

После того, как я организовал "Ситхерн", с территориями нетронутой природы, идеально подходящими для распространения Волар-Фея, и четкими разграничениями между судебными, офисными и личными зонами, я перешел к самому трудному шагу, пытаясь расширить "Ситхерн", чтобы снять границы "Андерхилла" и выйти за внутренние границы так, чтобы "Ситхерн" окружил долину. Я хотел создать пузырьковое измерение, карман пространства, который существовал по обе стороны Андерхилла. Тот, который содержался в пределах холма и моря.

Я начал с того, что представлял город, создавая зоны. Бизнес, дома, школы и гавань с портовыми властями. Я подумал, что лучше всего представить себе законченный город, надеясь, что смогу расширить Ситхерн, чтобы создать гавань и пристань. Я не был уверен, что все это сработает, но я собирался стремиться к крупнейшему расширению, которое, как мне казалось, было осуществимо.

Я не хотел возвышающихся зданий из металла и стекла; я хотел найти что-то более живописное, что-то более соответствующее и уважающее глубокие связи между природой и Сиде, которые существовали. Мы, Сиде, ценили и уважали ремесленников, способных создавать произведения искусства, было бы неплохо, если бы мой город отражал эту эстетику. Конечно же, я планировал современные близости, но не было причин, по которым функциональность не могла быть объединена с красотой.

Вместо того, чтобы строить, я представлял себе анклав, которые заросли глубоко. Здания подстраивались под разные стороны в зависимости от размера. Я отказался от создания подразделения Seelie и Unseelie, те, кто хотел бы жить в этом городе, делали бы это, зная, что их соседом может быть кто угодно, но я был готов пойти на уступки в зависимости от размера.

Общины, которые подходили для Wisp, Abhaic и Aziza, были построены с удобствами и пространствами, которые были приспособлены к их размеру.

Я построил деловой район таким образом, чтобы он окружал рынок под открытым небом, место, полное красочных ларьков и места для телег. Место, которое позволяло ремесленникам и торговцам торговать товарами и выставлять свои сокровища. Я разместил инфраструктуру для кузнецов, портных, ювелиров и плотников, город в черте города, который был ориентирован на производственные классы.

Я позволил зданиям немного приспособиться. Те, кто приобрел или арендовал их, могли выбирать из выпадающего меню, которое позволяло настраивать интерфейс между Ситхерном и зданием. Доступ был сильно ограничен, я беспокоился о том, что кто-то найдет способ взломать этот доступ и получить контроль над Sitherн, поэтому я установил флаги, чтобы немедленно уведомить меня, если кто-то попытается это сделать.

Зеленый пейзаж был изобильным. Я не использовал деревья для строительства; долина не была пригодна для леса. Ситхерн мог бы приспособить территорию и создать идеальную среду для деревьев, но я решил использовать цветы. Поля и поля буйных цветов, все виды цветов, которые можно было найти на Талхеме. Место, где волар-фей, безопасно разместившись в Ситхерне, мог бы наслаждаться свободой открытого неба.

Последним штрихом был Дом Монарха. Здание, с которым жители, Мир отождествляли бы себя, думая обо мне. Мне нужно было что-то величественное, но без суровых укреплений. Я всегда ненавидел Кел Кипа. Оно было достаточно прочным, построенным так давно, но более утилитарным, чем функциональным или удобным. Я хотел что-то впечатляющее и современное. Что-то без холодных сквозняков и жуткой пустоты.

Сиде были созданиями фей, и я хотел сказочный замок. Ему нужны были стены, башни, гербы, бейли, а затем вспомогательные здания, но такие вещи, как рвы, отверстия для убийств и списки были бесполезны. Честно говоря, вся концепция использования каменных укреплений и отверстий под стрелы для защиты была пустой тратой материалов, решил я. Их легко было бы взломать или уничтожить достаточно мощным Сиде, даже при малейшем приближении к Земле, а у Ситхерна были лучшие оборонительные способности.

