

Как только Томми отделился от Ульффрика и остальных, я повел его к трем стоящим камням у реки, протекающей через большую часть Скайрима.

Предполагается, что эти три камня дают какое-то «благословение», которое поможет кому-то в понимании боя, магии и скрытности / воровства.

Эти три камня-хранителя были названы: «Камень воина», «Камень мага» и «Камень вора».

Я хотел узнать, как они работают, и, если возможно, воссоздать их для своей Игры.

Конечно, поскольку они такие ОП, я, вероятно, либо спрячу их, либо положу в места, к которым они смогут приблизиться только при наличии достаточной силы.

Еще я заметил еще кое-что: размеры Скайрима в игре и в реальном мире сильно отличались...

Этот мир был намного больше, чем игра.

Например, Ривервуд, который в игре находится в двух минутах (если не меньше) пробега от Хелгена, теперь находится в нескольких часах езды!

Как только он достиг трех камней-хранителей, я попросил его выбрать один из камней и прикоснуться к нему.

Как я и ожидал, он выбрал камень Воина, и как только он положил руки на камень, резные фигурки начали светиться ярким синим светом, а затем устремились к небу!

После того, как он это сделал, я сказал ему, что уйду от него на некоторое время.

Но именно для того, чтобы он выполнил свое предназначение в качестве Драконорожденного, я дал ему тот же основной журнал миссий, который игрок получает в Скайриме.

Пока он это делал и получал от меня немного хорошей Божественной Энергии, я начал немного учиться.

Сначала я скопировал все камни-хранители из Скайрима и создал свои в своем измерении. Я обнаружил, что сила Стоячего камня исходит от созвездий в небе над Тамриэлем, хотя до сих пор не понимаю, как именно они черпают силу из звезд на небе...

Ну, в любом случае, я также начал проводить различные другие исследования.

После того, как Томми зачистил курган Блек-Фолс, я прилетел и начал осматривать всю структуру вместе с драуграми, древними нордами-нежитью, прежде чем, наконец, изучить стену драконьих слов.

Видите ли, «Голос» — это тип магии, которую используют Драконы, Драконорожденные и Мастера «Голоса».

По сути, слова — это Сила.

Например, эта стена слов содержит информацию о драконическом слове «Фус», которое означает «Сила».

И кто-то может «прокричать» это слово, и произойдет физическое проявление, которое в случае с Фусом будет толкать человека или предмет с некоторой силой.

Но вы можете усилить эти крики, добавив больше слов, например, если вы используете полную цепочку, вы получите Fus Ro Dah, что означает «Толчок баланса силы», эта цепочка называется «Безжалостная сила».

Если бы кого-нибудь поразила вся мощь Безжалостной силы, его буквально отбросило бы в воздух на дюжину метров!

Я помню, когда я играл в игру, я мог сбить с ног некоторых из самых могущественных врагов, отправляя их в полет с высоты. Отправлять противника насмерть, с помощью Безжалостной силы.

И это лишь один из многих доступных криков.

И я планирую изучить их все, прежде чем уйти.

Конечно, поскольку это будет добавлено в игру, мне придется сбалансировать ситуацию...

Это означает, что мне придется либо сделать эту награду эксклюзивной для класса, либо очень редкой наградой.

В любом случае, это будет интересное дополнение к моему игровому миру, и я надеюсь, что получу от него немного удовольствия.

Как только я получил все, что хотел, из нордской гробницы, я покинул ее и направился к следующему интересующему месту — Коллегии Винтерхолда.

Я очень благодарен за свои летные способности и свои врата. Я мог мгновенно путешествовать куда угодно, если у меня в голове было четкое представление об этом месте!

Как бы то ни было, я посмотрел на Томми и обнаружил, что он наконец приближается к сторожевой башне и собирается начать свое путешествие Драконорожденного!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/106033/3792426>