

Эх, кхм... даже не знаю, что ты там пережил Мейлур, но будь мужчиной и прими это!

Хе-хе-хе... \*Вздых\*

\*\*\*

Вот таким было текущее положение дел в Винтерхолде, хоть должен признать я и не ожидал столь стремительно развития, но всё прошло более чем хорошо. Люди сами хотели для себя лучшей жизни, и фактически я лишь их направлял.

Новость о моём становлении Таном распространилась по Коллегии словно лесной пожар. Даже Нурина не слишком-то верила в мой план, так что для осознания его успешного завершения ей потребовалось некоторое время. Тем не менее, сразу же после этого она отправилась писать кому-то письма и что-то обсуждать со своими сторонниками в Коллегии, причём в большинстве своём они относились к Волшебникам и Мастерам-волшебникам. Когда же я поинтересовался что происходит и что она делает – мне было сказано, что это её проблемы, а мне было рекомендовано сконцентрироваться на своих делах в городе. Без понятия что там происходило, но похоже даже если бы я и знал – то это было бы выше моего понимания.

Другая проблема, с которой мне пришлось столкнуться – были те, кто очень хотел инвестировать в мой бизнес свои средства. Отчего мне пришлось тратить время, чтобы всем им отказать, в том числе и «Гильдии Воров». Всё же у меня совершенно не было никакого желания заводить себе деловых партнёров, от которых в итоге ничего кроме головной боли ты не получишь.

Так, что ещё... ах да, дом!

Ещё я строю себе свой собственный дом. И не нужно мне говорить о всяких дополнениях «Hearthfire» и прочих. У меня вполне имелось своё собственное воображение, чтобы самому суметь выбрать, что мне больше нравится.

В качестве основной базы я в основном использовал «Дом тёплых ветров», и фактически никогда не изменял данному правилу. На мой взгляд Вайтран был самым лучшим городом из существовавших когда-либо в игре, так что я всегда украшал его лучшими модами из возможных, так или иначе затрагивающих моё логово, превращающих его в действительно

чуть ли не идеальное место для жизни.

Вот только теперь у меня не было возможности быстрого перемещения как в игре, так что моя база будет находиться именно здесь, в Винтерхолде. В планах у меня были ещё строительные работы, но это место будет моим, и в доме будут храниться мои личные вещи и всё такое прочее. Это должно быть безопасное убежище, поэтому я до сих пор не был уверен, как лучше его было сделать: под замок или же в обычном нордском стиле.

Выбранный мной участок земли находился с восточной стороны, через дорогу от купальни. На западе была гора, в то время как Коллегия и ведущий к морю уклон находились на севере. Места было много, так что здесь я мог развернуться по полной, и после продолжительных раздумий решил остановиться на окружённом стеной среднем размера имении, и немного всё это украсить.

Вдохновение я черпал из мода «Поместье Элизиум», которое позволяло игроку получить действительно великолепное поместье за пределами Вайтрана, в котором присутствовало всё необходимое для комфортной жизни. Но на вид всё было довольно просто, деревянный дом в нордском стиле с красиво отделкой как снаружи, так и внутри.

Войдя внутрь, по левую сторону от входной двери можно было увидеть кухню, в то время как по правую располагалась столовая, по сути это была одна объединённая комната без стен и я не буду здесь ничего менять.

Миновав первую комнату – ты сразу попадаешь в короткий коридор, по бокам которого расположены двери в следующие комнаты. Слева находится хозяйская спальня с камином, полками, двуспальной кроватью и отдельным выходом за пределы дома, без которого я пожалуй обойдусь. Также я откажусь от каменной ванны-бассейна, изменив её на более современную ванную комнату.

Для чего будет служить комната напротив спальни – я ещё не придумал, но это лишь вопрос времени. В план дома не будет включена небольшая комната для компаньонов из мода, так что данное пространство я просто объединю с большой комнатой, в которой также присутствует ванна-бассейн, но я также переделаю её в современную ванную комнату, отделив её от основной комнаты и сделав выход в столовую. Но вернёмся назад в прихожую, там будет находиться деревянная лестница на чердак, который будет использоваться в качестве мансарды.

Окончание коридора приведёт в последнюю комнату, представляющую собой небольшую гостиную вокруг камина с некоторыми добавленными декоративными элементами. Здесь также находится отдельная дверь на улицу, и её я пожалуй оставлю; но взамен ведущий в подвал открытый спуск будет заменён скрытым люком.

В моде подвал был местом, где были размещены все ремесленные приспособления и всё такое прочее, а также кладовая. Ничего из этого мне не нужно, так что подвал будет полностью переделан мной под собственные нужды.

Центральная комната будет иметь сразу шесть дверей. Первая – это тайный ход, ведущий сюда из гостиной. Вторая дверь по правую сторону приведёт к личному каменному бассейну королевских размеров. За третьей, расположенной напротив, где в игре находилась кузница – будет хранилище, защищённое всем, чем только можно будет её защитить. Четвёртое приведёт в просторную тренировочную комнату, в которой я буду проводить свои эксперименты. Пятый проход будет ещё более секретным и ведущим за пределы дома, предназначенный для тайного вноса вещей в подвал и из него. Ну а шестой, не менее секретный будет идти через улицу в подвал купальни. И в принципе на этом было всё.

