

Майн почувствовала себя немного виноватой. Что она будет делать, когда найдёт его? Ей нужны были ответы, но у Изена, возможно, их нет. Она могла бы схватить его и отвезти обратно в Совет, но слишком много вопросов, оставшихся без ответа, терзали её в глубине сознания, и это заставляло её дважды подумать об этом варианте, особенно учитывая, что, как она сказала, он просто оказался не в том месте (хотя это не объясняло ничего из того, чем он стал). У ведьмы были бы все ответы, но найти её было бы почти невозможно без какого-то божественного вмешательства, и даже тогда это не может изменить её судьбу в руках Совета, предполагая, что она пережила ещё одну встречу с ведьмой, поскольку она сомневалась, что сможет получить её перед Советом. Майн должна была взглянуть правде в глаза. В глубине души она действительно очень боялась. Эгоистичный страх. Её вчерашнее убеждение уже пошатнулось, впервые поколебленное встречей с демоном и усугублённое всеми неизвестными, которые она продолжала открывать или осознавать постфактум. Майн собралась с духом. Искать Ясеновую Всадницу, искать ответы, а затем принять решение оттуда. Как она теперь найдёт его, можно было только догадываться. Даже приезд сюда не был её лучшим планом, тем более что сестра наводила справки, а она ещё не была готова к тому, чтобы её нашли. Она знала, что они придут в деревню после того, как соберется Совет, но тщетно надеялась, что они придут и уйдут ещё до наступления ночи. Не то чтобы это сработало. Она также сожалела, что рассказала сестре Каммине о своих намерениях, но что сделано, то сделано. Её единственной надеждой было то, что Клан не понял, что Изен - пепельный Всадник, и что они также будут искать Прайма, который, насколько она могла судить, исчез.

Майн сунула руку в сумку на Вел'насе и вытащила небольшую буханку хлеба, часть её быстро истощающейся провизии, случайно вывалив также и повязку. Она протянула буханку девушке, которая с готовностью взяла её и начала осторожно есть, затем взяла повязку, держа её в руках.

- Как тебя зовут? - спросила она.

- Лирисса, - ответила девушка между небольшими укусами.

- Это... Интересное имя, - заметила Майн, рассеянно наматывая повязку на руку.

Девушка пожала плечами.

- Меня назвали ещё до того, как это имя стало проблемой, - заявила она, прежде чем спросить:

- Что это?

- Один из бинтов Изена, - ответила Майн, не видя причин скрывать правду.

- Ох. Ты ведь Всадница, разве ты не можешь использовать магию, чтобы найти его? - предложила девушка.

Майн уже собралась было отмахнуться от этой идеи как от чепухи, но тут же поняла, что в ней есть смысл. Её ониксовое выравнивание означало, что она могла использовать магию восприятия. Наверняка найдётся способ заставить его искать магию. Просто потому, что это не было частью её обучения (и она не могла думать о ком-либо, кто обладал такими методами), не означало, что это не могло быть сделано. На самом деле это была хорошая идея, и она взяла повязку только для того, чтобы записать его подпись.

- Ты права. Стоит попробовать, - уступила Майн.

Девушка улыбнулась и встала.

- Всегда пожалуйста, Мисс. Я буду следить и дам вам знать, когда остальные уйдут? В благодарность за еду. - сказала она, указывая на хлеб.

Майн кивнула, аккуратно пряча повязку на дно сумки.

Прошло два часа, прежде чем Всадница и её спутники уехали, и всё это время Майн была глубоко погружена в размышления, пытаясь понять, как сработает поисковая магия, в то время как девушка наблюдала и пыталась подружиться с Вел'насом. Она опасалась использовать любую магию, находясь в деревне, по крайней мере, это чувствовалось, учитывая, что её драгоценный камень был обнаружен в первую очередь, поэтому все было основано на теории, когда она пролистывала свои исследования в уме для любых намёков. Хотя у неё было несколько идей, потребовалось бы тестирование, чтобы понять, жизнеспособны ли они, и сможет ли она даже обеспечить достаточную мощность, чтобы получить желаемый диапазон. В то время как магия человека не расходовалась на использование, как если бы вы занимались чем-то таким же постоянным, продолжительное использование вашей магии для большинства людей сказывалось на вашей выносливости, которая восстанавливалась только тогда, когда вы ели и спали. Следовательно, сила любой магии поиска, которую она делала, зависела от того, насколько мощным был её драгоценный камень, особенно потому, что для Всадников грубое использование магии не было их сильной стороной, и теперь она будет играть на неизвестной земле. По крайней мере, у неё была возможность добиться успеха. В конце концов, она была вундеркиндом. Впереди у неё было много экспериментов, поэтому ей нужно было найти подходящее место для практики.

