знак. По сути — всё до ужаса связано. А их уже могут видеть маги.

Создавая плетение или печать, маг вплетает в основу Символы. Они должны быть гармоничны, и если вплести случайные, то маг скорее угробит себя, чем у него что — то получится. И нужно точно описывать свои заклинания. Например, связка «Огонь, Движение, Вперёд» может подействовать как уже существующий огонь, так и создать новый. Связка «Сотворение, Огонь, Движение, Вперёд», создаст огонь в случайной форме. Ну, а «Сотворение, Огонь, Поток, Движение, Вперёд» создаст поток огня, сила которого зависит от влитой Магии.

Также стоит отметить, что чем больше в заклинание вплетено Символов, тем лучше и точнее оно получится. Однако это опасно. Можно достаточно просто ошибиться в порядке Символов. А это чревато последствиями. «Движение, Вперёд, Огонь» просто напросто бросит сотворившего в огонь. И это только первый ранг. Уже на втором идут «связные» плетения, где с каждым отдельным Символом соединены ещё несколько, и говоря несколько, я имею ввиду неограниченное число от нуля, до бесконечности. И всё это должно быть объединено в целую структуру, с строгим соблюдением порядка, без которого тебя скорее всего просто разорвёт к чертям собачьим.

Символы узнавать достаточно просто — надо всего лишь иметь магическое зрение. Пробудить его достаточно просто, по крайней мере было для меня. Мои «глаза» имеют несколько надстроек. Первая пара — магическое зрение, доступное всем магам. Вторая пара — аурное зрение. Это уже встречается реже. Как ни трудно догадаться — оно позволяет видеть ауры живых существ. О том, что такое ауры, чуть позже. Ну и пятый глаз… я не знаю. Вот просто не знаю. Я активирую надстройку, глаз из с чёрной глазницы с мерцающей фиолетовой точкой, превращается во… что-то. Фиолетовое свечение с мерцающей красной окружностью, сквозь которую проходят две перпендикулярные полосы, образуя тем самым крест. Я не знаю, что оно делает, но невероятно сильно «жрёт» Магию.

Ах да. Я же не объяснил, как я это всё обнаружил. Ответ прост — медитации. Они позволяют заглянуть внутрь себя, познавая себя. И я говорю отнюдь не о мифическом «нахождении себя», «познания дзэна» и прочего. Нет. Ты просто исследуешь своё тело на разных уровнях восприятия.

Конечно, нашёл я всё это не сразу. В состояние медитации я входил месяц, просто исследовал себя ещё половину. Попробовал что-то сделать, так чуть не умер. К более-менее уверенным

действиям я перешёл только через полтора месяца после пробуждения Шемфит. То есть около года назад. Хм… а сколько лет прошло с моего попадания? Около… пяти лет? Пять с половиной вроде. Интересно, как там одноклассники? Впрочем, без разницы.

За этот год я почти не выходил на охоту. Исследовал свой организм и изучал символы. С магическим зрением это не так уж и сложно. Даже практиковался с Магией. Или вы думали, что те примеры я с потолка взял? Далеко нет. Из-за своих опытов, я кучу раз не умер, только благодаря Шемфит и своей удачи. Более-менее устойчивых плетений у меня три. «Светляк» — создаёт магический светящийся шар. «Огненный поток», несмотря на название, создаёт огонь не только в форме потока. Ничто не мешает вплести Символ «Шар», вместо «Поток». И моё самое лучшее плетение: «Лечение». Точнее, не совсем оно. Моё «Лечение» не может вылечить живое существо, только нежить. По крайней мере, когда я начал применять его на подопытных — они начинали корчиться в агонии, а затем умирали. При этом, на мне оно действовало нормально.

Лучше всего, у меня получается именно «Лечение». Скорее всего — дело в предрасположенности. Несмотря на то, что Символы по своей природе нейтральны, Знаки, с которыми они связаны, имеют «цвет». И у каждого мага лучше получается что-то своё. Так, например, я, скорее всего, никогда не смогу использовать символы, связанные с «светлыми» Знаками.

В целом, кажется, что маги непобедимы. Но это не так. Главная проблема всех магов — скорость создания заклинаний. Конкретно мне приходится концентрироваться минут десять, чтобы сотворить «Светляк» — моё самое лёгкое заклинание. Конечно, можно тренировать скорость, но это очень долгий процесс. Однако, смогли найти решение. А конкретно: создавать печать или плетение заранее. Маг, создавая заклинание, может «подвесить» его на внешний слой ауры. В нужный момент, он просто напитывает конструкт Магией, и заклинание действует.

