

Глава 13 (часть 2) – Отправление в путь

Отойдя от занятой обращением к своим родителям девушки – я ещё раз внимательно осмотрел окрестности. Нда уж... честно говоря сильно сомневаюсь, что даже при всём желании сумел бы сейчас повторить хотя бы нечто подобное...

Проведя словно лишившуюся всех сил девушку обратно в лагерь – я вернулся к себе в шатёр, на что тут же отреагировал Вульфур, поинтересовавшись произошедшим. Вот только когда я ответил, что просто прогулялся с Акарой – этот подлец фыркнул и посмотрел на меня весёлым взглядом.

- «Да пошёл ты...!»

Ударил я этого в край обнаглевшего парня и начал готовиться погрузиться в сон, отметив что мой дневник всё ещё находился у него в руках, а это означало что содержимое его явно заинтересовало – что мне собственно и было нужно.

Следующим утром мы собрав лагерь двинулись дальше и прибыли в Камень Шора, на что в сумме у нас ушло три дня. Если Рифтен в игре, по сравнению с его полной версией в реальности – был откровенно небольшим, то вот с Камнем Шора было уже немного другое дело.

В данной деревеньке была лишь шахта и 3-4 несчастных здания, но в реальности – это был самый настоящий город. Вместительный постоялый двор, конюшня, множество домов, разветвлённая железная шахта, большая промышленная плавильня, кузница и опоясывавшая весь город деревянная стена с постом стражи.

Да многоуважаемые дамы и господа – это был самый настоящий город.

Покинув фургон – мы отправились на постоялый двор, в котором сумели найти себе место даже несмотря на то, что этот шумный город был заполнен путешественниками. Спустя какое-то время я решил отправиться на разведку, Вульфур также захотел осмотреться, а не проявившие к этому интереса девушки – соответственно остались ответственными за пропитание.

Совместно с Вульфуром мы начали бродить по городу, осматривая местные достопримечательности. Это место было просто потрясающим: шахта, плавильня и кузница – всё было достойно внимания, в особенности по сравнению с моими впечатлениями из игры.

Всё это время я выискивал представительство Гильдии Воров, но судя по всему упадок гильдии оказался сильнее нежели я думал, отчего они не смогли распространить своё влияние даже на следующий город. Вернувшись уже на закате – мы вместе поужинали, после чего вновь до самого отхода ко сну спорили о моих эскизах, которые я сделал на некоторые игры и мангу. Можно сказать, что это было одним из способов убить лишнее время.

Следующим утром мы встали пораньше и закупившись припасами отправились к фургонам, где после непродолжительного ожидания, без происшествий продолжили наш путь по на удивление спокойной дороге. После дневного привала мы продолжили двигаться на север, а на перекрёстке дорог повернули на запад.

И после этого действительно было на что посмотреть, поскольку с дороги между Холдом Рифт и Холдом Истмарк открывался изумительный вид на серные бассейны и скалистые утёсы Истмарка. Всё же Холд Рифт располагался на высоте в нескольких сотнях метров над уровнем моря, но вот Истмарк был уже ниже этого уровня, отчего дорога сейчас шла горизонтально на уклон.

Переночевав на специальном месте неподалёку от дороги, на следующее утро караван продолжил свой путь. После окончания спуска – мы уже официально въехали в Холд Истмарк, где нашей следующей остановкой должен был стать Чёрный Брод, недавно образованное шахтёрское поселение. Причём в отличие от Камня Шора – шахту здесь начали развивать лишь недавно, поэтому это место пока что точно нельзя было назвать городом, по крайней мере пока.

Несмотря на то, что сейчас была зима – погода в этой местности была тёплой и приятной. Поэтому если бы эти места не кишела племенами Великанов и хищниками – то здесь бы уже наверное давно построили курортный город.

В местной шахте добывали корунд, являющимся отличным металлом для ремёсел. Шахту обнаружила нынешняя управляющая, красивая авантюристка по имени Аннеке Скалолазка, которая проживает здесь вместе с мужем и 11-ти летней дочкой. Обо всём этом я кстати знал из игры, поскольку она давала задания и являлась потенциальным компаньоном.

Разобравшись с постоянным двором – в этот раз я заставил пройтись с нами и девушек, поскольку знал одно довольно интересное место неподалёку отсюда.

Вначале мы отправились посмотреть на шахту, ферму и палаточный лагерь. Как ни странно, но в реальности шахтёры также проживали именно в нём, всё же как я уже упоминал погода здесь не могла не радовать, а природа была более чем живописной. Поэтому поскольку эта ещё фактически деревня, остро нуждалась в развитии других более важных направлений – о полноценных домах здесь пока что особо не задумывались. Постояльный двор, намёка на который

в игре кстати даже и не было – как раз и являлся одним из первоочередных возведённых зданий, способствуя привлечению путешественников и соответственно ускоряя развитие всего поселения.

