

- Да, начнем с Элементарных. Первый, Мир Огня, имя Владыки Селат из рода Ивари, житель Северной Равнины. Предок твоей матери.

Второй, Мир Воды. Владыку зовут Ливендия Треххвостая, прародительница Ундины из Южных Островов.

Третий, Мир Земли, управляемый К'ратом Азрутом из Восточного Оазиса.

Дальше Мир Бурь. Правит Этез Серлант, легендарный маг-разбойник Королевства.

Темный Мир. Правит им женщина по имени Хелейн. Происхождение неизвестно.

Мир Света. Правит основатель нашего королевства, Джудеус Аркволл.

Этими Мирами гораздо легче управлять по сравнению с Концептуальными, но это все равно остается трудной задачей. Их довольно легко применять в самом начале: огненные шары, потоки воды, сильный ветер, плавающие камни, комната, заполненная тенями, маяк света, чтобы направлять солдат ночью...

Но если углубиться в них, то можно добиться множества интересных вещей. Например, если ты смешаешь Миры Огня и Земли, то подаришь расплавленную землю своим врагам. Или можешь попробовать стать миниатюрным солнцем, объединив Мир Огня и Света. Очевидно, что не все комбинации дадут практические результаты, но исследовать их все равно интересно.

«Твое воображение – предел. Теперь это магия, которую мы все знаем и любим. Он также упомянул кое-что очень интересное», - задумался Эвин. Он никогда не думал, что Владыки связаны с четырьмя странами, и задавался вопросом, какой политический эффект они имеют.

- А Концептуальные?

- Это самые интересные. Первый, Мир Пространства. Правит Аланор Эльмес, основатель Группы складских и транспортных услуг “Эльмес”, сокращенно “Эльмес Групп”, и один из пространственных кошек. Возможно, самый интерактивный мир на свете.

«Космические кошки? И что это за имя? Аланор Эльмес, кошка, которая создала Группу складских и транспортных услуг “Эльмес”??? Что с этими кошками и их любовью к причудливым именам?»

- Что это значит?

- Этот Мир, управляется кучкой алчных кошек, предлагающих множество удобных услуг, таких как транспортировка, хранение, доставка и тому подобное. Но не называй их кошками, иначе ты им не понравишься.

- Почему маги не могут сделать это сами? Все же маги имеют доступ к Мирам, разве не было бы легко повторить то, что делает группа Эльмов?

- Именно это я и имел в виду, когда говорил, что магия не так проста. Если бы каждый мог делать то же, что и все остальные, на том же уровне, какой смысл в стремление улучшать свои навыки. Пространственные кошки контролируют все, что связано с Миром Пространства, и практически невозможно свергнуть их с этой позиции. Ты сможешь узнать о Мире Пространства поподробнее в Королевской Академии, но я сомневаюсь, что достигнешь того же результата, что и один из этих котов.

- Есть маги, которые достигли того же, что и они, верно?

- Конечно. Но большинство магов просто сосредоточились на своих других исследованиях и просто оставили все, что связано с Пространством, группе Эльмса. Это гораздо проще и эффективнее. Сначала люди жаловались на их влияние, но со временем люди просто приняли их как часть общества.

Если бы каждый маг был так или иначе связан с твоей организацией, было бы странно, если бы твоя организация не была одной из самых влиятельных в мире.

- Какой следующий мир?

- Мир мыслей. Правит Вейдракар из рода драконов, или, как они любят себя называть, Лау. Определенно самый универсальный из Миров. Тут можно делать практически все, что и в других мирах, если ты благословлен к этому Миру. Но для этого требуется огромное количество ментальной энергии и магических камней. Так что в основном только чрезвычайно мощные расы, такие как драконы, могут использовать его полностью. Мы, люди, в основном используем его для иллюзий и ментальных атак.

- А разве у тебя это не очень хорошо получается? Учитывая, как вам удалось появиться здесь и поговорить со мной с Южных фронтов, - спросил Эвин.