Но и это не панацея. Можно «подвесить» не так уж и много заклинаний. Конкретно у меня, получается только три. Разумеется, со временем количество будет расти, но это только со временем.

Сила, Скорость и Запас. Это три критерия, определяющие мастерство мага.

Но, помимо заклинаний, есть ещё способ манипулировать Магией. Точнее именно своей «Магией». Усилить себя. Именно по этому пути пошли войны. Они усиливают своё тело и свою ауру Магией. Но перед этим, стоит поговорить, что такое «Аура».

По сути — это вся информация о существу. В Ауре записывается всё, что совершило существо. И если научиться настолько хорошо читать ауру, то можно узнать Всё. То есть вообще всё. Но, это уровень уже Демиургов. Помимо этого, у ауры есть и другие свойства. По сути — она может сильно усилить владельца, придавая ему новые свойства. Так, например, суккубам аура придаёт сильную сексуальность. Она определяется по личным качествам владельца. Одинаковых аур быть не может, как и их эффектов. Они могут быть ОЧЕНЬ похожи, но не индетичны.

Так вот. В управлении своей аурой и своим усилением, я довольно поднаторел. Усиление, я думаю, описывать особо не стоит, из названия и так понятно, что оно делает. А вот ауру можно и описать.

Вообще — аура может дать не один эффект. Это далеко не редкость. Со временем, сила ауры усиливаются, а её эффекты пополняются. Так и у меня. Обнаружил я только два эффекта. Первый, как я его назвал, «Отрицательная энергия». Суть его в том, что только стоит мне его активировать, как я полностью, или отдельные части тела, покрываются слабой чёрной дымкой. При касании с любым живым существом или предметом, я начинаю иссушать его. Так, например, дерево, на котором я это пробовал, полностью истлело. Примерно за полчаса, но истлело. Энергия передаётся мне, но по сравнению с «Поглощением», крайне неэффективно. На основе этого эффекта ауры, я пытаюсь создать заклинание. Пока безуспешно.

Второй эффект — устрашение. Обычное устрашение. Применяя его, я становлюсь более «ужасным» и «страшным» для своей жертвы. Сила эффекта прямо пропорциональна разнице в силе меня и жертвы. Так, например, для Шемфит я стал просто жутким, когда как гоблин буквально обделался.

Ещё стоит отметить успехи в ментальном поприще. А успехи были. По мимо усиления эмпатии и появлением контроля над ней, я могу спокойно общаться. На этом успехи закончились.

Что же касается ядов — то я их почти забросил. Просто нет на них времени.

В основном — это все изменения в моих навыках. Перейдём к изменениям в быту.

Для начала стоит коснуться эволюции Шемфит. Она, как и планировала, смогла пойти по боевому пути развития, а не по пути «Матери Гнезда». Что сказать. Я за неё рад. Несмотря на то, что с армией по началу было бы легче, уже позже она бы была балластом. В определённый момент развития, всё начинает решать личная сила, а армия становится скорее массовкой. Поэтому сильный союзник, гораздо лучше большой армии. В потенциале, конечно.

Что касается её новой формы. Во-первых, она стала меньше. Гораздо меньше. Сейчас «в холке» она достигает мне примерно по грудь. А я не очень высокий. Метр семьдесят, или около того.Так же она может плеваться ядом. Точнее это даже не яд, а щелочь или кислота. Склоняюсь ко второму. Хоть я и далеко не химик. Она стала более сильной, а её передние лапы приобрели лезвия, в «внешней» стороне. Окрас не сменила, разве что потемнела: из просто угольно-чёрной, стала просто чёрной.

Так же мы переехали. Да, мы живём вместе — так удобней. Переехали мы в более большую пещеру. Она нас полностью удовлетворяла: просторная, «многокомнатная» и незаметная. В общем — идеальная жилплощадь.

По поводу наших взаимоотношений. Самое подходящее слово — партнёры. Мы помогаем друг другу, считаем друг друга друзьями, но главного среди нас нет.

Как я уже говорил ранее — на охоту я хожу редко. Как, впрочем, и Шемфит. Всех монстров,

которых мы могли убить — убили. Остались только магические звери и существа, с которыми нам не справиться — будь то виверны или та непонятная нежить, которых мы просто слабее, либо то самое крупное поселение, на которое идти сейчас — попросту глупо. Затопчут. Но и просто так мы ту деревню не отпускаем. Постоянные нападения на охотников, и пропажа «карательных отрядов» явно выводит верхушку правления из себя. По одиночке или группой им с нами не справиться: они просто слабее, а крупные отряды долго не протягивают: либо мы сильно обескровливаем их, либо нападают куда более сильные существа. Проходили уже.