После завершения нашей экскурсии, солнце всё ещё продолжало светить высоко, да и мы ещё не устали. Так что подойдя к стражу, я начал расспрашивать дорогу к одному расположенному к северу отсюда известному мне месту.

Сделав заметки на его указания – я повёл перепуганную толпу в дикие земли, пообещав им занятное приключение. Изольда со Свиди хотели было отказаться, но поскольку это было ради их же блага – я стоял на своём до последнего, потащив их чуть ли не силой.

Спустя час мы добрались ко входу в пещеру, где я сразу же применил заклинание из школы Колдовства [Вызов Питомца], приказав тому отправиться вперёд на разведку.

Поскольку питомцы могли принимать различные формы – то их можно было использовать не только для сражений, но и для исследования местности. Как только ты смог постичь повадки определённого животного, и понять что же оно из себя представляет и как передвигается – то уже можешь попытаться создать его идеальную копию в качестве вызванного питомца. Поскольку их было довольно легко контролировать – то в плане разведки они намного превосходили Атронахов, которые требовали не только большего контроля, но ещё и не могли отдаляться далеко от заклинателя.

Я мог создать целую группу животных, о которых в своё время смотрел документальные фильмы, что в своё время очень удивило Нурину. В частности я могу вызвать дельфина, акулу, орла, маленьких птиц и кошек. Моими любимыми питомцами были Сокол и Кошка, так что именно их я и использовал для разведки чаще всего.

Поэтому вызвав Кошку и контролируя её, читая мысли – я отправил питомца на исследование пещеры. Убедившись, что это именно то место и никакой опасности нас внутри не подстерегало – я отметил местоположение пещеры на карте.

- «Это «Святылище Великого Древа», священное место богини Кинарет и самое красивое место в Скайриме, которое я только знаю. Также сюда часто приходят паломники, поэтому не трогайте и не ломайте там ничего.»

Сообщил я народу позади себя и направился в пещеру.

Акару это явно заинтриговала, поэтому она сразу же последовала за мной. Вульфур, который обычно не интересовался ничем, если это не было связано с кузнечным делом – также двинулся вслед за нами. Свиди с Изольдой очень подозрительно косились на тёмный вход, но ещё больше их пугало оставаться одним, так что нехотя они также последовали внутрь.

После произнесения заклинания [Свет Свечи], над моей головой зависла сфера белого света;

так что стараясь держаться поближе друг к другу – мы направились вглубь пещеры по тоннелю.

Спустя минуту в отдалении возник свет, и когда мы к нему приблизились – то всё тут же переменялось. Я конечно видел это в игре, вот только... в общем я просто потерял дар речи. Игровая локация попросту не могла идти с этим местом ни в какое сравнение! Как описать увиденное мной словами...? Даже не знаю... это было настолько потрясающе – что я попросту с первого взгляда влюбился во всё это.

Это место как никакое другое подходило для постижения природы в её самом чистейшем первозданном виде.

- «Так вот значит, что ты имел в виду под священным местом...!»

Поражённо воскликнул Вульфур.

- «Блин, я прочитал об этом в одной из книг Нурины. И хоть готовился не удивляться – вот только здесь просто невероятно красиво. Даже не знаю, достоин ли я того, чтобы вообще сюда войти?»

Патетически произнёс я.

- «Естественно, в святилище может войти любой, кто не замышляет недоброе.»

Ответил мне голос, и обернувшись я увидел пожилую женщину в жёлтой, скрывающей фигуру широкой одежде, которая судя по всему являлась жрицей Кинарет.

Кивнув, мы прошли по мосту через небольшую речку. Святилище располагалось в самом сердце возвышавшегося над этим местом холма. И хоть пространство было неровным, но компенсируя это как раз и была проложена дорога с рукотворным мостом. Миновав его – мы вошли в огромный сад, который с его огромным количеством деревьев и экзотических трав вполне можно было принять за рай.

Находясь настороже, я почувствовал чьё-то скрывающееся за деревьями присутствие, распознав Спригганов – духов природы, внешне напоминающих женскую фигуру, созданную в основном из древесины. Они обладают умеренным интеллектом, и несмотря на то, что спригганов почитают – к путешественникам они обычно относятся враждебно. У этих существ есть свой уникальный язык, который может быть изучен учёными и использован для успокоения этих существ. В общем их можно было считать Олицетворением Природы.

