Глава 11 – Теория «Единой Школы»

С тех пор как я начал изучать магию – прошло 3 года. Нурина всегда контролировала меня, словно я был каким-то ребёнком… впрочем, я ведь им сейчас и являлся.

Сейчас шёл 191 год 4Э, то есть до начала игровых событий оставалось ещё десять лет.

Честно говоря я совершенно не уверен, что являюсь героем данной игры, всё же у меня нет никакой системы навыков, и я не могу использовать силу героя. Так что хоть я бы и предпочёл спокойную и долгую жизнь… вот только если героем я всё же не являюсь – то мне следует пошевелиться и собрать всё более-менее ценное прежде, чем он или она до них доберётся.

Вот только артефакты и редкие сокровища находятся в подземельях и руинах, и сейчас мне явно не хватит сил для их прохождения. Мне как бы ещё 10 лет – а это означает, что 5 лет мне ещё необходимо прожить в приюте. После чего убедиться, что с Нуриной всё будет в порядке и защитить её от возможного вреда со стороны этой ведьмы Грелод.

Конечно Нурина являлась магом, причём сильным. Вот только Норды ненавидели магию, к тому же являлись расистами… поэтому если с ней всё же что-то случится – то я сделаю всё, чтобы проделавшие это невероятно пожалели о том дне, когда в их головы пришла эта смертельно опасная мысль.

Уже сейчас я умел прокладывать свой путь на рыночной площади так, чтобы меня никто не заметил; а иногда я даже сопровождал Бриньольфа и Векс в их набегах по городу. Эти двое членов Гильдии Воров были НПС в игре, так что в какой-то мере были уже заочно мне знакомы.

От них я научился как обчищать карманы, отпирать простые замки, а также освоил умение красться. И должен откровенно признать, что обучиться этим навыкам в жизни оказалось гораздо сложнее, нежели в игре.

Например для Карманной кражи в игре, необходимо просто прокрасться цели за спину и использовать «действие» незаметно для цели. Но в реальной жизни я должен вначале понять что именно я хочу украсть; к тому же сама цель скорее всего будет находиться в движении, причём идти явно не вразвалочку; далее, чтобы незаметно подобраться необходимо прикрытие толпы, ну и цель не должна быть настороже. И вот когда будут выполнены все эти условия – то обчистить кому-то карманы становится уже вполне посильной задачей. Однажды я стал свидетелем, как Векс разрезала чей-то карман и забрала кошель с деньгами, причём никто попросту не заметил её действий.

Как страшно! Поэтому радуйтесь что они Гильдия Воров – а не тёмное братство.

Взлом замков же – это сплошная боль, во-первых для основания необходим тонкий клинок, а также отмычки, которые были чуть толще иглы, с похожим на крючок окончанием. Смысл состоял в том, чтобы выбрать такое положение отмычки, при котором проворачивание клинка в скважине замка привело бы к его отпиранию. При этом следовало внимательно следить за самой отмычкой, чтобы она не сломалась… вот только так было в игре.

В реальной жизни боль была уже более всеобъемлющей. Из плюсов было то, что отмычки не ломались так легко, вот только у каждого уже был свой индивидуальный способ обращения с замками. Векс например использовала одновременно сразу две отмычки, в то время как Бриньольф лишь одну. Вот только проблемы не ограничивались лишь качеством и сложностью замка с ломкостью отмычки, в отличие от игры вас вполне могли поймать; например если во время взлома рука соскользнет – то звук сломавшейся отмычки был вполне способен привлечь ненужное внимание.

Кстати я помню, что добавлял мод под названием «Life Takes Time» или как-то в этом роде, меняющий каждое ставящее игру на паузу действие, такое как взлом замков или чтение книги – благодаря чему время продолжало идти, как ему собственно и было положено.

Со Скрытностью была уже другая ситуация… а именно она в принципе не работала как в игре, где было достаточно нажать «Ctrl» - и вот ты уже стал словно призрак. Бриньольф говорил мне, что вначале я должен научиться контролировать своё тело как внутри, так и снаружи.

Чтобы правильно красться и не оказаться услышанным – необходимо уметь замедлять дыхание и заставлять медленнее биться сердце, при этом направлять энергию лишь в те мышцы, которые в данный момент необходимы; причём это являлось лишь фундаментальными основами для Скрытности. Ну и конечно же следовало уметь сливаться с окружением и знать, где и когда незаметнее находиться как в солнечный день среди людей, так и во время ночных прогулок с тенью.