Вместо этого я решил, что вместо готической роскоши, я выбрал просторное поместье, особняк с современными штрихами. Мне нужны были чистые линии, белые мраморные стены и опорные колонны, парадный вход с подметающей двойной лестницей, ведущей на второй этаж. В инкрустации пола принимающей комнаты был бы виден гребень моего дома, а мебель была бы прочной, но в то же время элегантной.

Я хотел, чтобы форма главного дома расширялась и содержала два расходящихся крыла: одно для приезжих гостей и высокопоставленных лиц, другое для персонала. Я представляла себе большой фонтан со статуями и блеском, который я создала в ЦЕРНе и посвятила Туате де Данаан, расположенный перед входом и занимающий гордое место.

Это было интересное умственное занятие, тончайшие детали строительства города, правительственной резиденции, гавани и причала. Стремясь сохранить все на месте, я использовал свой гламур и иллюзию, чтобы поделиться, придать форму и сохранить каждый аспект по мере того, как я дорабатывал детали. Трехмерная модель, которая была достаточно детализирована, чтобы я мог отличить каждый цветок в цветку.

Однажды я была довольна планировкой города и тем, как выглядит поместье Монарха, пришла трудная часть. Как я собирался заставить Sithern простираться за пределы Underhill и сделать реальным миниатюрный гламур, который я создал. Я перепробовал все, что мог придумать, чтобы заставить его работать, наиболее близким к успеху был момент, когда я связал связь между Sithern и мной с небольшим следом силы, которую я установил, с гламуром, струйкой энергии, которую я снабжал, чтобы сохранить его от выцветания.

Герцогиня наблюдала, но у нее не было полезных советов. Хотя она и была в Мировой столице, поэтому знала, что то, что я пытаюсь сделать, возможно, она понятия не имела, как это делается. Решением стали Аспен и Пайн. Это напомнило мне о силе трех.

Треугольники - самая стабильная форма для строительства. Они создали базу, которая позволила распространить силу между тремя сторонами. Мои попытки до сих пор опирались на двойственность связей, связь между мной и Ситхерном и связь между гламуром и мной. Мне нужна была третья ветвь, чтобы обеспечить достаточную стабильность, которая позволила бы Ситхерну противостоять размерным ограничениям, и достаточную силу для

поддержания структуры.

Подойдя к кельтскому узлу, который создали Сернуны, Аспен дразнил, что последний узел был завязан. Собрав переплетённые элементы, она подошла ко мне. "Попробуйте добавить вот это", - сказала она, ловко передавая энергию, которую держала в руках, освобождая меня от контроля.

Я соединился с конструкцией, которую они с Пайн создали, и сформировал эту энергию в третьей ноге моего треугольника. Я соединила три разрозненных типа соединений, и это, казалось, сработало. Идея еще не проявилась в городе, но, похоже, это была та часть, которой мне не хватало. По крайней мере, это, когда-то связанное, не развалилось и не закончилось неудачей. Процесс проходил в ожидании, когда я сделаю следующий шаг.

Мне по-прежнему чего-то не хватало, но я был близок к успеху. Я чувствовал это, только малейший толчок перед тем, как Ситхерн расширится и город будет реализован. Потому что у меня было три различные нити энергии под контролем, я сделал единственное, что я мог думать, и начал плести каждую нить, переплетая их, под и вокруг.

Воздушное давление реагировало, как мыльный пузырь, который выскочил, разница в давлении была сбалансирована. Новая атмосфера заставляла наши уши хлопать, когда наши Евстахиевы трубки открывались и возвращали барабанные перепонки в нормальное состояние.

Sithern расширился, освободившись от пространственных ограничений Underhill, чтобы заполнить Долину, сливаясь с гламуром города, который я смоделировал, увеличиваясь до тех пор, пока изображения не будут наложены и точно соответствовать размерам Долины.

---

[Системное уведомление: Сидячее измерение расширяется - Вы смешиваете намерения, интеллект и власть вместе. Хотите установить отдельные ограничения для расширенного измерения Sithern и функций управления?]

---

[Да/Нет]

---