Обычно они охраняли уединённые поляны и рощи по всему Тамриэлю, зачастую попросту сливаясь с растительным окружением, застигая таким образом нарушителей врасплох. Спригганы атакуют своими длинными, когтистыми пальцами и зубами, а также обладают

способностью отравлять противника. Помимо этого у них невероятные регенеративные способности, отчего авантюристам зачастую приходится побеждать их по нескольку раз, прежде чем те наконец умрут. Если им угрожает опасность – то они вполне способны призвать себе на помощь близлежащих лесных животных, а некоторые из них даже обладают способностью при помощи магии вызвать чёрных медведей.

Осматриваясь по сторонам, мы везде видели спускающиеся с высоты до нелепого большие корни. На верху корней начиналось дерево, хоть и не такое большое как сами корни – но всё равно внушительное. Вот собственно и всё...

- ««Это Великое Древо.»»

Одновременно заговорили мы со жрицей, отчего кашлянув – я извинился, на что она улыбнулась и сказала, что всё в порядке.

Мы приблизились к корню, прикоснувшись к которому я применил [Обнаружение Магии] – и тут же на меня нахлынуло чувство содержащегося в них просто невероятного океана силы.

- «Великое Древо считается самым древним живым существом из известных на данный момент. Протекающая по его корням энергия – это просто нечто. Корни кстати сами по себе также очень интересны, не думаю что смогу причинить им вред, даже если буду пытаться сделать это изо всех сил.»

Поделился я своими открытиями со всеми.

- «Правда? Вообще никак?»

Удивлённо спросил Вульфур.

- «Ага, этот корень возможно прочнее самого твёрдого металла. Судя по всему магия Древа проявляет эффект «Соппротивление» просто высочайшего уровня.»

- «А ты многое знаешь.»

Произнесла жрица, приближаясь ко мне.

- «Да, меня обучали на мага.»

Ответил я, на что жрица кивнула и молча осталась стоять рядом.

- «Так значит ничто не сможет навредить этому дереву?»

Спросила замороженная всей этой красотой Изольда.

- «Возможно, что только Алдуин Пожиратель Мира.»

Усмехнувшись сказал я, причём это вполне могло являться правдой.

- «Опять твоя чушь насчёт драконов...»

Простонала Свида, на что я ещё шире усмехнулся. Ну что ж, просто немного подождём и посмотрим, как ты отреагируешь на его появление в не таком уж и далёком будущем.

- «Какой-нибудь сильный нечестивый артефакт также сможет причинить вред, вот только какова будет цена за это? Ты вызовешь гнев самой природы и её стражей. Хотя... возможно подойдёт и кухонный нож Грелод, упс...»

Прикрыл я рот рукой, словно проговорился - на что мои спутники при упоминании Грелод весело рассмеялись.

Жрица мрачно на меня посмотрела, но я проигнорировал её взгляд. Через некоторое время мы отделились от корней дерева и пришли в сад.

- «Ты слишком много знаешь юноша.»

Сказала в итоге жрица, пристально на меня посмотрев. Я же просто ей улыбнулся:

- «Не волнуйтесь, я не из тех, кто может себе позволить вражду со жрецами Кинарет. Да и кому в принципе может прийти в голову навредить такой красоте?»

- «Все вы маги нечестивое племя.»

Отвернулась жрица собираясь уходить, но я её остановил:

- «Могу ли я здесь немного помедитировать?»

- «Конечно... данное место для этого и предназначено.»

Вздыхнула она, пожевав губами и ушла.

Я же тем временем сел и задействовал всю свою ману, начав до полного истощения выталкивать её из своего тела. Оказаться без маны было действительно очень болезненным

ощущением... Стараясь не обращать внимание на боль – я активировал [Поглощение Магии] на обеих ладонях и выбрал целью пространство вокруг себя.

Моё тело тут же начало быстро поглощать энергию, так что вскоре моё тело вновь оказалось наполнено магической силой; вот только затем я вновь вытеснил из себя всё это и повторил по новой, целиком сосредоточившись на этом процессе.

Данную тренировку, если это конечно можно было так назвать – я скопировал из новел про культивацию из своей предыдущей жизни; так что я просто воспроизводил эту культивацию, но уже со своей магией. И на удивление результат меня очень даже радовал, полностью укладываясь в концепцию Школы Мистицизма. Ранее при помощи данной тренировки я постоянно расширял свой магический резерв, вот только в данный момент я почувствовал – что результат был просто исключительным...

Примерно спустя пару часов я осознал, что мой прогресс практически остановился. Поэтому пребывая в радостном настроении – я открыл глаза и... увидел вокруг себя довольно странное зрелище.

