

Минуло три недели и наступило 1-е число месяца Высокого солнца (июль), 4Э - 196 года... как обычно тяжёлый морндас (понедельник).

Только что мной был завершён экзамен на повышение ранга, и я официально стал Вызывающим. Впрочем не только это, поскольку я под руководством Нурины работал над Лошадью-Атронахом - мне пришлось подать им заклинание Лошади Огненного Атронаха. И конечно же я дал им не арабского скакуна, а обычную нордскую лошадь, которая галопировала словно утка.

По Коллегии уже давно начали ходить слухи, что я рассекал по городу на огненном скакуне, отчего ко мне начали подходить и интересоваться по этому вопросу, но я всем отказывал. Так что это поданное заклинание я подправил и немного усложнил, чтобы его не могли легко освоить.

Честно говоря мне крайне не хотелось его раскрывать, вот только это оказался оптимальный вариант из всего мною созданного, всё же остальное было немного выше нормы. Так что теперь у меня имелось основание для получения ранга Учёного, вот только это произойдёт нескоро.

Кстати если тебе это интересно - то я вновь занял на экзамене первую строчку рейтинга, но в этот раз это была просто максимальная оценка из возможной, а не тот чудовищный результат что впервые.

Вдох! На меня начали обращать внимание, поскольку опять же в отличие от предыдущего раза - я был известен не только как лидер Клуба Творчества, но ещё и как Тан Винтерхолда, так что со мной предпочитали не связываться.

Кстати о Клубе Творчества, мы добились некоторых неплохих успехов, а также записали на свой счёт установленные в купальне машины, поскольку я попросил Элишку подать официальный запрос на них в Коллегию. Всё это естественно добавила нашей группе известности, отчего к нам захотело присоединиться несколько новых членов, о которых должна была позаботиться Элиэль, всё же это именно она являясь главным символом клуба. Моя же работа заключалась в том, чтобы создавать проекты и генерировать идеи, так что хоть я им и помогал - но как хороший начальник, подавляющую часть работы оставлял на них.

По моему мнению, самыми интересными новыми членами были братья-близнецы Рунди и Борвир, которые только-только стали учениками и при этом являлись моими соседями по комнате, когда я впервые прибыл в Коллегию. И хоть они постоянно спорили друг с другом из-за всякой ерунды, но зато сполна разделяли просто огромнейшую любовь к мёду, отчего у них в мечтах было открытие медоварни, которая смогла бы конкурировать с Чёрными Вересками и медоварней Хоннинга.

Услышав об этом – я тут же пообещал им всяческую поддержку, если только они организуют своё производство в Винтерхолде. Также предупредив об опасностях исследования в одиночку различных подозрительных мест, и не менее подозрительных тайных знаний.

Зачем я это сделал? Ну, видишь ли, моё решение было продиктовано тем, что известно не каждому игроку.

Рунди с Борвиром хоть и являлись неигровыми персонажами, вот только запомнить их было крайне сложно, поскольку эти двое вместе с Изрой и ещё одним учеником – встречались лишь по заданию «Пропавшие ученики». По идее игроку следовало их найти, вот только все они уже были мертвы – причём по какой-то причине это задание было вырезано из игры, но тем не менее их мёртвые тела можно было спокойно найти в окрестностях Винтерхолда.

И я намерен был это изменить!

Рунди с Борвиром были хорошими парнями, которые точно этого не заслуживали. Изра же хоть и была ещё той поджигательницей, но являлась одарённым магом и моим другом. Также я познакомился и с четвёртым студентом, собираясь в будущем также дать ему совет.

В общем Клуб Творчества чувствовал себя сейчас просто отлично, причём это был ещё не предел – поскольку мы официально зарегистрировали два новых проекта, над которыми мы всё это время работали. Вернее для завершения этого процесса необходимо было оформить кучу бумаг и прочего, но мы все единодушно решили оставить это Элиэль; всё же как ни крути – но в оформлении документов извращенцы особенно хороши.