Мне действительно нравилось совершенствоваться в скрытности. Тем более что умения скрывать своё присутствие и чтение окружения являются одними из фундаментальных навыков для «Охотников» и «Расхитителей Подземелий».

Ну а как человеку, который собирался быть этаким авантюристом – мне необходимо много навыков и знаний. Поэтому я спросил у Векс с Бриньолфом, как мне следовало улучшать свои навыки, вот только их ответ был на удивление единодушен:

- «Необходимо каждый день жить как вор. Каждый твой шаг должен быть спокойным и тихим, всё должно тобой отмечаться и анализироваться.»

Проклятие…! Быть вором – это круто! Как я могу зарегистрироваться…?

Впрочем ответ на последний вопрос я знал, поскольку через несколько лет большой брат Бриньольф возьмёт в свои руки вербовку новых членов, вот только я ещё явно не подходил по требованиям.

Старшая сестра Векс с её серебристыми волосами и острыми чертами лица – была невероятно красивой, в особенности когда выполняла опасные задания, при этом являясь самым младшим членом гильдии; а к моменту когда «Герой» игры присоединится к гильдии – она уже станет мастером и будет давать задания. Учиться у настоящего мастера с юных лет – это безусловно очень хорошая штука. Я имею в виду хотя бы то, что затем мне не придётся тратить с трудом заработанное золото на оплату обучения.

Деньги в этом и игровом мире также совершенно различаются. В игре используются лишь золотые монеты «септим», названные так в честь Императора «Тайбера Септима», начавшего с объединённого трона Сиродила и в итоге основавшего последнюю Империю.

Как я уже упоминал, все септимы в игре – золотые, но тем не менее это не остановило людей от создания модов по переработке монет, таких как «Immersive Currency» или же «Coins of Tamriel». Я установил именно последний мод, который несмотря на своё название не сильно влиял на мир.

Но как бы там ни было, в реальном мире действительно присутствуют золотые, серебряные и медные монеты, являющиеся официальными платёжными монетами в Империи.

Помнишь как посещая подземелье в игре, существовавшее ещё до Третьей Эры – ты задавался вопросом, а с какого я нахожу здесь вполне современные септимы? В реальности с этим нет никаких проблем, поскольку там встречаются монеты древних цивилизаций, таких как Нордская и Двемерская, и Ярлы обменивают эти монеты у авантюристов по вполне неплохому курсу.

Размышляя об этом – я зашёл в приют, где обнаружил ожидавшего меня Вульфура.

- «Как дела?»

Беззаботно спросил я.

- «Ты поздно, Грелод тебе голову оторвёт.»

- «Хотел бы я на это посмотреть.»

Не смог удержаться я от ухмылки.

Обычно эта ведьма пыталась придраться ко мне при любом удобном случае, вот только с такой настойчивостью желать загнать в угол того, кто в прошлой жизни был адвокатом… если коротко – то с её стороны это было слишком самонадеянно.

Миновав прихожую – я поднялся на второй этаж, где и обнаружил дожидавшуюся меня Грелод, расположившуюся как можно дальше от комнаты Нурины. Причём по её пылающим яростью

глазам я понял, что терпение её находится уже где-то там, на пределе.

- «Где ты шлялся маленькая свинья, Обливион тебя забери? Или ты не знаешь, что ты уже давно должен быть здесь, а не шляться непонятно где?!»

Грелод изливала свою ненависть ко мне каждым произнесённым ею словом.

…«Старая ведьма энергична как всегда» – насмешливо подумал я про себя.

- «Я практиковался в магии.»

Ответил я, зная что это её разозлит.

- «Она ещё и учит этих отродий магии!»

Сказала та со злобной улыбкой.

- «Естественно, каждый в городе знает, что в этом приюте живёт одна злая ведьма.»

Сказал я как можно беззаботнее.

Глаза Грелод уже и так были красными от гнева, а сейчас я ещё подлил масла в огонь.

Проклятие, моя старая привычка вновь дала о себе знать. Я не только упрям как сама Грелод – но ещё и признанный всеми нарушитель спокойствия, так что попросту не мог сдержать себя с этой старой ведьмой.

- «Да как ты осмелился, свинья?! Ты рассчитываешь, что эта тёмная эльфийка от всего тебя защи…»

Грелод уже судя по всему достигла своего пика.