Снаружи к северу от дома будет построена башня, на которую у меня имелись свои планы, небольшой дом для моего хускарла и гостевой дом. Всё это естественно будет находиться за высокой стеной.

В принципе ты сам можешь посмотреть видео-обзор «Поместья Элизиум», но я действительно постарался объяснить всё как можно более тщательно.

\*\*\*

Помимо сводящих с ума дел по бизнесу – мои исследования также не собирались предоставлять мне лёгкой жизни. К тому же мне ещё необходимо было готовиться к сдаче экзаменов на ранг Вызывающий в следующем месяце.

Помимо исследования произошедших со мной физических изменений – я также как и прежде немало времени уделял исследованию магии, в этот раз сосредоточившись на изучении большего количества заклинаний, поскольку больше мне очень не хотелось удирать от пиратов как в прошлый раз. Нет, я встречу с ними как «Перекачанный Главный Герой» - отправлю их в Обливион, а потом буду хохотать на горе из их трупов...

Ну ладно, вряд ли у меня так получится, но я хочу стать достаточно сильным, чтобы со мной было опасно связываться. Поэтому больше я не фокусировался на Мистицизме и Изменении как ранее, а наработывал опыт в Колдовстве, Разрушении, и немного в Иллюзии и Восстановлении.

Большого всего времени я потратил в Колдовстве, выучив заклинание [Призванный щит], так что я теперь действительно мог призывать щит. Нурина скептически заявила, что это откровенно малополезное заклинание, но думаю что когда-нибудь мне это действительно сможет пригодиться.

Далее я был способен использовать и [Вызов туманного человека], чёрного скелета-нежить похожего на «Костяного человека», за исключением того, что он был окутан тёмным маревом

и у него отсутствовали нижние конечности, отчего он парил над землёй и был способен применять Магию Холода, что против воинов будет очень даже полезно.

Ещё я узнал, как вызывать Грозового Атронаха в его обычной форме. На самом деле это был довольно-таки сильный атронах, представляющий собой парящую грудку камней, с мощной атакующей Магией Молний.

Далее совершенно новым изученным мной за последнее время призывом оказался Дремора, и скажу я тебе – это была настоящая боль даже не в голове, а в заднице! Я просто не могу понять, каким образом эти существа могут быть настолько надменными!

Когда я впервые его призвал – он умудрился освободиться от моего призыва и напал на меня! Первоначально мне не хотелось его убивать, вот только чем дольше мы противостояли друг другу – то тем больше он начинал сквернословить и приказывать освободить его или пасть перед ним ниц... в общем ещё тот тип, которому удалось вывести меня из себя, отчего я случайно его убил. Но Даэдра воссоздаются, так что у меня был шанс превзойти его позже. В любом случае, после долгого избиения этих чёртовых надменных ублюдков – я наконец-то сумел вызвать того, кто согласился повиноваться мне без его убийства.

Заклинания вызова Дремора не являются незаконными, но настоятельно рекомендуются проводиться под охраной. Вызываемые Дремора ранжируются на семь рангов по своей собственной социальной системе. Я могу вызвать лишь первых, так называемых «Дремора Керл», которые среди остальных кланов Дремора фактически считаются чернью. Тем не менее это уже был прогресс, в особенности что я могу вызывать «Дремора Керл» как Воинов, так и Лучников.

У них чёрная смоляная кожа с малиново-красными отметинами на лице, рога, остроконечные уши и жуткие глаза. Облачены они в зловеще выглядящие доспехи, вот только в отличие от Чернокнижников Дремора и Лордов Дремора не выглядят так представительно.

Дремора – это местный вариант демонов, но ни крыльев, ни хвостов у них не имеется. Обладая схожим с человеческим интеллектом – они до крайности презирают смертных, отчего никто даже не заморачивается их настоящими именами, поскольку они являются просто кучей ублюдков!

Я хотел научить вызывать и другие разновидности Даэдра, тех же Скампов – вот только Нурина сказала мне, что от них исходит просто адская вонь, так что я отказался от этой идеи.

В Школе Разрушения моё развитие было несколько другим, фактически я изучил лишь два заклинания.

[Огненный плащ], наносящий урон от огня всем поблизости, но его я освоил лишь в свете своих исследований и особого интереса оно не представляло.

Но следующее заклинание было уже поважнее, причём настолько, что интерес к нему проявила даже Фаральда.

Это было атакующее заклинание ближнего боя, совмещающее в себе аспекты «аугментации» и «молнии», и которое я назвал [Кулак молний]. Особый интерес представляло то, что фактически ему не требовалась подготовка: нужно было лишь сжать кулак, создать заклинание в руке и ударить кулаком по цели.