У магии было много возможностей и применений, но то, что именно вы могли сделать с ней, примерно зависело от того, какой уровень магии вы имели внутри себя. Он был классифицирован давным-давно на три уровня: осколок, драгоценный камень и решетчатая душа, причем осколки были самыми слабыми, а решетчатые души - верхним концом шкалы. В то время, как классификация примерно указывала силу и количество магии, которой вы обладали, это не было строго фиксированными уровнями, поскольку некоторые драгоценные камни были более мощными, чем другие, например, но, с другой стороны, не было никаких известных случаев людей с магической силой, сидящих в большой пропасти между драгоценным камнем и решёткой. Осколки были в значительной степени ограничены небольшими манипуляциями с элементом, с которым их осколок был выровнен, такими как направление потока воды, размягчение и затвердевание камня и т. д. Они были полезны в квалифицированном труде и повседневной жизни и обычно вызывали у них большее уважение, чем у тех, кто не умел пользоваться магией. Держатели драгоценных камней были более сильными и имели больший диапазон в том, чего они могли достичь, но их способности зависели от сродства драгоценного камня, а также от выравнивания. Как и осколки, все драгоценные камни могли также манипулировать элементом (элементами), к которому был привязан их драгоценный камень, но в большей степени и масштабе, а также создавать небольшие его количества. Выравнивание драгоценных камней было немного сложнее, и часто драгоценные камни были выровнены по нескольким элементам или даже абстрактным элементам/концепциям. С помощью соответствующих ритуалов (которые были очень трудоёмкими) и инструментов обладатели драгоценных камней могли создавать гораздо большие количества связанных элементов, создавать чары и вызывать магических существ и эффекты. Работая вместе, можно было получить гораздо более сложные эффекты, и хотя общая сила эффекта зависела от потенциальной вовлечённости, увеличение числа давало уменьшающуюся отдачу.

Из трёх средств с драгоценными камнями заклинатели были самыми прямыми, их сила была

сосредоточена на выравнивании драгоценных камней и, следовательно, на грубом использовании магии. Они всегда были способны достичь значительно большего и получить лучшую и более быструю отдачу, чем два других сродства в использовании сырой магии, то есть в создании, манипулировании и зачаровании элементов. Они также более естественно относились к ритуалам. Однако для драконьих Всадников и фералов основная часть их силы была сосредоточена в их сродстве, и в результате они были ограничены в грубом использовании магии. У фералов проявлялись животные черты, связанные с их тотемным животным, а также связанные с ними усиленные черты и способности. Например, дикая кошка может иметь кошачьи уши и хвост, обладать превосходным слухом, ловкостью и равновесием, а также иметь возможность показывать когти. Все дикие также были способны усиливать себя, используя свою магию для дальнейшего повышения своих способностей, и общаться с соответствующим животным. Чем больше звериных черт проявляет ферал, тем сильнее его черты и тем слабее его способность использовать грубую магию. Наконец, была близость Наездников с Драконами, самая уникальная из трёх. Магия драконьих Всадников была сосредоточена в их драконьем фамильяре и костяном оружии ещё до того, как они вызвали его к себе, и в результате они, как правило, были самыми слабыми из трёх в грубом использовании магии. Однако их фамильяры были сильны, как и их оружие, и завершение их инициации, которая вызвала (или, как говорят некоторые, создала) их обоих к Всаднику, наряду с возможностью общения с драконьим родом, также значительно усилило их физически, сделав их естественными воинами. Поэтому боевая подготовка была обязательной для Всадников.

Наконец, появились Решетчатые Души, которые были намного могущественнее драгоценных камней. Все Решетчатые Души были уникальны, и даже если один из них случайно разделял выравнивание с другим, они проявлялись по-разному. В то время как Решетчатые Души могли также обладать дикими и всадническими сродствами, которые имели драгоценные камни, это была лишь небольшая часть магии, и она никоим образом не ограничивала их (кроме требования, что только женщины могли быть Всадниками). Потенциал в использовании магии для человека, обладающего Решетчатой Душой, был ограничен только талантом, знаниями и энергией человека, что делало их очень могущественными и опасными людьми. Но сначала они должны были научиться и понять, как использовать силу - особенно Решетчатые Души, но в равной степени применяясь ко всем классам магии, требовалась тяжелая работа, чтобы использовать свою магию во всём её потенциале.

Как только Всадники уехали и оказались вне пределов досягаемости, Лирисса вернулась к Майн, чтобы сообщить ей, что берег свободен. Майн подождала ещё полчаса, прежде чем приготовиться к отъезду, чтобы убедиться, что они действительно ушли.

- Спасибо за помощь. - сказала она Лириссе.

- Всегда пожалуйста, Мисс, - ответила Лирисса, улыбаясь. - Пожалуйста, позаботься об Изене, когда найдёте его.

- Обязательно, - кивнула ей Майн, прежде чем сесть на Вел'наса и улететь. Она не видела необходимости говорить со старейшиной, так как знала, что девушка сказала ей правду, и чем меньше людей будет знать о её действиях, тем лучше. По крайней мере, теперь у неё было хоть какое-то направление.