Поэтому мы пока сидим на диете из магических зверей. А они бывают разной силы. Единственное, что их объединяет — они «питательны». «Питательней» тех же виверн, уж точно. Разумеется, если они одинакового ранга. Как эта «питательность» определяется? Точно, если честно, я не знаю. Но у меня есть догадка: это совокупность магической силы и разумности. Например, те же минотавры, равные по силам магическим зверям, более «питательны», чем последние.

В целом: живётся неплохо. Медленно, но верно, приближаемся к эволюции, увеличиваем свои знания и обучаемся Магии. Да, Шемфит так же начала учиться, точнее я начал. Далеко она не уйдёт: не хватает таланта, но первый ранг осилит. Гораздо лучше ей удаётся усилять себя.

Так же очень полезна её паутина. Исполняет она роль сигнализации. Шемфит натягивает паутину в определённых местах, и если кто-нибудь заденет или порвёт её, то об этом сразу станет известно. Помимо этого, паутина используется и по назначению: ловушки. Ими обставлена почти вся территория вокруг селения минотавров. Конечно, пройти сквозь них возможно пройти, однако с трудом, от чего пища туда поступает урывками и в недостаточном количестве для развития.

Но это дела дней минувших. Конкретно сейчас, у нас важные дела. Мы идём грабить караван. Ну как грабить… что получится. Всё же слабые караваны здесь не ходят.

***POV Григорий, один из наёмных магов в караване ***

Чёртов лес! И почему я послушал этого Петра? Знал же, что ничем хорошим не закончится, но нет: повёлся на большую зарплату. И попёрся в наёмники. Да и кто в детстве не мечтал о путешествиях? Стать одним из легендарных героях, находить древние сокровища, побеждать ужасных монстров и спасать прекрасных принцесс? Но реальность оказалась не такой прекрасной.

Во-первых, не надо было идти в наёмники. Нет, это почётная и оплачиваемая работа… если ты хоть чего-нибудь да стоишь. А всего лишь перворанговый маг, только выпустившийся из академии… это ни о чём. Нет, с того момента прошло уже много лет, я уже сумел сделать себе какое-то да имя, да и опыта с силой понабрался… но по началу было тяжело. Хвататься за любую работу, как клещ за… Все деньги, которые ты смог заработать, уходят на снаряжения, а заказчики к тебе относятся как к дерьму…

Надо было идти в авантюристы. Там старт гораздо легче. Особенно, если ты одиночка. Да туда я, впрочем, и собирался, но Пётр… О мёртвых либо хорошее, либо ничего, поэтому промолчу. Но именно он уговорил пойти меня в наёмники. А уйти сразу было не вариант: мы с Петром набрали долгов, надеясь отдать после первого задания, да только не сложилось: весь отряд с заказчиком попали в засаду, а там их и положили, а я спасся только благодаря тому, что отошёл посрать. И какого же было моё удивление, когда мне под ноги прилетела голова Петра, снесённая точным ударом мага разбойников. Очень неприятное чувство. Обосрался и проблевался одновременно. И в этом всём шёл до города, слава богам, по пути мне встретилась речка. И уж какое было удивление, когда в городе мне предъявили долги…

Пришлось пахать как конь. Брался за любое задание, подрабатывал любым способом, пару раз телом торговал… благо на внешность я не жаловался. Но деньги собрать смог. Начал отдавать, да только… «Сам понимаешь, проценты растут…». Долг я тогда не отдал, в общем. Как и в следующий раз. Хотя деньги забирали. Терпеть я этого, конечно, не стал. Начал собирать информацию по этим «товарищам», и много что насобирал. Поэтому, когда в следующий раз пришло время отдавать долги, вместо меня, их поджидал отряд городской стражи.

Я уже собирался уходить… да только не смог. В среде наёмников у меня уже была наработана определённая репутация: брался я за все задания, и выполнял их по полной. А таких уважают. Я этого не заметил, но начал обрастать кругом знакомых и друзей, задания стали почётнее и оплачиваемее, а навыки и силы росли. И вот я начал ходить в Чернолесье.

О нём много ходят слухов. Но в общем, всё складывается к одному: это крайне опасное и жуткое место. И я в этом не раз убеждался. Много раз я спасался только чудом, но продолжал свою работу. И вот настал тот момент: мой последний заказ. Рано или поздно это бы случилось, но я решил уйти пораньше. Открою лавку в столице, буду спокойно жить… Чем не заслуженная пенсия? Может женюсь?

