

Глава 8.

.....

Когда я пытаюсь приблизиться, он наносит удары слева и справа. Если он не может ударить, то отталкивает меня. Издевается надо мной, это очень раздражает. Быть слабым - это действительно грех. Я должен стать сильнее, передо мной как будто стоит великан. Вот в чем разница между взрослым и шестилетним ребенком. В настоящей драке у меня нет шансов, а он играет и недооценивает меня.

Я снова попытался атаковать, и он оттолкнул меня своим мечом. На этот раз я отпрыгнул назад и покатился по земле, как будто потерял равновесие от толчка и упал. Поднявшись, я бросил меч в руку. В этот момент он немного удивился, парируя удар, я преодолел его защиту и ударил его деревянным клинком, который я сделал, в ногу, и когда уже собирался достать живот, то почувствовал его меч у своей шеи. Он очень быстро вернул себе форму. Все, что я смог получить от неожиданной атаки - это порез на его ноге и потеря собственной головы.

Он положил меч на стойку, посмотрел на меня и сказал: — Я не разочаровался; хорошая работа. — Обернувшись к Родрику, он жестом пригласил его следовать за собой.

От лица Неда Старка.

— Последний ход, который он сделал, был действительно шокирующим. Это не был виртуозный прием или что-то в этом роде, но он, будучи ребенком, додумался до этого и сделал его. Он сразу понял, что я с ним играю, и у него не было никаких шансов ни в силе, ни в выносливости, ни в скорости. Обычно ребенок в этот момент злится и с яростью набрасывается, но он был спокоен на протяжении всего поединка. Он спокоен и хитер, когда дело доходит до боя. Совсем не похож на своего отца. Действительно, монстр. Мы должны обучить его чести. Он слишком расчетлив для ребенка. Без правильного руководства он может пойти по темному пути.

— Родрик, с этого дня следи за тем, чтобы он много работал, и давай ему лучшую еду и мясо на каждом приеме пищи. Если мы хотим иметь мастера меча, мы должны кормить и учить его в меру своих возможностей. И хотя бы два раза в день устраивай ему поединки со старшими мальчиками, и ты поймешь, когда придет время поставить его против самого молодого из оруженосцев. Если у тебя есть хорошая сталь, ее нужно выковать и закалить самым сильным огнем.

— Да, Милорд, непременно.

Если мы правильно воспитаем этого ребенка, он может стать мечом Севера.

От лица Эрмира.

Это был тяжелый бой, но мне показалось, что я почти достиг чего-то. Ощущения, которые я получил от этого боя, были чудесными. Я чувствую, что 5х работает сейчас, и это похоже на то,

как будто я провел подряд пять боев с Лордом. Если бы мы сразились еще раз, я мог бы сделать это немного лучше.

— Эрмир, иди сюда. — Я бросился к Сиру Родрику.

— Отныне ты не будешь тренироваться с Роббом и Джоном, и я буду тренировать тебя в другое время. На сегодня можешь идти и отдыхать. С завтрашнего дня мы начнем сразу после того, как ты закончишь завтрак. Тренировки будут проходить в два этапа: 4 часа утром и 4 часа после обеда.

Это значит, что мне придется вставать раньше, чтобы успеть потренироваться в магии. Ура, и кому нужен сон?

— Сопляк, ты почему не отвечаешь? — Он шлепнул меня по затылку.

— Да, сир Родрик.

Я вернулся в свою комнату и занялся магией. Базовая стихийная магия, которой я владел, с каждым месяцем становилась все лучше и лучше. Я обнаружил, что могу использовать шесть стихий. Если расположить их в порядке от слабой до сильной, то это будет выглядеть следующим образом: Джелмио (ветер) -- Иедар (вода) -- Джелмаз (молния) -- Перзис (огонь) -- Сувион (лед) -- Тегон (земля) Заклинания шара. Ветряной шар - это, по сути, легкий толчок; он слишком слаб, чтобы что-то сделать.

Водяной шар - это шар диаметром 6 см, но он может отвлечь противника или заставить его хотя бы вздрогнуть. Молния на самом деле очень опасна, но прицелиться ей практически невозможно. После полуметра она просто разлетается в разные стороны. Огненный шар становится полезным, он все еще не может убить, но может вызвать страх, заставить врага вздрогнуть и ослепить, если попасть в голову.

Ледяной шар силен за счет удара тупым предметом, но он гораздо более хрупок, чем земляной шар. Земляной шар - самое сильное на данный момент и самое смертоносное заклинание, которое у меня есть. Представьте, что в любую точку тела попадает камень размером 6 см, который летит очень быстро. Я планирую сделать его более смертоносным, добавив вращение и форму шипа.

Сейчас я могу придать ему овальную форму, но не могу сделать его острым или вращающимся. Если мне удастся придать ему форму шипа или, в крайнем случае, пули и придать быстрое вращение, то оно станет одним из самых мощных одноцелевых заклинаний.

Что касается других аспектов друида, таких как травология, ритуалы и фамильяры, то ничего из этого я пока не умею. Я считаю себя начинающим или посредственным травником, потому что четыре года работал на одного из них в колледже, чтобы свести концы с концами. Я знаю сотни трав и то, как они действуют, но не знаю, существуют ли те травы, которые я знаю, в этом мире и как они называются.

Что касается ритуальной магии, то у меня есть две гипотезы: первая - я должен создать ее сам, продолжая изучать этот магический язык, или, как и язык, она сама придет ко мне, когда я стану достаточно сильным. Что касается связи с Фамильяром, то знаю, что мне нужно лишь больше маны. Я чувствую, что уже близок к сближению с Блю. Так я назвал приобретенную птичку. Да, знаю, что в имени нет ничего креативного. Ну и что, мне оно нравится.

<http://tl.rulate.ru/book/90567/3191347>