Вокруг меня проросли корни, словно крепко ухватиться за меня решила сама природа. В то же время мои друзья, смеясь словно какие-то придурки, всё же сумели сообщить, что растения проросли прямиком на мне, покрыв зелёным ковром.

Нет, ну серьёзно, а раньше сказать мне об этом была не судьба...?!

Оглядевшись, я также обнаружил и странно смотрящую на меня жрицу.

- «Что ты только что сделал?»

Резко просила она у меня.

- «Я вытеснил свою энергию наружу и позволил ей восстановиться из энергии окружающей среды.»

Ответил я ей совершенно честно, единственное что я проделывал это насильно и повторил намного больше, нежели один раз.

- «И какая от этого польза?»

- «Эм, это исцеляет тело и душу.»

Сказал я какой-то быстро придуманный мной бред.

- «А это не навредит этому месту?»

Вновь подозрительно спросила она.

- «Ни в коем случае. Я отдаю энергию и забираю её обратно. Отданная энергия будет растворена в более насыщенной энергии этого места, переходя на более высокий уровень, а взамен мной будет получена новая энергия. Такое взаимное обновление энергии хорошо как для мага, так и для самой природы.»

- «Очень интересно...»

Удивлённо произнесла жрица.

Конечно же очень интересно, поскольку это моя личная техника тренировок. И только что я поделился лишь её крайне обрезанной версией.

Спустя некоторое время, за которое мне помогли вырваться из растительного плена – мы направились обратно, и зайдя в туннель я привычно применил [Свет Свечи]... вот только произошло нечто странное. Сфера оказалась настолько мощной и яркой, что все невольно прикрыли глаза ладонями, хоть я и применил такое же количество магии, что и в первый раз.

Развеив её – я создал новую, но в этот раз вложив в неё лишь четверть от обычного, и лишь тогда та начала соответствовать обычной яркости.

После серии быстрых экспериментов – я понял что произошло. У меня не просто расширилось хранилище маны, но она сама также стала плотнее и более высокого качества... просто поразительно!

У меня стало не просто больше маны, но теперь мне ещё не нужно было тратить её в таком же процентном соотношении как и раньше!

Просто идеально, обязательно отпраздную это позже Сладким рулетом и зелёным чаем.

Следующей нашей целью были горячие источники. Да, всё верно, поскольку здесь были серные бассейны, то почему бы не быть и горячим источникам, не так ли?

В игре здесь собиралось и купалось несколько охотничьих групп, но сейчас тут никого не было, а солнце тем временем всё ещё светило над головой.

После холодной зимы – это было просто лучшее место на земле. Отметив два участка – я застолбил их для себя с Вульфуром, отдав оставшуюся часть источника в распоряжение девушек.

Купание подобным образом было самым настоящим благословением, в независимо от того, насколько была горячей вода. Первоначально я собирался здесь ещё немного потренироваться в магии... вот только в данный момент мне было слишком лень что-либо делать. Поэтому я просто обдумывал мысль, что после моего сегодняшнего стремительного прогресса, я теперь мог сосредоточиться и на развитии своего контроля в школе Иллюзий, которую до этого момента я осознанно игнорировал.

Когда солнце скрылось за горизонтом – мы вернулись в Чёрный Брод, где практически сразу же уснули. Ну а на следующее утро караван направился к Башням Валтейм – вначале двигаясь вдоль Чёрной Реки, а затем вверх по Белой Реке, за три дня приблизившись к башням.

Далее мы чуть было не попали в засаду бандитов, но я раскрыл их местоположение при помощи своего питомца Сокола, так что охрана каравана засыпала их стрелами. Помимо животных, я так в своей жизни ещё никого не убивал, и хоть рано или поздно мне придётся это сделать – вот только по этому поводу я всё ещё испытывал довольно противоречивые чувства.

На следующий день мы достигли непосредственно Башен Валтейм.

Эта опасная территория обладала очень высоким стратегическим значением, поскольку это был самый удобный маршрут, соединявший Восток и Запад Скайрима.

Помимо этого, существовало лишь ещё два прохода. Первый был горной дорогой на юге между населёнными пунктами Хелген и Айварстед. Второй же находился на севере, в пустынной промёрзшей земле Винтерхолда и Холда Белый Берег, где на многие километры в округе никто не жил.

Сами Башни Валтейм были значительно улучшены модом под названием «Tactical Valtheim», превратившим их в по-настоящему укреплённое место. Путешественникам разрешалось задержаться здесь лишь на полдня без какой-либо торговли, в смысле что в данном месте не было торговцев. Так что немного передохнув – мы наконец завершили первую половину нашего путешествия и въехали в Холд Вайтран.

<http://tl.rulate.ru/book/23272/716806>