

Глава 7 - Изучение магии

Сейчас такие вопросы были слишком сложны и масштабны для моего мозга.

Даже Нурина и мои друзья отметили, как целый день выражение моего лица менялось с задумчивого на хмурое и удивлённое, так что в это время ко мне никто не приставал.

Но тем не менее, если это было правдой - то... это просто невероятная теория!

На какое-то время меня охватил страх... вот только, а что мне было делать с этим страхом? Мне нужен не страх - а сила, которая позволит мне преодолеть препятствия, раздобыть больше информации и закрепиться в этом столь знакомом и в то же время чуждом мире.

Вернувшись к своей кровати - я открыл сундук, где хранились мои книги, тома и записи. Порывшись, я достал «спрятанный» красный дневник, в котором содержались секреты, которые вполне могли перевернуть Скайрим и Талмор вверх дном.

Так, для начала повторим, что уже известно...

[4Э-186 2-е число Середины Года (Июнь)]

Я начинаю вести этот дневник для сохранения всей доступной информации, которую я только знаю или же смогу заполучить в будущем.

Во-первых, у этого мира под названием «Нирн» присутствуют два основных континента, на которых и разворачиваются все события: Тамриэль на Западе и Акавир на востоке. Некоторые части Тамриэля напоминают Европу и Африку на Земле, а другие настолько чужды, насколько это вообще возможно. Акавир же насколько я помню больше напоминает Азию, и там проживают Зверорасы, враждебные как к Людям, так и Эльфам.

Тамриэль, где я сейчас нахожусь, разделён на девять государств:

Скайрим - на севере, является родиной Нордов.

Морровинд - на северо-востоке, дом Данмеров (Тёмных Эльфов).

Хай Рок - на северо-западе, родина Бретонцев.

Хаммерфелл - на востоке, дом Редгардов.

Империя Сиродил - является родиной Имперцев и располагается в центральной, южной и восточной части Тамриэля.

Чернотопье - дом для Аргониан (Расы Рептилий), находится на юго-востоке.

Валенвуд - земли Босмеров (Лесных Эльфов).

Эльсвейр - родина Каджитов (Кошачья Раса) и сосед Валенвуда на юге.

Острова Саммерсет - оплот Альдмерского Дроминиона располагается на юго-западе, и там проживают Альтмеры (Высокие Эльфы).

Ну и последние Орки, известные как орсимеры. Хотя в них и присутствует эльфийская кровь, но ходят слухи что они являются зверолодьми, причём без какой-либо особо веской причины их все недолюбливают. Их собственное государство - небольшая провинция в Ротгарианских горах Хай-Рока, столицей которого является город Орсиниум. Ну и также у них много разбросанных по всему миру деревень.

Скайрим, моя можно сказать родина - это Королевство с 9 холдами (владениями). Каждый холд включает в себя столицу и другие более мелкие поселения на его территории.

Холд Рифт - расположен на юго-востоке, столицей является город Рифтен.

Холд Фолкрит - расположен на юге, столица город Фолкрит.

Холд Предел - расположен на западе, столица город Маркарт.

Холд Хаафингар - расположен на северо-западе, город Солитьюд является столицей холда и всего Скайрима, и в нём находится резиденция Верховного Короля.

Винтерхолд, Белый Берег и Хьялмарк - это три расположенных на севере холда, и их столицы города Винтерхолд, Данстар и Морфал соответственно.

Холд Истмарк - расположен на востоке, столица город Виндхельм.

И наконец холд Вайтран в центре Скайрима, столицей которого является город Вайтран.

Так, а теперь переходим к важной информации. Поскольку Нурина не позволяла слишком далеко отходить от приюта – то я смог собрать лишь её ограниченное количество.

Во-первых, забудьте о том как Рифтен выглядел в игре. Это был просто небольшой городок с домиками, которые каждый мог спокойно пересчитать чуть ли не по пальцам. Вот только это... это слишком сильно отличается. Город в игре является лишь центральной частью города из этого мира. В Рифтене много гостиниц и домов, а Крепость Миствейл просто на порядок больше чем в игре, впрочем как и всё остальное.