Первый проект был Манометром, прибором, позволяющим измерять своё количество маны. Вначале в его работоспособности были откровенные сомнения, вот только сравнив показатели со своей «системой» - я убедился что всё работало, конечно же держа свой показатель в 520 МП ото всех в тайне.

Когда мы сдавали свои проекты после экзамена – то его захотели опробовать некоторые студенты из других клубов, вот только не у всех реакция была такой уж восторженной. Один студент-альтмер начал закатывать сцену, когда устройство показало у него 130 МП, а затем такой же результат у студента-норда. Это вызвало некоторые проблемы, вот только контролирующий принятие учитель Толфдир подтвердил, что устройство работало как надо, поскольку расовое различие заключалось в таланте, но никак не в самой магии. Кстати когда он проверился сам – то стрелка показала на отметку в 1.000 МП, причём это произошло лишь из-за того, что устройство было создано на основе обычного камня душ, ёмкость которого как раз и составляла те самые 1.000 МП.

В общем устройство успешно прошло испытание и было принято комиссией Коллегии, что дало нашей команде неплохое количество баллов для поднятия рейтинга и собственно вознаграждение.

Вторым устройством был Смелометр, беззастенчиво названный мной в свою честь, который мог

определять выходную частоту ману и в случае отклонения от нормы – блокировать её. В отличие от Манометра, данное устройство уже было полностью под моим именем в качестве ведущего исследователя. От одного описания и заявленных возможностей – им тут же чрезвычайно заинтересовались все присутствовавшие учителя, всё же они как никто другие понимали его ценность.

Как я и предлагал изначально – мы остановились на перчатке со встроенным измерительным устройством на тыльной части, позволяющим идентифицировать поток маны во время каждой фазы заклинания. И как только отклонение от стандартных показателей становилось значительным – перчатка должна была его отменить. В их глазах ценность такого устройства была чрезвычайно высока – так что я заранее создал некоторое количество перчаток, безвозмездно подарив учителям-кураторам, что вышло откровенно не так уж и дорого.

Уже одно это давало мне достаточно оснований претендовать на «Волшебника», но опять же до этого было ещё далеко, к тому же для этого ранга мне уже необходимо было подтянуть другие направления. В общем награда со стороны Коллегии была более чем щедрой, а меня с успехом поздравил даже сам Савос Арен.

После этого, дел в Коллегии у меня практически не осталось, так что я начал собирать вещи для отправления в путь, но прежде чем уехать – мне следовало проверить город.

С тех пор как я переехал в своё новое жилище, которое я назвал Усадьба «Морской туман» – прошла уже неделя. У большинства красивых и представляющих художественную ценность жилищ, в игре имелись свои названия: такие как Поместье «Озёрное» в Фолкрите или же «Медовик» в Рифтене – поэтому я также решил этому соответствовать.

Местечко было просто отличным, мебель неплохой и всё в принципе выглядело так, как я изначально и задумывал. Наконец-то у меня появилась своя собственная кухня, где я мог попытаться приготовить ту еду, которую мне уже давно хотелось. Лапша, шаурма, кушари, пицца и множество других хороших штук – вот только мой опыт в кулинарии был не тем, чем можно было гордиться, так что к этому необходимо было приходить постепенно.

В моих глазах, моя комната откровенно была самым удивительным местом в мире. Джулланар же давно хотела оккупировать мансарду – так что я целиком отдал её ей. Нефертити дом кстати также понравился, и она любила носиться здесь повсюду.

В подвал вела дверь из двимерского металла с тремя замками, моя совместная работа с Морбагогом и Махраном – выглядевшая такой же крепкой, как и дверь в преисподнюю. Причём три замка были не более чем отвлекающим манёвром, поскольку настоящая замочная скважина находилась за кирпичом в стене, для которой был необходим специальный ключ. Как я уже ранее рассказывал, данная дверь вела в укреплённое металлом хранилище, где содержалась большая часть моих денег и важных исследовательских работ, а также специальные места для хранения артефактов, которые я раздобуду в будущем. Ещё в планах у меня было разбить во дворе зимний сад, но опять же это придётся оставить на потом.

