

Сэнэкс уверенным шагом продвигался сквозь Чашобу глупцов или, как он узнал из разговора с Ариамнилом, ее официальным названием был лес Унардвэн. Удалялся же он от восточной части Каэргóтских гор, которые целиком окружали Форнарис и, по сути, являлись его естественной границей. Брел он уже больше часа и должен был вот-вот выйти к крупнейшей реке Крínна, которая, в свою очередь, привела бы его к ближайшему крупному поселению, под названием Берелтán.

После согласия Сэнэкса помочь сохранить наследие в виде Академии магов, они с Ариамнилом проговорили еще не менее часа. Архимагистр поведал ему детали о деятельности академии, имена своих прежних сторонников, которые могли бы помочь ему в борьбе против Жюстьена Стегральда, вероятно уже перешедшего на этап Архимага, и, следовательно, уверенно захватившего власть в академии, а также некоторую информацию о мире.

Самым шокирующим для Сэнэкса оказалось то, что он не только не находился на материке Тамриэль, он и вовсе оказался за пределами Нирна, на котором разворачивались основные события, связанные с приключениями его аватара. Иными словами, он попал на другую планету, которая именовалась местными Джулиáнос. Тем не менее, покопавшись в памяти, он с удивлением отметил, что название планеты – по сути единственное, что ему знакомо. Так звали одного из богов истоковой кальпы, который олицетворял мудрость, логику, а также литературу, закон и противоречия.

Ариамнил стал первым, кого Сэнэкс повстречал в этом мире, и теперь, когда они распрощались, его сердце слегка тоскливо сжималось. Впрочем, он был уверен, что они еще встретятся. Может быть он явит себя, когда чародей устроит ему достойные похорны или исполнит обещанное. Но сейчас его останки покоились в пространственном хранилище и были нужны для того, чтобы завоевать доверие сторонников архимагистра. По плану Сэнэкса, рассказ о судьбе архимага и неопровержимые доказательства в виде его вещей и костей должны были помочь ему стать значимой частью сообщества магов Форнариса. Но все это ждало его позже. Сейчас у него на первом месте стояли более насущные вопросы:

“Кажется, начинает смеркаться, а я так и не дошел до реки. Сейчас бы сесть на маунта... — На этой мысли мужчина замер как вкопанный, а затем со всей силы хлопнул себя ладонью по лобовой пластине шлема. — Вот болван, а! Герой хренов, называется... У меня же полно ездовых животных! Должно быть, по крайней мере. Раньше они были размещены в разделе коллекций, но сейчас, скорее всего, находятся в пространственном хранилище. Так, костюмы, трофеи, питомцы... О, вот они!”

Находясь в отдельной сфере внутри хранилища, скакуны представляли собой застывших в разных позах существ, парящих в черноте словно грациозные скульптуры, отправленные в открытый космос. Сейчас же чародея интересовал его основной – сенч Алого сожаления, редкий вид пантеры, которую он назвал каджитским именем Тахíра, предполагая, что это самка.

Пространство пошло рябью и перед глазами появилась огромная кошка, высотой в холке она была немногим ниже самого хозяина, ее гладкую черную шерсть по всему телу пересекали мерцающие алые узоры а глаза источали такого же цвета дымку. Спину покрывало седло из черной кожи, снабженное седельными сумками.

Сэнэкс старался не думать о том, что став реальной, она может на него наброситься, полагая, что у животных воспоминания также должны быть сгенерированы, а значит привязанность к нему станет частью ее памяти.

Тахира неподвижно стояла боком к хозяину и внимательно осматривала окружение. Затем она повернула голову и ее красные светящиеся зрачки встретились с хризолитовыми, смотрящими на нее сквозь прорези.

“Вроде не агрессивная. Может ее погладить?”

— Кхм... Т-тахира, красавица! — Слегка дрожащим голосом подозвал ее хозяин.

Пантера немного наклонила голову набок, видимо не понимая речи.

“Может ли она реагировать на мысленные команды? Тахира, подойди ближе.”