Но всё пошло не слава богу. Начать стоит с того, что лес в последнее время стал более тихим. От чего многие торговцы стали более халатно подходить к набору охраны. Стали брать совсем уж зелёных, что наёмников, что авантюристов. А, хоть наша братия с авантюристами и враждует, но помогают новичкам, несмотря от их рода деятельности. Подонки встречаются везде, конечно, куда уж без них.

Вот и сейчас, помимо своей основной работы, мне приходится приглядывать за зелёными. Что не очень хорошо.

Но в целом ничего сложного. Как я уже говорил: лес стал тише. Куда тише. Это не к добру. Он явно что-то готовит. А в том, что лес разумен, мало кто сомневается. Но если он что-то и подготавливает, то это «что-то» будет не скоро. Но не значит, что надо расслабляться.

Вот командир отдаёт приказ, и мы начинаем разбивать лагерь. Нашей, магов, задачей является создание защитного купола по периметру. Дело не самое простое, требует определённых знаний и умений, но за полчаса мы справляемся. Стандартный защитный купол выполняет несколько ролей. В первую очередь он не даёт пройти кому-либо внутрь, без специальной метки. Любой, у кого её нет, врежется в невидимую стену, которая окружает со всех сторон лагерь. А так же, предупреждает об попытке вторжения создавших.

А после этого я иду спать. Этой ночью я не дежурю.

*** POV Егор ***

И так. Что мы имеем? А имеем мы достаточно. Лагерь каравана и селение минотавров в достаточной близости друг от друга. План напрашивается сам собой: надо их стравить друг с другом. Казалось бы, как? И тут на помощь приходит Шемфит. Точнее, её ментальные способности. За это время она тоже не сложа руки сидела. Помимо обучения магии, она совершенствовала своё боевое искусство и, главное, ментальные навыки. И в последнем она добилась больших успехов.

Что и демонстрировала сейчас. Четверо войнов-людей шли в сторону поселения. Находились они, как не трудно догадаться, под контролем у Шемфит. Как она сказала, это были самые слабые из всех присутствующих. Но даже их, долго она не продержит.

«Сколько ты ещё сможешь?» — задал я уточняющий вопрос.

«Я же говорила: дотянуть их до лагеря смогу. Ты только мешаешь своими вопросами.» — раздражённо прозвучало у меня в голове.

Здесь она, пожалуй, права. Мне на самом деле лучше не мешать ей. Специально проделывать как можно заметные следы, делая это как можно незаметней не так уж и просто.

Ну, а скоро мы подошли к селению.

*** POV Гараг, вождь племени минотавров ***

Ночь только началась, а уже появились проблемы. Последний год моего племени — одни проблемы. А ведь ничего не предвещало беды. Мы спокойно жили, являясь одним из сильнейших племенем вокруг. Но тут начался год Паука. Год бед и несчастий для нашего племени

Каждый год несёт в себе что-то. Какой-то несёт радость и процветание, другой беды и несчастья. И этот год стал одним из самых ужасных за последние два поколения.

Сначала неожиданная смерть главного Шамана. Он умер буквально у меня на руках, предвещая о Зле, что попытается уничтожить моё племя. На замену ему пришёл этот бесполезный кусок дерьма гоблина, который даже простейшее чудо совершает с огромным трудом.

А потом пришло Зло. Чёрный, как сама ночь, паук, который убивает всех моих собратьев, стоит им только попасть в его лапы. Но это не самое страшное. Страшнее тот, кому он подчиняется. Ужасающий скелет, с пятью глазами, пробитой головой и лапами как у паука. Я увидел его только раз, но мне этого вполне хватило. Он безжалостен, от одного его присутствия трава чахнет, а деревья истлевают. И что самое страшное — он не убивает своих жертв. Нет. Он утаскивает их куда-то, и их крики слышны по ночам.

И это дьявольское отродье намеревается уничтожить моё племя. И, что самое худшее, я ничего не могу сделать. Отряды, которые были направлены на его уничтожения, так и не вернулись. И еда потихоньку заканчивается…

— Вождь! На нас напали! — вбежал ко мне Турух.

— Кто? — спросил я, готовый на худшее.

— Люди!

— Что?! — сказать, что я шокирован, ничего не сказать.

— Да, да, Вождь, именно люди!

— Но откуда они здесь?

— Это мы и пытаемся выяснить.

— Как узнаете — доложите мне. Возможно, это наш шанс на спасение.

И это на самом деле так. Караваны людей наше племя и раньше грабило. Они всегда при себе имели много еды, чудесных вещей, и, если повезёт, женщин. А всё из этого нам понадобится. Сильно понадобится. А значит, битве быть!

*** POV Григорий ***

Проснулся я рывком. Меня разбудил тревожный сигнал от купола. Его кто-то пытается пробить. И у него это получается.