От Разрушения перейдём к Иллюзии, где я всё же завершил заклинание [Аура Безумия] и создал заклинание под названием [Дальнее зрение], которое выполняло функции бинокля, позволяя видеть на довольно большом расстоянии.

С самой «Аурой» сколько я не бился – никаких подвижек не было, всё же те мужчины из Данстара действительно были монстрами.

Ну и наконец в Восстановлении я сконцентрировался лишь на завершении заклинаний [Поглощении и Поставки жизненной силы], что кстати приводило нас к следующей теме, а именно исследованию развития физической силы, вот только в данной области я откровенно не был экспертом.

Я рассказал об этом Нурине, которая заверила меня, что в моём теле не было ничего странного, но также испытала удивления тому, насколько возросла моя сила. Единственные кто мог мне помочь в данной ситуации – были эксперты Школы Восстановления, которые исследовали всё что связано с жизненной силой, и как никто другой были осведомлены о телах смертных. Вот только Нурина категорически отвергла идеи о получении помощи от любого из них. Всё же ей не сильно нравилась Колетта Маренс, глава Отдела Восстановления.

- «В таком случае я вижу лишь одно решение данной проблемы.»

- «И какое же?»

Спросила у меня Нурина.

- «Авгур!»

- «Если в Коллегии узнают, что ты общался с Авгуром без разрешения – то Савос с тебя не слезет. К тому же тебе придётся рисковать в том непредсказуемом месте в одиночку. И даже если ты найдёшь Авгура – никто не даст тебе гарантии, что он захочет с тобой общаться.»

- «Ха, я прекрасно знаю обо всём этом.»

- «Не бери с собой Джулланар. И держи, здесь я отметила вход в Мидден.»

Быстро схематично нарисовала она карту, поставив отметку, хоть я и сам знал об этом месте, которое располагалось как и в игре, как раз в конце западного коридора под люком.

- «Хорошо, отправлюсь туда сегодня же ночью!»

Надеюсь Авгура заинтересует, что я собираюсь ему предложить...

\*\*\*\*\*

Заклинания Джона:

#Мистицизм:

- Магия Внешнего Контроля: [Направление], [Рассеивание] - [Истощение], [Поглощение]/[Поставка]

- Обнаружение: [Вещество] - [Магия], [Сканирование], [Засечка]

- Сила: [Телекинез], [Захват], [Силовой снаряд], [Пёрышко]

- Душа: [Ловушка], [Ожог]

- Некромантия: [Оживление], [Поставка Нежити]

- Предвидение: [Сигнал опасности], [Ясновидение]

- Время: [Ускорение]

- Внутренний Магический Контроль: [Огонь души]

---

#Изменение

- Масса: [Обуза] - [Лёгкость]

- Тело: [Каменная кожа] - [Огненная кожа]

- Свет: [Свет Свечи]

- Звук: [Приглушение шагов], [Создание], [Голосовой бросок]

- Комбинация: [Светошумовая граната]

---

#### #Колдовство:

- Контроль Вызванных: [Управление] - [Изгнание], [Призыв] - [Отзыв], [Предоставление Даэдра]

- Призываемое оружие: [Меч] - [Кинжал] - [Секира] - [Лук] - [Копьё]

- Призываемая экипировка: [Щит]

- Вызываемые питомцы: [Мышь], [Кошка], [Сокол], [Сова], [Волк]

- Вызываемая Нежить: [Призрак] - [Костяной человек] - [Туманный человек]

- Вызываемые Атронахи: [Огонь: Обычный - Лошадь], [Лёд: Обычный - Утилитарный], [Грозовой: Обычный]

- Вызываемые Дремора: [Бойцы: Керл], [Лучники: Керл]

---

#### #Разрушение:

- Огонь: [Пламя], [Огненная стрела] - [Огненная руна], [Огненный плащ]

- Молния: [Искры], [Молния] - [Грозовая руна], [Цепная молния] - [Плащ молний], [Кулак молний]

---

#### #Иллюзия:

- Разум: [Храбрость] – [Ярость], [Успокоение] – [Страх], [Паралич], [Аура Безумия]

- Воля: [Инсинуация]

- Зрение: [Ночное зрение], [Дальнее зрение], [Слепота]

---

#Восстановление:

- Жизненная сила: [Лечение], [Высасывание], [Поглощение], [Поставка]

- Обереги: [Устойчивый оберег], [Квадрант оберег], [Отражающий оберег]

- Солнце: [Солнечный луч], [Огонь солнца] – [Солнечная руна], [Божественная кара], [Аура паладина]

---

#Способности:

- Расовые:

Боевой Клич: усиление союзников, испуг на противников

Сын Скайрима: 50% сопротивление холоду

- Камень Тени:

Сокрытие в Тенях: бонус к скрытности

Смазанный Силуэт: бонус к скорости в бою

- Врождённое: Сопротивление огню

---

#Ту'ум:

- Безжалостная сила:  $F_{\text{ус}}$  (Сила)  $P_0$  (Равновесие) Да (Толчок)

<http://tl.rulate.ru/book/23272/916142>