Помимо дома, с купальней также всё шло неплохо и она начала приносить мне неплохой доход. В городе начало чувствоваться восстановление круговорота денег в природе, так что и с этой стороны всё налаживалось. Ну и моему хорошему настроению также способствовало ещё то, что я несколько раз ночью пробирался к Элишке в купальню... в общем жизнь хороша, и жить хорошо!

Войдя в свою комнату - я упал на свою абсурдно большую кровать, собираясь хорошенько выспаться перед завтрашним днём.

В это холодное утро завтра стало сегодня. Так что вернувшись в Коллегию - я отправился к Нурина, Лаанет и друзьям.

Нурина без какой-либо жалости вручил мне очередной список покупок, несмотря на то, что я ждал с её стороны хоть немного большего проявления эмоций. Лаанет дала мне дневник с некоторыми своими идеями и заклинаниями, над которыми она работала, сказав что они могут мне пригодиться в путешествии.

После этого я покинул Коллегию и встретился с Онгеймом, приказав прибыть в определённое время для одного дела в Виндхельм, взяв с собой при этом дополнительную команду. Ну и наконец я выделил Трудвару денег и дал новое оружие, взамен забрав свой молот Агни-Ра, который мне точно должен был понадобиться. Помимо этого на мне было моё снаряжение, ламеллярный доспех с турнира и всё такое прочее. Накинув дорожный плащ - я взял укутанную в тёплый мех Нефертити и направился на выход, в то время как Джулл с сумкой последовала за мной.

Таким образом мы и прокрались за город под прикрытием дневного света... и не спрашивай меня как. Как только мы отделились от города на достаточное расстояние - я вызвал двух огненных скакунов, а Джулл одного.

Скинув все вещи на одного из моих атронахов, дальше мы отправились уже верхом. И поскольку я сильно сомневался, что Джулл с Нефертити смогли бы выдержать скоростную езду - то ехали мы в принципе на умеренной скорости.

Спустя шесть часов мы добрались до «Свистящей шахты», которую я просто планировал проехать мимо.

Место определённо претерпело изменения, всё же насколько мне помнится, небольшой деревни по другую сторону от дороги здесь раньше не было, так что в моих глазах это было просто невероятнейшим прогрессом. Возможно, стоит даже профинансировать здесь постройку постоянного двора... но задерживаться я здесь не собирался, намереваясь добрать до Святылища Азуры ещё засветло. Само святилище находилось на вершине горы, отчего путь к нему был довольно крут, но не думаю что с этим у нас возникнут какие-либо проблемы.

Обычно данная местность наводнена волками, вот только одной из преимуществ Лошади Огненного Атронаха было то, что волки не осмеливались к ним приближаться.

Ведущий к святилищу путь находился неподалёку к югу от «Свистящей шахты», уходя на запад резко в гору. Чтобы достичь святилища, нужно было двигаться на юго-восток по тропе от Винтерхолда по направлению к Виндхельму. Причём в ясную погоду путь к святилищу хорошо был виден из любой точки данного маршрута.

После двух часов быстрой езды, на вершине горы показалось массивное каменное сооружение в форме форта, предположительного построенного почитавшими данную богиню данмерами (тёмными эльфами).

В игре, перед большой статуей находился алтарь, где жрица Арания проводила всё своё время в поклонении божеству. Справа же от алтаря был разбит лагерь, состоящий из одной небольшой палатки.

Прибыв перед заходом солнца – мы поднялись по лестнице на верхнюю платформу, где насколько я помню и находилась Арания. Сам же лагерь оказался действительно больше, состоя из большего количества палаток, судя по всему принадлежащим совершающим паломничество нескольким данмерам.

Посмотрев на массивную красивую статую – я всем своим естеством ощутил её красоту. Не знаю кто именно её создал, но это были действительно мастера.