- «Во-первых её зовут Нурина, и ты должна звать её «Управляющая». Ну и во-вторых я посмел, потому что «Смелый» - это моё второе имя.»

Резко ответил я, с вызовом посмотрев ей прямиком в глаза… Вот только прежде чем я успел добавить хоть что-то ещё, со стороны комнаты Нурины раздался её голос:

- «Джон, извинись.»

Ну что, увидела кто здесь главный босс? Так что усмехнувшись, я тут же произнёс:

- «Прошу прощения.»

- «В мою комнату.»

Вновь прозвучал голос Нурины. Это был мой священный призыв и я не мог заставить богиню ждать, вот только… я ничего не мог с собой поделать, и проходя мимо Грелод указал двумя пальцами себе на глаза, что означало «я слежу за тобой».

После такого все дети посмотрели на меня восхищёнными взглядами, в особенности меня интересовала следившая за нашим обменом наэлектризованных взглядов, махающая своим хвостом влево-вправо симпатичная девочка-каджитка.

Естественно этой девочкой из нашего крыла была Акара. Год назад её отправили в крыло Грелод, и та обращалась с ней как Норды обычно обращались с не Нордами. Но в итоге Нурина вмешалась и положила этому конец, отчего та теперь находилась у нас.

Когда её впервые привели сюда – бедняжка была так измучена… Насколько я понял, её родители состояли в одном из торговых караванов каджитов, на который напали бандиты между Рифтеном и Камнем Шора. Стражники нашли её едва живую лишь спустя неделю после нападения, поэтому злость Грелод к такой девочке выдавала содержащуюся в ней просто крайнюю степень ненависти ко всему живому.

Я в принципе люблю кошек, поэтому каджиты мне кажутся просто удивительными, а в довершении ко всему Акара по моему мнению находилась на вершине всех каджитов, являясь просто невероятно красивой.

У неё была серая шерсть и чёрные полосы как у тигра, вот только голова была словно у котёнка, тёмно-серые волосы были заплетены в косички, а глаза сияли зелёным цветом. Можете меня просто пристрелить, но я с трудом сопротивлялся желанию похитить девушку и погладить её в каком-нибудь укромном месте.

Сопротивляясь позывам своего внутреннего кошатника – я вошёл в комнату Нурины походкой триумфатора. Сама управляющая в это время как раз находилась за столом и читала письмо, находясь при этом в откровенно плохом настроении.

Я не мог не задаться вопросом, что могло привести Нурину в такое состояние. Всё же стоит отметить, что «Меры» или эльфы – это ещё те долгожители, поэтому чтобы вызвать у них подобное раздражение, определённо необходимо приложить некоторые усилия.

- «Пришло письмо от моего кузена Савоса, он опять облажался.»

Произнесла она, раздражённо скривившись.

- «Савоса Арена? Архимага из Винтерхолда?»

Не смог скрыть я своего удивления.

- «А ты откуда его знаешь?»

Спросила она, вопросительно на меня посмотрев.

- «Эмм, но разве Архимаги не должны быть знамениты?»

Сказал я первое пришедшее мне в голову.

- «Он стал Архимагом лишь неделю назад.»

Продолжала она загонять меня в угол.

…Упс! Вот это провал… так, необходимо срочно что-то придумать!

Подойдя к стулу напротив неё – я сел, и во время этого перерыва у меня возникла одна идея.

- «Я видел в таверне человека-мага в мантии коллегии, он был пьян и плохо отзывался о новоназначенном Архимаге Савосе Арене, постоянно повторяя что не собирается работать под началам какого-то Данмерского фокусника. Звучало как по мне довольно по Нордски.»

Даже я сам себе мог сказать, что это было просто идеальным прикрытием. По выражению лица Нурины ничего нельзя было понять, но судя по всему ей на это было всё равно, и положив письмо на металлическое блюдо – она его сожгла управляемым магическим огнём.

- «Ты не хочешь ему помогать?»

Поинтересовался я.

- «Его проблемы – это его собственное дело. Норды-маги покидают коллегию лишь из-за того, что он уже долгое время всеми силами подбирался к этой не имеющей особого смысла должности и им это очень не нравится.»

Сказала она поджав губы.

- «Не бери в голову. Я даже не знал, что твоя фамилия Арен, как у знаменитых данмерских заклинателей.»

Думаю я попал в точку, тем более после такой оговорки Нурины о своих родственниках.

- «Я порвала все связи с этими тупоголовыми придурками.»