- Да, но ты должен понимать, что делать это и практически использовать в бою - совершенно разные вещи. В реальной войне ты должен быть очень ловким в том, как воспользоваться иллюзией. Кроме того, если бы я попытался воспользоваться иллюзией в бою, я бы мог столкнуться с опытными и закаленными в боях магами. Иллюзия нельзя делать слишком очевидными, так же как заставить дракона появиться посреди поля боя. Большинство просто проигнорирует его. Но что ты можешь сделать, это заставить дракона дышать настоящим огнем. И помни, что это всего лишь пример, не думай, что маги создают копии драконов во время сражений. Большинство иллюзионистов смешивают настоящую магию с иллюзиями случайным образом, чтобы давить на оппонентов.

- А как насчет ментальных атак? - как только Эвин задал этот вопрос, Аран ухмыльнулся и указал пальцем на голову Эвина.

Эвин вдруг почувствовал сильный страх перед тем, что может произойти, если Аран действительно нападет на его разум. Он все еще считал себя полубезумным по меркам нормальных людей. Если он потеряет контроль здесь, Аран определенно поймет, что с ним что-то ужасно не так.

- Не используйте ее на мне! - быстро воскликнул Эвин.

- Не будь таким осторожным. Не волнуйся, я не использую ее, чтобы причинить вред. Только постарайся не сопротивляться, - Аран пожал плечами.

- Ладно... - неохотно согласился Эвин, вспоминая, что девушка на Земле тоже делала что-то подобное.

Аран коснулся лба ребенка, и на кончиках его пальцев появилась серая прядь. Она медленно просачивалась в голову Эвина, дав ему обширную информацию о некоторых видах использования Мира Мыслей и происхождении Империи.

Он узнал, что на уровне Драконов Мир Мыслей принимает другое название: Мир Творения.

Люди могли творить только мелкие фокусы с помощью этого Мира. Но драконы могли показать его истинный потенциал. Их воображение становится реальностью, и все их “иллюзии” начинают влиять на реальность. Они были истинным воплощением поговорки: Воображение – единственный предел.

Их ментальные атаки также могли изменить работу мозга. Ты мог сойти с ума или стать калекой от их ментальных атак, и ты даже не догадался бы о этом, пока не стало бы слишком поздно.

Эвин вспомнил легенду о Четырнадцати Героях. Один из Лау впал в неистовство, и для решения этой проблемы была выбрана группа из четырнадцати магов. Битва длилась целый месяц, но в конце концов они убили дракона. Все герои выжили, и все было идеально. Пока герои не начали сходить с ума.

Они стали жестокими, злобными, властными и амбициозными. Герои начали строить заговоры друг против друга. Они собирали свою армию и готовились к войне. Случилась масштабная война между всеми странами, с которыми были связаны герои. Потоки крови омыли землю, и сотни миллионов людей пали жертвами от безумных героев. Война закончилась, и выявился окончательный победитель.

Последняя Императрица.

Никто не был уверен, что именно произошло потом, но Императрица стала самой могущественной после того инцидента. Она поднялась на ступени Богов, став самым могущественным существом в Мире Альвокса. Ее вознесение излечило ее безумие, и вскоре она создала Империю. Затем она создала систему Властей, поделившись с ними некоторыми своими силами, позволив им позаботиться об этой магической стороне Альвокса. Императрица разделила землю между двенадцатью расами и заперлась в своей Черной Башне, никогда больше не вмешиваясь в развитие своей Империи.

Эвин вышел из транса и торопливо глотнул воздух.

Аран с удивлением наблюдал за ребенком.

- Как это было? - спросил он.

- Меня тошнит. Очень плохо, - с трудом прорычал Эвин.

- Ну, теперь ты знаешь, что такое психическая атака. Это в основном насильственная инъекция информации в разум. Как в этом примере, я мог бы использовать его для передачи знаний. Но если бы я послал тебе значительное количество разной или не относящейся к делу информации, я мог бы также использовать ее, чтобы сильно запутать и замедлить ум.