Детский приют там был всего лишь одноэтажным зданием. Но сейчас я живу в двухэтажном здании с большим количеством комнат и крыльев, а если точнее – то целых 5, причём в каждом крыле своя воспитательница. Я же проживаю в крыле управляющей.

Впервые попав на рыночную площадь – я увидел множество народа, которых попросту раньше никогда не видел, а на самой площади было гораздо больше палаток торговцев.

Это совершенно точно реальный мир.

Как-то раз мы с Нуриной отправились в нижнюю часть Рифтена, и вот там было действительно страшно, поскольку именно там концентрировались бандиты и различные отбросы. Очень жаль что мастер алхимик, к которому мы собственно и направлялись, открыл свой магазин именно там.

Новички могут удивиться, почему город имеет нижнюю часть. А причина заключалась в том, что половина города была построена на Озере Хонрик, отчего Рифтен можно было считать «Двухэтажным Городом».

4Э-186, 20-е число Высокого Солнца (Июль)

Погода в Скайриме меняется с холодной на морозную и с холодной на тёплую – но я Норд, так что не жалуясь. Вот только смена сезонов потрясающе отражается на мире.

Когда наступает осень – ни на одном дереве не остаётся листьев, а дожди просто надоедают. Когда наступает зима и ты по какой-то причине решил отойти от источника тепла хотя бы на час – то твоя задница рискует поймать обморожение. Весна же скорее похожа на тёплую зиму, но это не так уж и плохо. И наконец, когда наступает всеми любимое лето – дети и их матери отправляются на озеро, где купаются и отдыхают.

Как раз сегодня утром весь приют в сопровождении нескольких стражей и людей ярла

отправился на Озере Хонрик, где мы целый день играли праздную день «Отдыха Солнца», и где я увидел троицу Чёрный Вереск и их мать Мавен.

Вначале я её конечно не узнал, просто было что-то знакомое... но просто уму непостижимо! Это ведь Мавен Чёрный Вереск, чуть ли не самая могущественная женщина в Скайримере, а также самая богатая. Если не ошибаюсь она владеет медоварней «Чёрный Вереск», и также она в сговоре со всеми тёмными фракциями в Скайримере: начиная от Гильдии Воров и заканчивая ассасинами Тёмного Братства, и даже проклятым Талмором.

Далее в течение дня я увидел как Сибби Чёрный Вереск, старший сын Мавен, наблюдал за мной. Чего это с ним? Неужели и в этом мире присутствует дискриминация по отношению к рыжим?

Я знал это... я так и думал, что это когда-нибудь случится... я к тому, что я самый привлекательный ребёнок в приюте, или возможно даже во всём Рифтене...]

Закрыв свой дневник, я спрятал его обратно.

Как же хорошо, что он был написан на неизвестном здесь языке, ведь если бы его кто-нибудь прочитал - то я бы наверное сгорел от стыда, но в то же время там запечатлено много воспоминаний, невольно вызывающих у меня улыбку.

В принципе все мои записи в той или иной степени походили на эти. Я к тому, что зачем мне пытаться их шифровать или иносказательно описывать, если всё равно их не сможет прочитать никто кроме меня?

Хоть однажды Нурина увидела их и начала с интересом рассматривать, но мне удалось обмануть её, сказав что этот язык являлся моим секретным шифром, придуманным дабы помешать другим читать мои записи. Ведь дети в моём возрасте любят всякие странные вещи, не так ли? Хотя... на самом деле дети моего возраста обычно не сильно умеют даже читать, не говоря уже о том, чтобы писать и изучать тома как я.

Тома Заклинаний или как маги их просто называют «тома» - это книги, в которых содержатся методы манипулирования «магией», и в настоящее время я изучаю заклинания данные мне Нуриной.

Суть практически всей магии заключается в «Манипуляции» и «Результате».