— ТРЕВОГА!!! — заорал я что есть мочи. Мгновение позже это начали делать и другие маги. Уже через несколько секунд, когда барьер начал рушиться, все были подняты.

Первые хобгоблины появились неожиданно. Просто раз, и на нас несётся со всех сторон орава

этих тварей. Вспышки магических щитов дают фору нашим войнам, и они начинают рубить этих тварей. Все знали своё дело, в каком-то роде, это уже стало рутиной. Все, кроме новичков.

Эти идиоты погнались в бой, если войны, и начали поливать заготовленными заклинаниями, если маги. Они уже трупы. Эти хобгоблины — только начало. За ними последует кто-то более крупный, о чём говорит истощённый вид хобов: они явно были у кого-то в рабстве. Что и произошло далее.

Вот новичок-воин-почти труп пронзает очередного зеленокожего, как его разрубает мощный удар топором. А вот и «главное блюдо». Минотавры, мать его. Сильные, злобные и в меру тупые. Не самый лучший противник.

А вот тут уже активизируемся мы — маги. Напитываем Магией конструкт, и из десятка магических печатей во все стороны исходят волны огня. Они моментально уничтожают всех хобов и минотавром. Заклинание перестаёт действовать, и мы продолжаем стоять в оборонительной позиции. Ещё может кто-то быть.

Но никого нет.

— Ух. Как же это надоело! — сказал Василий, тоже маг, пусть и менее опытный чем я.

— Привыкай. Вон, Григорий же не жалуется. — Знали бы вы как хочется. Но не поймут. Репутация-с.

— Не расслабляйтесь! Здесь ещё может кто-то быть! — А это уже я.

— Да ладно тебе, Гришь. Будь легче.

— Я тебе не «Гришь»! Тупорылый идиот! — Как же меня подобные бесят! Ещё не успели толком опыта набраться, а уже лезут!

— Нарываешься? Так давай про-

Но договорить ему не дали. Ещё один топор, кинутый с огромной силой, сносит ему голову. Как и ещё почти всем магам. Эти идиоты серьёзно не заготовили заклинания на подобный случай? Есть прекрасные чары: «Щит Мага» называется. Универсальный щит, который проходят на втором курсе! Почему его так недооценивают? Трудный вопрос, если честно. Но именно он не раз спасал мне жизнь. Что произошло и сейчас. Топор просто отскочил от него.

А затем в наш сломленный строй врезались отряды врага, начиная тут же истреблять наших войнов.

Ситуация складывается плачевная. Из всех боеспособных войнов остались только четверо. Уже трое. Из магов только я. И около тридцати минотавров. Ну что ж. Покажу вам, за что так сильно боятся магов.

Применяю заготовленное «Мерцание» — слабый аналог «Телепорта», и оказываюсь прямо в центре минотавров. В туже секунду трачу «Кольцо огня» — заклинание второго уровня, и минотавры, находящиеся рядом со мной в туже секунду сгорают. Тут же начинаю заготавливать «Цепную Молнию», параллельно с этим используя заготовленные заклинания, не подпуская к себе врагов.

Использую «Мерцание», уходя высоко воздух, а оттуда запускаю «Цепную Молнию». Большинство врагов умирают, из выживших остались только несколько, которые тут же пытаются убежать. Что я им не позволяю: большие сосульки пробивают гадов.

Опускаюсь на землю, и иду в сторону трупов. Надо проверить, есть ли кто живой. Тащиться по лесу одному мне не ул-

Резко ухожу в сторону, и пускаю в сторону тени «Молнию». Тень подпрыгивает, уходя от удара, и летит на меня. Использую «Отталкивание» — последнее заклинание, которое оставалось из заготовленных. Начинаю бежать в другую сторону, плетя тем временем ещё одну молнию. Это заклинание первого ранга, и на его создание уходит десять секунд. Значит мне надо тянуть время.

Десять — я со всей дури бегу с того места.

Девять — шагов сзади не слышно.

Восемь — я начинаю слышать бег.

Семь — звуки всё отчётливей.

Шесть — они уже совсем близко.

Пять — прыгаю в сторону, и непонятное существо пролетает вперёд.

Четыре — я встаю и продолжаю бежать.

Три — эта грёбанная тень тоже.

Два — звуки бега снова приближаются.

Один — если я и умру, то заберу тебя с собой тварь!

Ноль — я поворачиваюсь, и запускаю «Молнию» вперёд.

В следующее мгновение меня сносит мощный удар. Последнее, что я почувствовал, перед тем, как уйти во тьму — жгучая боль в животе.

*** END POV Григорий ***

http://tl.rulate.ru/book/43284/992637