

Потратив несколько мгновений на то, чтобы собраться с мыслями, Элизабет наконец решила заговорить снова. "Как ты научился контролировать ману?"

"Ммм", - Элдриан немного задумался, находя, что сложно объяснить просто. "Много тренировок и звезды сошлись". Он ответил честно, чувствуя, что без удачи никогда бы не смог ничего этого сделать.

Элизабет удержалась от дальнейших расспросов, не желая лезть в дела Элдриана. То, что она видела, как Элдриан делал, было удивительно, и она хотела научиться этому. Не только для себя, но и для своей гильдии.

"Что ты здесь делаешь?" спросил Элдриан, меняя тему. Ему не составило труда рассказать о том, как он научился управлять маной. Он не хотел этого делать, так как считал, что другие игроки не смогут его повторить.

Он не думал, что многие другие игроки будут приглашены в подземелье магической башни. Дэйв сделал это только ради эксперимента, он сомневался, что в противном случае его бы пустили в подземелье магической башни.

Кроме того, по словам Дейва, она сработала так, как сработала для него, только потому, что он совершенно не умел пользоваться магией. Другие игроки могут использовать магию, даже не зная, что такое мана. Им просто нужно было держать в голове образ модуля заклинания или умения и произносить название заклинания или умения.

Им даже не нужно произносить слова силы, что позволяет им называть более похожие на игровые имена. Например, у заклинания "Морозная игла" были слова силы - Велона Па. Имя было гораздо легче произнести, чем слова силы. Элдриан должен был следить за тем, чтобы правильно произносить слова силы, особенно во время обучения.

По мере освоения заклинания, как это было с Флогой и Нидией, он обнаружил, что может пропустить слово силы. Он и сам знал, как должна течь и двигаться мана. При обучении ему приходилось полагаться на модуль заклинания и слова силы.

Даже с модулем заклинаний и словами силы Элдриан все равно часто терпел неудачу при произнесении заклинаний. Из-за того, что он не знал, как должна течь и формироваться мана, чтобы произнести заклинание.

Именно это мешало ему выучить заклинание "Морозная игла". Он прекрасно мог составить в голове модуль заклинания и произнести слова силы. Но в итоге его мана лишь немного двигалась, а потом сдавалась.

f□□□□□□□□□□.□□□

У обычных игроков совершенно другой подход, и поэтому у них тоже есть ограничение. Они должны произносить заклинания первого уровня в течение определенного времени, прежде

чем смогут выучить заклинания второго уровня. Элдриан чувствовал, что у него не будет такого ограничения, но на самом деле это может быть сложнее, чем просто произнести одно и то же заклинание несколько тысяч раз.

Он узнал об этом ограничении, просматривая форум: некоторые игроки объединили свои деньги, чтобы купить заклинание второго уровня, которое обошлось им в 50 серебра. После покупки модуля заклинаний система сообщила им, что сначала им нужно 20 тысяч раз произнести заклинания первого уровня, прежде чем они смогут выучить заклинания второго уровня.

Вернувшись к разговору, Элизабет задумалась о том, как ей ответить Элдриену, как много она должна ему сказать. В конце концов, она решила быть расплывчатой, чтобы проверить, насколько Элдриан заинтересован.

"Я только что сдала квест для своей гильдии. А почему ты здесь? В прошлый раз, когда мы разговаривали, ты сказал, что стал учеником кузнеца. Как так получилось, что ты можешь просто оставить это?"

"О", - Элдриан немного подумал об этом. Ему показалось, что было бы опрометчиво отправляться в путь так скоро после того, как он стал подмастерьем. Он еще даже не успел сделать ничего путного. "Мой наставник не против, я также выполняю для него квест по доставке".

"И поэтому ты здесь?"

"Частично, я также хотел присоединиться к Миссии помощи Тельцам. Я уже записался, но понятия не имею, что происходит".

"Тогда давай я помогу тебе разобраться". предложила Элизабет, когда они вышли из Гильдии искателей приключений.

С этим Элдриан присоединился к группе Элизабет и двинулся вместе с ними, ожидая, пока Старый Меч свяжется с ним. Путешествуя вместе с Пламенным Сердцем, Элдриан узнал больше о том, чем занимались обычные игроки и как работает система гильдий в игре.

Гильдии работали как система организации невоенных бойцов в королевстве Фаллос через Гильдию искателей приключений. Это было сделано для того, чтобы в городе не было случайных ополчений или небольших военных групп. За отказ от создания или вступления в гильдию полагался крупный штраф или даже тюремное заключение.

Игрокам была предоставлена большая свобода действий в отношении создания и вступления в гильдии.

Чтобы создать гильдию, нужно было немного потрудиться, это было не так просто, как просто зарегистрироваться и создать ее. Элизабет, как лидер филиала в Фаллосе, должна была выполнить регистрационный квест, чтобы создать свою гильдию.