Манипуляция - это процесс как применять магию. Например применение магии гуманоидами и драконами - отличается.

Результат же связан с «Эффектом» и «Целью».

Эффектами являются: Поглощение, Нанесение Ущерба, Истощение, Обнаружение, Рассеивание, Лечение, Ослабление, Контроль, Изменение, Отражение, Сопротивление, Призыв, Управление, Укрепление, Восстановление и Искажение.

Эти слова характеризуют, что то или иное заклинание делает, а также что-то вроде ключевого слова в каждом заклинании в игре.

Цель сложнее, но она подразделяется на Атрибут, Энергию и Навык. Ну или же в случае конкретных заклинаний применяются на конкретную цель, такую как нежить или же дракон.

Атрибут - это максимальное число определенного параметра, например при {ХП: 88/100} 100 и будет являться атрибутом, то есть в данном случае максимальное здоровье.

Энергия относится к Здоровью, Выносливости и Мане.

Навык относится к одному из 18 навыков в «Скайриме», каждый из которых имеет свои собственные уровни.

Изучение заклинаний в реальной жизни занимает много времени и существенно отличается от игры. Там вы тем или иным способом добываете том, нажимаете «изучить» и... вот, вы изучили заклинание - а книга исчезла.

Как я уже сказал, в реальной жизни это отнимает намного больше времени и книги не исчезают. Вот только маги ещё те эгоисты, отчего они ни с кем не делятся своими томами. А это в свою очередь означает, что для получения тома с высокоуровневым заклинанием требовалось сделать гораздо больше, нежели просто заплатить деньги. В отличие от игры некоторые тома в буквально смысле не имели цен, отчего нередко заклинания и искусства исчезали в пучине времён.

Сама магия разделена на 6 основных школ: Изменение, Мистицизм, Разрушение, Восстановление, Иллюзии и Колдовство.

Изменение - позволяет манипулировать физическим миром и его природными составляющими вокруг заклинателя таким образом, что временно переставали действовать даже привычные физические законы.

Эффект: Контроль и Изменение Физических Условий и Основных Законов.

Мистицизм - включает в себя манипулирование магическими силами и границами, для обхода ограничений физического мира.

Эффекты: Поглощение-Обнаружение-Рассеивание-Отражение-Блокирование-Сопротивление Магии-Пространственная Метка и Призыв Возвращения (Телепортация).

Разрушение – связано с нанесением ущерба всем формам материи, как живой, так и неживой; и повышению уязвимости материи к такому ущербу.

Эффект: Поглощение-Истощение-Повреждение Энергии /Поглощение Атрибута-Умения/ Слабость к Элементу-Энергии-Физическому Воздействию.

Восстановление – заклинания восстановления управляют энергией жизни, позволяя излечивать раны, изгонять нежить, создавать магические обереги, поглощающие как физический, так и магический урон.

Эффект: Поглощение-Восстановление Атрибута-Энергия-Умение /Усиление Атрибут-Навык/ Сопротивление-Лечение Болезней-Яда / Нанесение Урона Нежити.

Иллюзии – не связанные законами природы, заклинатели изменяет мир вокруг себя как захотят, отчего там могут даже не действовать первичные законы мира... по крайней мере в разуме противника.

Эффект: Искажение Воли-Видимости-Звуков

Колдовство – искусство призыва существ или предметов из других планов.

Эффект: Призыв и Изгнание /Управление Даэдра и Нежитью/ Управление Душой.

Заклинания делятся по уровням от Новичка, Ученика, Адепта и Эксперта до Мастера.

А раз мод «Balanced Magic» увеличивал мощность заклинаний по мере повышения навыка игрока – то судя по всему, эта возможность должна присутствовать и в этом реальном мире.

Поэтому пока что вопрос заключался лишь во мне, в моих умственных способностях и том, сколько для изучения заклинаний у меня есть свободного времени.

<http://tl.rulate.ru/book/23272/519006>