Со вздохом произнесла Нурина.

- «Прекрасный маг Тёмный Эльф, специализирующийся на школе Колдовства, не работает в коллегии и говорит, что все остальные заклинатели – тупоголовые придурки. Боюсь, это означает только одно…»

Сделал я небольшую паузу, смотря прямиком в начавшие подрагивать глаза Нурины.

- «…Ты некромант.»

Бросил я словесную бомбу, сумев впервые по-настоящему её ошеломить, отчего это определённо можно было записать себе в достижения. В то время как сама Нурина скорее всего очень сильно хотела меня избить.

- «Иногда я начинаю очень сильно жалеть, что однажды решила начать тебя обучать, шельмец…»

Протянула она, после чего на секунду запнулась и спросила:

- «И что ты об этом думаешь?»

- «Я думаю, что некромантия – это просто ещё один инструмент. Злой маг вполне может обойтись и одной лишь магией Восстановления.»

Сказал я вполне естественную вещь.

Обыватели думают о некромантии как о зле, вот только они просто смотрят на саму нежить как на пугало, не понимая что это просто магия. Даже влиятельные в сфере магии фигуры заявляют об этом не потому, что об этом не знают – а просто для сохранения своей репутации в глазах общественности.

- «Я ведь прав?»

Насколько я мог судить, Нурина пребывала в замешательстве. Всё же если вы об этом забыли –

то мне не просто 10, мой суммарный возраст около 35 лет. Конечно это всё более чем условно, но всё же.

- «Мои исследования были не о самой некромантии, я стремилась понять как призывать Нежить.»

Нурина переключилась в режим учителя, и как же хорошо что я также скачал мод «Realistic Eyeglasses». Эти очки в средневековой стилистике делали из Нурины просто настоящего «Сэнсэя».

- «Как ты знаешь, когда мы что-то призываем – то проделываем это из миров «Обливиона», из планов с тёмными существами, где обитают могущественные Повелители Даэдра, считающиеся злыми богами.

Способные призывать создания Даэдра маги – известны как «заклинатели», вот только создания Даэдра бывают очень различными… но в то же время ограниченными, например те же Атронахи. Элементальные существа, которым явно не хватает вариативности, поскольку их атаки в основном сфокусированы на соответствующем им элементе.

Некоторые личности оставили записи о своих приключениях вне Нирна, например во время путешествия по Обливиону, где отмечали присутствие во время своих странствий Нежити. А это в свою очередь означает, что заклинатели могут работать и с нежитью, которую как легче призывать, так и контролировать, к тому же они обладает большей вариативностью в атаках.»

Это был длинный монолог о том, что действительно являлось увлечением Нурины, на что указывали её излучавшие тёмно-алый свет глаза.

- «И я выбрала Скайрим как раз из-за того, что данное место наполнено древними гробницами, в которых присутствует много видов нежити для изучения, что очень хорошо для моих исследований.»

Завершила свою речь Нурина.

- «Но почему ты тогда живёшь в приюте?»

Задал я вопрос, который уже некоторое время мелькал у меня в голове.

- «Эмм? Разве я тебе не говорила? Обычные люди вряд ли подумают, что некромант-данмер будет работать управляющей приюта, к тому же я хорошо лажу с детьми.»

Вот же ж! У неё как всегда бардак в расстановке приоритетов…

- «Но в любом случае, как успехи в исследованиях?»

Спросил я старательно сдерживая себя, чтобы прямо сейчас не начать призывать её почаще прислушиваться к голосу разума.

- «Да, за прошлый год я завершила создание собственного заклинания по призыву нежити.»

Ответила она, и проверив чтобы никто за нами не следил – вернулась и встала посередине комнаты, в то время как я обратился весь во внимание, поскольку сейчас она явно собиралась продемонстрировать результат своих трудов.

Она повела левой рукой и произнесла заклинание, отчего в комнате возникло некое облако пустоты, и как только оно исчезла – я обнаружил чёрного скелета с луком в руках, глаза которого светились синим светом.

Да, это совершенно точно Скелет-лучник, вот только почему он чёрный…?

- «Этот скелет явился сюда из даэдрического плана, и так сказать при жизни являлся существом, известным как Дремора. Выглядят они как высокие люди, правда полностью чёрные; и хоть они живые существа – но при этом даэдра, поэтому злы и порочны, как и их лорды. Они обладают сильной волей, поэтому их сложно подчинить; так что если ты не поклоняешься их Даэдрическому Принцу – то они не станут тебе подчиняться, а наоборот в итоге ты же и окажешься их целью.