Пантера не шелохнулась.

На третий раз он попробовал по-другому. Не удивительно, что животное не понимало языка, но сам язык, с точки зрения Сэнэкса – являлся всего лишь образами, ассоциированными с определенным сочетанием звуков. К слову, он прекрасно понимал Ариамнилу и отвечал ему, ведь стоило образу того, что он хочет сказать сформироваться в его сознании, как нужные слова сами вырывались наружу. Он представил картину того как Тахира подходит к нему, а затем как он посылает ее животному. Но и это не сработало. Осталось лишь повторить тот же трюк, но сопроводить мысль об отправке небольшим количеством маны. И на этот раз все получилось.

— Какая ты молодец! Не зря ты одна из моих любимиц. Как будет возможность, обязательно накормлю тебя сочной монстриной.

Заметив, что Тахира вновь озадаченно пялится на него, он повторил команду в доступной ей форме.

Пантера выпучила глаза и удивленно подняла свою морду, а из ее нутра слышалось тарактение, как от заведенного механического двигателя.

“Ничего себе мурчание. Она едва ли не рычит. Но раз довольна, значит все в порядке. Тахира, нам в ту сторону, нужно найти реку.”

Команда была сопровождена образами скачки, направления и, соответственно, водоемом. На этот раз пантера вновь повернулась боком и немного присела, сигнализируя о готовности быть оседланной.

“Погнали!”

Скорость животного поражала воображение. Локации, к которым Сэнэкс имел доступ в игре были сильно сжаты, и целую карту одного региона можно было пересечь минут за десять и от того представлялось, что реалистичный масштаб потребовал бы от наездника скорости молнии. Сейчас же, скача на Тахире, вернее рассекая на ней пространство, мысль об этом уже не казалась такой абсурдной. Чародей не мог назвать точную скорость, но она явно не уступала современным ему земным транспортным средствам, даже по неровной поверхности земли и с учетом уклонения от встречных деревьев, благо те были расположены не плотно. На тракте она и вовсе рисковала увеличиться вдвое. Конечно, этому было объяснение кроме того, что животное крупнее своего реального прообраза в два раза: в игре, в конюшне была возможность улучшать параметры скорости, выносливости и силы ездового животного. Тем не менее параметры эти закреплялись не за конкретным существом, а за самим персонажем. Таким образом, пересев на другого скакуна, все бонусы сохранялись. Как это было реализовано

в этом мире, который претендовал на реализм, оставалось неясным. Являлось ли это способностью Сэнэкса или, может, сейчас этот эффект не проявлялся, и кошка оказалась быстра сама по себе, сказать однозначно было нельзя.

“Узнать это можно, если посадить кого-нибудь на Тахиру и сравнить время, затраченное на то же самое расстояние.”

Со стороны могло показаться, что маг прекрасно управлялся с Тахирой, но на самом деле он почти не принимал участие в навигации. Она сама мчалась в заданном направлении, а он лишь изредка корректировал ее мысленными командами, стараясь не использовать поводья, которые, казалось, ей вообще ни к чему.

Уже через четверть часа они достигли речки. Вернее широкой глубоководной реки с травянистыми берегами. Мужчина с досадой отметил, что если бы продолжил путь пешком, то мог не добраться до этого места и за час, а о том, что тот же час до этого был потрачен впустую, он старался и вовсе не думать. Двигаясь вдоль реки, он должен был вскоре оказаться у одного из мостов, а там свернуть направо и по тракту попасть в Берелтан до того как стемнеет.

Пока чародей размышлял об этом, Тахира мирно лакала воду, но в один миг внезапно наострила уши и обратила внимание в ту сторону, куда они должны были направиться. Проследив за взглядом животного, игрок обратил внимание на крупный острый валун на берегу, который немного нависал над берегом:

“Там кто-то есть. Возле скалы...”

Форнарис. Восточный Каэргот, река Кринна

<http://tl.rulate.ru/book/59244/1519868>