

Глава 13 Миры

Ранее на Теллурии жители разных миров могли встречаться друг с другом, поскольку границы между ними были легко преодолимы. И в прошлом люди могли лицезреть разнообразных драконов, гномов, рептилоидов и прочих существ, обитающих на этой прекрасной планете. Правда, это грозило некоторым полным истреблением. Например, дракону легче поймать себе на пропитание несколько человек, чем охотится на диких зверей.

Видя, что между мирами не было теплоты в отношениях, дабы избежать новых планетарных войн и дать каждой расе возможность развиваться по своему собственному пути развития без грубого вмешательства извне, вейды расселили расы по разным мирам, разделив их границами.

Грани между мирами очень тонки, их размер не превышает толщины человеческого волоса. Но это было такое непреодолимое препятствие высокой плотности, что обитатели из разных миров не могут ее пересечь и как-то навредить друг другу.

На Теллурии существовало семь измерений, Для проживающих там существ (не магов) есть единственный путь переступить границу своего мира – пройти сквозь портал.

Порталы между мирами – это не распахнутые настежь врата, а кратковременно открывающиеся проходы, которые можно активировать с помощью специальных заклинаний и особого магического артефакта (ключа, перстня, амулета и т.д.).

Беспрепятственно между мирами могу проходить только маги, имеющие очень большой магический дар, а для всех остальных такой вояж требовал большой подготовки и определенного ритуала с магическими артефактами.

Порталы могли быть самыми разнообразными:

естественные объекты: пещера, холм, водопад, озеро;

рукотворные недвижимые: тоннель, подземелье, курган, пирамида, колодец;

рукотворные переносные: зеркало, шкаф, дверь, щит, кольцо.

Есть свои правила в передвижении между мирами. Если реальности соседствуют, то достаточно пройти через портал, как через границу. Эти переходы могут занимать определенное количество времени – от нескольких секунд до нескольких часов, все зависит от того, насколько схожи или отличимы эти измерения.

Порталы между соседними мирами относительно просты в понимании (но не в исполнении). Как правило, такие переходы напоминают по своей функциональности дверь между комнатами, которую с помощью ключика открыл и, пожалуйста, вот тебе проход в соседнюю комнату, то есть соседнее измерение.

А то, что ты попал в другое измерение можно прочувствовать сразу. Изолированные миры на протяжении многолетий развивались обособлено и сейчас между ними есть ощутимые различия. Даже соседствующие измерения могут кардинально отличаются друг от друга и развиваться по своим законам.

Но есть и общее, магическая энергия, например. Хотя в разных мирах магия очень отличается. Если в одном мире заклинание действовало мгновенно, то в соседнем могло пройти какое-то время, прежде чем оно начнет действовать. А причина в том, что один день в одном измерении может отвечать сотням в другом. Очень мало найдется магов, которые знакомы с особенностями магии всех семи измерений.

Но не подумайте, что между мирами могут путешествовать все, кому захочется. Все дело в том, что грани между измерениями действительно очень тонкие, но и там, в межмирье обитают очень могущественные и опасные блюстители входов-выходов - боевые маги-стражи, беспощадные к непрошеным гостям.

Если у тебя нет всех необходимых полномочий на переход в другое измерение, а тебя учуяли эти обитатели межмирья с псиной головой, то дела твои очень плохи. Твое физическое тело уничтожат, используя его на повышение плотности грани, а астральное будет бесконечно бродить по межмирью, безрезультатно пытаясь найти и открыть какой-то из переходов.

Намного сложнее переместиться между мирами, которые не соседствуют друг с другом. Тут есть два способа. Первый - проходя через другие миры, перемещаться через соседствующие порталы поочередно.

Этот способ относительно прост для открытия порталов, но очень сложен в вопросе перемещения через не всегда безопасные территории. Его выбирают те, кто знает все потайные тропы в тех мирах, через которые предстоит пройти и имеет способности магически или физически избежать открытого боя с его обитателями.

Этот способ используют для перемещения группы лиц, и он наиболее безопасен.

Следует уточнить, что маг может создать себе проход между соседними мирами в любом удобном для себя месте, кратковременно разорвав грань между измерениями и создав для себя тоннель для перехода.

Эти перемещения происходят молниеносно, а созданный таким образом тоннель сразу же закрывается.

Суперскорость открытия-закрытия такого временного портала объясняется тем, что промедлив, можно ненароком впустить из межмирья какую-то кошмаристую, до ужаса, сущность.

Однако, если с ним будет передвигаться еще кто-то, то тогда необходим специально оборудованный переход, поскольку перемещение через границы измерений существ, не владеющих магией, занимает намного больше времени.

Второй способ перемещения – проход через многомерный проход. Вся суть в том, что миры соприкасаются друг с другом в определенных точках, и этих точек соприкосновения может быть множество и с различными комбинациями.

Отдельные объекты одного измерения также есть объектами в иной реальности. Живущим в мирах кажется, что их мир единоцелостный и принадлежит только им.

Вообще-то миров не много, он на Теллурии один и единоцелый, просто поделен границами.

Представьте себе детскую книгу с толстенными страницами и яркими картинками. Представили? Ну, так вот, измерения или миры – это страницы этой книги. Как бы все сшито вместе, но каждая страничка существует по отдельности. Это так уж очень упрощенно, а на самом деле у этих страничек и рисунки, и отдельные буквы общие, а иногда это пазлы из разных частей страниц.

Так используя второй способ перемещения – проход через многомерный проход, можно сразу же попасть в выбранное измерение, независимо, от того, соседствуют его границы с вашим измерением или же нет.

Однако используя такое перемещение, можно запросто ошибиться с дверью и открыв не ту, попасть не туда, куда планировал, а то и кошмарного ужасика за этой дверью обнаружить

Ну и конечно же в каждом мире есть свои маги-дислокаторы, которые очень хорошо разбираются в тонкостях перемещения через грани измерений, поскольку хаосу переплетений миров нужна хорошая сноровка и умение ориентировки в лабиринтах переходов.

Для обеспечения защиты миров в каждом из таких порталов есть и лабиринты, ведущие в это же измерение, только намного далее этот выход будет от входа. А выйдя из него, назад уже нельзя вернуться, потому что это выход только на «выход».

Сам портал обычно устанавливается в окруженных недоброй славой труднодоступных, для невладеющих магией, местах – горах, болотах, непроходимых лесах. Даже дикие звери сторонятся таких мест, здесь царит полумрак и зловещая тишина, поскольку птицы не обитают поблизости таких артефактов.