- Мне действительно не нравится такая форма обучения.

- Поверь мне, никто не любит, - улыбнулся Аран.

Универсальность Мира мыслей делает его одним из лучших Миров.

Эвин вспомнил, что Аран тоже упоминал что-то о благословенном Мире.

- Что значит быть благословенным Миром?

- Я расскажу тебе об этом, когда ты начнешь учиться вместе с Арзой. Но теперь поговорим о Мире Жизни. В нем Владыка-девушка из Восточного Оазиса по имени Ваэри Сольватум. Люди племени Лайек обычно обладают аномально хорошей выживаемостью благодаря своим талантам в Мире Жизни и врожденным расовым способностям. Но их атакующие способности в области магии, немного бесполезны, кроме их совместимости с Землей, поэтому они могут только надеяться убить своих врагов в ближнем бою или в местах с большим количеством Земли.

- Причина, по которой они все еще живы, хотя их раса, вероятно, самая слабая с точки зрения наступательной силы, заключается в том, что они по сути похожи на тараканов. Дело не в том, что у них хорошая защита, ты наверняка убьешь его, если сможешь застать врасплох, но если они переживут первую атаку, то просто переживут все следующие твои атаки своими целебными способностями и неуязвимостью.

«В конце какая-то чушь? Как люди могут быть неуязвимы?»

- Что значит неуязвимость?

- Людей племени Лайек также иногда называют полудухами из-за их способности становиться частично или полностью неуязвимыми в течение определенного периода времени. Они также ужасно хороши в самоисцелении. Ты, вероятно, все еще помнишь, когда я осматривал тебя во время рождения, то использовал Мир Жизни. Если бы я нашел что-то вредное или ненормальное, то попытался бы излечить тебя, что требовало бы времени и усилий как с моей, так и с твоей стороны.

- Лайек могут заставить свое тело измениться и обрести другую форму. Они немного ограничены в своей способности исцелять других, но если они исцеляют только себя, то ограничены только количеством камней, которые у них есть. Если отрезать руку одному из народа Лайека они отступят в свой лагерь при помощи неуязвимости и через полчаса вернутся как ни в чем не бывало.

«Противное сочетание», - подумал Эвин. Неудивительно, что они являются одной из трех победивших рас на континенте. Но их полудуховное состояние было самым интересным для Эвина. Поскольку он сам когда-то был духом, он подумал, что должен посетить Оазис, если ему когда-нибудь представится возможность побывать там, чтобы узнать больше о духах и тому подобном.

- Теперь, когда я думаю об этом, как они смогли остаться на континенте?

Эвин чувствовал, что люди были немного не в восторге от своих способностей, по сравнению со всеми другими причудами и способностями других рас.

- В основном благодаря нашей универсальности. Например, можно представить, что все люди маги имеют средний талант 6 из 10 во всех Мирах, то большинство других рас имеют два или три Мира с талантами 10-сять из 10-сяти, а с другими Мирами они имеют таланты не более 3-ех из 10-сяти. Если, конечно, ты не дракон. Если ты один из Лау, то у тебя будут идеальные таланты с каждым Миром, а также, целых 25-ять баллов из 10-ти в одном из Миров. Я когда-то говорил тебе, что заинтересован в твоих будущих начинаниях, мой повелитель мудрый дракон?

«Как это вообще справедливо?» - Эвин думал, что это все полная чушь, что только один дракон является Владыкой Мира. Так почему же они не правят этими жалкими смертными?

«Кажется, я позорю свое имя. Эти драконы, должно быть, так разочарованы во мне. После

того, как я начну практиковать магию, и если окажется, что у меня нет к ней таланта, я бы посоветовал убить себя самого», - пошутил про себя Эвин и выбросил этот вопрос из головы.

- Расскажите о следующем мире.

Аран улыбнулся и пожал плечами.

<http://tl.rulate.ru/book/49820/1321302>