Но в то же время Нежить Обливиона сильна настолько же как и Дреморы, а подчинить их настолько же легко как и Атронаха.»

Хвасталась Нурина призванною ею нежитью.

В будущем главный герой игры войдёт в план Обливиона, зовущийся «Каирн Душ», где он/она сможет найти три заклинания для вызова подобной нежити.

И это было… потрясающе! Нурина сумела воссоздать столь редкое заклинание, при этом даже не посещая «Каирн Душ».

- «Можно ли мне взглянуть на том?»

Набравшись наглости поинтересовался я, на что она даже ничего не ответив – молча протянула его мне.

Просматривая записи в томе, я неожиданно для себя обнаружил кое-что странное… эти Эффекты были очень даже мне знакомы. Увидев как я начал хмуриться, Нурина усмехнувшись спросила:

- «Итак, ты заметил?»

Ну конечно же я заметил. Я очень даже хорошо заметил, как в этом заклинании применялась моя теория.

То что я называл теорией – скорее являлось моим пониманием магии. Мною было прочитано немало книг о школах магии, так что я обобщил всё мною понятое и отредактировал некоторые части, которые по моему мнению не имели никакого отношения к действительности.

Как например утверждение, что Некромантия относится к школе Колдовства. Ведь по-моему мнению она явно принадлежала Мистицизму, и тут даже нечего было обсуждать. Кроме того эффект «Привязки», когда дело доходило до цели «Души»; и хоть не то чтобы я был единственным, кто до такого додумался – но эти вещи я точно знал, поскольку когда-то во время своей прошлой жизни читал в Вики.

Также у меня имелись и оригинальные заключения, например что «Школа Мистицизма – это изначальная школа магии, а другие школы являются лишь проявлением её Эффектов. Отчего понимание всех Эффектов Мистицизма является обязательным условием для становления полноценным магом». Хоть для подавляющего большинства магов это и звучало как увесистая оплеуха, но для меня данное утверждение было вполне естественным.

Мистицизм – это чистое манипулирование идущей от Солнца и Звёзд силой, известной как Магия.

Я веду к тому, что если не уметь обращаться с луком как с частью себя – то вы никогда не сможете достичь высшего уровня мастерства в стрельбе из лука. В древние времена в Хаммерфелле, воины следующие пути меча, известные как Танцующие с Мечом – начинали свой путь к вершинам мастерства с обучения ковки оружия, посвящая всю свою жизнь работе и совершенствованию через меч.

Таким образом умение манипулирования маной, по-моему мнению должно быть обязательным для изучения. Конечно магия это нечто более многогранное и сложное для осознания нежели меч, но в то же время вначале вполне возможно тренировать каждый эффект по отдельности, не связывая их с какой-то определённой школой.

По этой теме я в своё время сделал запись, а Нурина скопировала её для себя, сказав что это стоит исследовать более подробно. И вот теперь это оказалось применено в заклинании… я

вижу много эффектов из различных магических школ. Это и «Привязка» из школы Иллюзий, «Зов» из Мистицизма и «Принуждение» из Изменения.

- «Я понимаю. Такую впечатляющую нежить можно призвать лишь при помощи множества эффектов.»

Пробормотал я.

- «Именно. Если применить теорию «Единой Школы» и скомбинировать различные Магические Эффекты существующих заклинаний – то вполне можно их улучшить, став гениальным магов во многих школах.»

Протянув ей том обратно – я глубоко вздохнул, неужели я действительно сумел создать нечто настолько абсурдное?

- «Даже не знаю, хорошо это или же плохо…»

Произнёс я пытаясь представить, сколько неприятностей это могло принести в будущем.

- «Конечно же хорошо… до тех пор, пока ты будешь держать это в секрете. Маги скрытны по своей натуре и уважают чужие секреты, отчего другие маги уже не суют нос в их дела – это основы взаимоотношения сообщества магов.»

Сказала она, откидываясь на спинку стула.

- «Ладно, что-нибудь ещё?»

Спросил я собираясь уходить.

- «Да, пока я не забыла… прекращай смотреть на Акару таким мерзким взглядом, или я надеру тебе задницу!»

Процедила она сосредотачиваясь на книге.

Какая ужасающая женщина…!

http://tl.rulate.ru/book/23272/520820