Регистрация в регистрационном квесте стоила 10 серебряных, и в целом это был квест на щедрость ранга С. Лидеру гильдии требовалось выполнить его в течение недели, иначе квест считался проваленным.

Для Элизабет все прошло удачно. Ей нужно было убить 10 древолазов, причем, к счастью для нее, эти убийства не должны были быть одиночными. Поэтому она смогла завершить этот квест одновременно с квестом "Первая экспедиция". Таким образом, она стала первой в своей гильдии, кому удалось создать гильдию.

Забавно, но это стало проблемой из-за того, что ее ранг в гильдии был не слишком высок. Раньше у них никогда не было лидеров отделений, поскольку в большинстве других игр в этом не было необходимости. Ей дали этот ранг только потому, что она была самым высокопоставленным человеком в Фаллосе.

Глава гильдии и заместители главы гильдии не хотели, чтобы она брала имя настоящей гильдии. Они приказали ей назвать ее подразделением гильдии.

Вся эта ситуация сложилась из-за того, что в начале игры люди были разбросаны случайным образом. Вся гильдия Flaming Heart, к счастью, не была слишком разбросана, но они были распределены по 5 империям. На самом деле это была одна из наименее распределенных гильдий.

Игроки были распределены по часовым поясам, из-за чего некоторые гильдии были разбросаны до такой степени, что им пришлось искать новых членов или распускаться. Рекордсменом по распространению была гильдия, имеющая членов более чем в четырехстах империях. Эта гильдия быстро потеряла большинство своих членов, поскольку в некоторых случаях только один или два игрока были в целой империи.

В итоге Элизабет назвала свою гильдию Flaming Heart's Phoenix Division. Ее не слишком беспокоили требования лидеров гильдии, она никогда не хотела занимать руководящую должность. Ей всегда больше нравилось быть капитаном.

После создания гильдии она будет иметь первый уровень. На этом уровне они должны были платить взнос в размере 50 серебра каждый месяц, чтобы оставаться признанной гильдией. Это заставило Элизабет попытаться улучшить гильдию и заработать достаточно денег для этого.

Сама по себе задача была не слишком сложной, поскольку в ее гильдии было сто членов, что также являлось пределом численности для гильдии первого уровня. Сложным было то, что содержание оружия и доспехов также требовало больших затрат.

Элдриан узнал, что потеря щита змеи не является чем-то странным. Предметы в этой игре легко ломались, и даже если их регулярно обслуживать, это еще не означало, что они не сломаются.

"Итак, какие же преимущества дает создание гильдии?" спросил Элдриан, чувствуя, что

расходы на содержание зарегистрированной гильдии слишком велики и не дают серьезных преимуществ.

"После фактического создания гильдии мы получим доступ к заданиям до того, как они будут опубликованы на досках заданий. Хотя в настоящее время мы находимся на последнем месте среди всех гильдий, входящих в Гильдию Искателей Приключений". Элизабет ответила, счастливая поделиться с кем-то, кто не беспокоился о положении ее гильдии. Элдриан спрашивал просто из любопытства, что было для нее приятным изменением ситуации.

Многие другие в ее гильдии подумывали о том, чтобы распустить гильдию до поры до времени. Они считали, что содержать ее слишком накладно, но она чувствовала, что будет гораздо лучше, если они смогут продержаться.

"Мы также можем требовать навыки или заклинания для нашей гильдии вместо денежного вознаграждения. Для этого нужно пройти несколько квестов, но в долгосрочной перспективе это гораздо дешевле. Когда-нибудь мы также сможем получить базу для себя". Человек, с которым я разговаривал, сказал, что мы сможем получить базу гильдии, когда наша гильдия достигнет третьего уровня".

"Это все еще кажется слишком маленькой наградой за 50 серебряных". сказал Элдриан, чувствуя, что их обдирают.

Вздыхнув, Элизабет не могла не согласиться. "А что еще нам остается делать. Многие думали о роспуске гильдии, чтобы потерять содержание, но я считаю, что квесты и заклинания, которые мы сможем получить, будут того стоить."

"Но сколько ты действительно можешь получить от нее?" спросил Элдриан, сравнивая это с простой покупкой модуля заклинаний. Технически не разрешалось делиться ими после покупки, но игроки проносили их мимо и делились друг с другом. Таким образом, гильдия могла бы сделать то же самое, что предлагает Гильдия искателей приключений, без каких-либо затрат.

Единственный вопрос заключался в том, что произойдет, если обнаружится, что кто-то поделился этими модулями заклинаний. Судя по тому, как осторожно вели себя NPC, это означало, что наказание было большим или что за этим стояла какая-то другая причина.

<http://tl.rulate.ru/book/45792/2981288>