Азура из Алых Врат, также известная как Азура, Королева Рассвета и Заката, Мать Розы и Королева Ночного Неба. Принцесса Даэдра, чья сфера – заря и закат (магия междуцарствия сумерек), а также тщеславие и эгоизм.

Азура является одной из немногих Даэдра, которые считаются «добрыми» по стандартам смертных, и предположительно больше заботится о своих последователях, нежели другие Принцы. Она также является одним из немногих Даэдра, которая постоянно поддерживает женский образ и соответствующе воспринимается. И хоть она никогда откровенно не

обманывала, но вот способы её добиваться чего она хочет – откровенно сомнительны и тревожны. Даже её последователи признают, что «она жестока»... следом конечно добавляя «но мудра».

Хоть данмеры считают её одной из «хороших» Даэдра, но в других местах её ставят на один уровень с Молаг Багом, что известен у самих данмеров как один из Столпов Дома Бед. Жители Залива Илиак считают, что Азура очаровывает некоторых своих последователей, делая из них своих «любовников» и «рабов».

План Азуры в Обливионе, в котором она полноправно властвует – называется «Лунная тень». Насколько известно по записям, там всё настолько прекрасно – что попадавшие туда смертные тут же наполовину слепли. План описывается как ослепительно прекрасный и яркий, украшенный цветами, водопадами и величественными деревьями серебряный город, окутанный туманной дымкой. Говорят, что цвета текут там, словно вода, а когда идёт дождь – воздух наполняется ароматами благовоний. Сама же Азура живёт в розовом дворце, встречая там смертных путников.

В принципе это было и всё, что я о ней помнил. И эта же информация подтолкнула меня, чтобы начать именно с этой Даэдрической Принцессы.

Я глубоко задумался, в то время как в моих руках затихла даже Нефертити.

- «Азура предви...»

Неожиданно раздавшийся со стороны голос вынудил меня отскочить в сторону. Говорившей оказалась женщина-данмерка в жреческом одеянии, из-за погоды дополнительно укутанная в меха, смотря на меня немного встревоженным взглядом.

- «Кхем! Азура предвидела твоё появление путник. Тебя привело сюда не любопытство – а сама судьба.»

Посмотрев на женщину, которая судя по всему являлась Аранией, жрицей Азуры – я перевёл взгляд на статую и улыбнулся:

- «Но ведь даже любопытство – это судьба. Но полагаю Леди Азура действительно могла уже давно меня видеть, всё же воздух чист и путь сюда хорошо просматривается с вершины.»

- «Нет, Азура наделила меня даром предвидения. У меня было видение, как ты ступаешь вверх по ступеням к этому алтарю ещё задолго до того, как ты родился. Ты был избран, чтобы стать её защитником. Я понимаю, что это откровенно неожиданно, но не переживай – всё идёт как и было ею пересказано.»

- «И...?»

- «Ты должен отправиться в крепость, находящуюся в великой опасности от воды, но всё ещё не тронутую ею. Внутри ты найдёшь эльфийского мага, способного обратить ярчайшую звезду в чёрную как ночь... Я понимаю, что всё это несколько загадочно, но знаки Азуры всегда верны. Лично я считаю, что крепость может обозначать Коллегию Винтерхолда, поэтому отправляйся туда и разузнай о эльфе зачаровывателе.»

- «Думаю, я знаю к кому обратиться по этому вопросу. Вот только, можем ли мы остаться тут на ночь?»

- «Конечно, добро пожаловать!»

- «Благодарю.»

- «Пусть сумерки укажут тебе путь.»

Оставив женщину - я сказал Джулл принести наше снаряжение для лагеря... это будет холодная ночь.

- «Хуман, что это такое, ня?»

- «Это наше королевство, Нефертити.»

- «Наше королевство, ня?»

- «Да, всё что находится под солнцем - это наше королевство.»

- «Придурок, закрой палатку, и так холодно...!»

<http://tl.rulate.ru/book/23272/939667>