Ещё в самом начале моего разговора со старостой и его женой, мною было использовано одно из заклинаний, присущих вампирской расе – «очарование». Оно, как следует из названия, очаровывало существо, на котором было применено и заставляло цель видеть во мне самого настоящего друга, которому можно довериться и рассказать все секреты, помимо тех, которые цель не расскажет даже самым близким для себя людям. Однако самым важным было то, что заклинание было абсолютно незаметным в том случае, если успешно применялось и цель не имела достаточного количества сопротивления ментальным эффектам.

Как не сложно догадаться, у двух простых крестьян из деревни такого сопротивления не было. А потому их «допрос», он же простая беседа с двумя заплутавшими путниками, проходил весьма и весьма успешно.

И первый вопрос, который меня интересовал, это языковой барьер, точнее его отсутствие. Как оказалось, всё действительно было довольно просто. Для жителей этого мира было более чем естественно понимать любое живое существо, которое имело понятие речи. Да, именно любое, включая не только людей из разных стран и с разным языком, но и например гоблинов, которых местные жители понимали также хорошо, как и людей, живших с ними в соседних домах.

Однако, всё это относилось лишь к устной речи, если мы касаемся письменности, то здесь «магия перевода» уже не работала. У каждой более или менее крупной страны и уж тем более у каждого вида, была своя письменность и подобное также воспринималось как абсолютная норма. В общем, именно сейчас мне неплохо бы понять, что слово «логично» в этом мире может и собственно зачастую значит совсем не то, что в моём родном мире или мире будущего. Ну, будем привыкать…

Второй вопрос, который меня интересовал, это местное мироустройство, начиная от быта и заканчивая геополитикой. Понятное дело, что простые крестьяне вряд ли могли помочь мне в последнем, однако какие-никакие сведения всё же выдали. Так сказать с высоты своего низенького полёта. Деревня Карн, да и место, где сейчас находилась гробница Назарик, располагалась в Королевстве Ре-Эстиз, которое конечно же было самым лучшим, свободным и демократичным, как же иначе? Единственными прямыми соседями была Империя Бахарут и Теократия Слейн, расположенные к северо-востоку и юго-западу от деревни, соответственно. Из ближайших «достопримечательностей» рядом с Карн располагался Великий лес Тод, а также равнины Катз, считающиеся землями мёртвых, поскольку там обитало множество нежити. Ближайший же город назывался Э-Рантель.

В доме старосты была ветхая карта, но честно говоря, без слёз на неё не взглянешь, так что пока делаю себе пометку найти карту получше. По крайней мере такую, где будут очерчены границы государств, а не просто выделены ближайшие места, с пометками «дальше не знаю».

Что касается более приземлённого быта, то тут мои собеседники оказались куда полезнее. Как управлявшие деревней, они определённо знали об устройстве мира чуть-чуть побольше, чем рядовой крестьянин. В общем, их весьма приземлённая картина мира выглядела примерно так:

Религия: В королевстве Рэ-Эстиз была лишь одна государственная религия – поклонение Четырём Великим Богам. Бог Огня. Бог Воды. Бог Ветра. Бог Земли. Официально церковь была отделена от государства, но только формально. По сути все, даже крестьяне в дальней деревушке, знали, что в важных делах местные государственные органы и церковники, почти всегда действовали сообща.

Экономика: С точки зрения простого крестьянина всё было довольно просто. Существовало

четыре вида местных денег: медные монеты, серебряные, золотые и платиновые. В самой деревне встречались лишь два первых вида монет: медь и серебро. По подсчётам старосты если собрать все деньги деревни, то их можно было бы обменять на один или максимум два золотых.

Да, в Игдрассиле и как следствие в моём кармане, а также сокровищнице Назарика, существовали только золотые монеты, причём своей собственной чеканки, никак не относящиеся к местным деньгам. Впрочем, проблемой это не стало. В любом крупном городе золотую монету из игры можно было спокойно взвесить и получить её эквивалент в местной валюте. Золото есть золото, а в каком именно оно виде, людей особо никогда и не волновало.

Общество: Стандартное для средневековья, пусть даже фэнтезийного, деление на молящихся, воющих и работающих. Воющие – все рыцари, а также имеющие титул дворяне. Они составляли основу местного феодального строя, во главе которого конечно же находился король. Молящиеся – все представители местной церкви, жрецы, монахи и прочие. Работающие – сюда входили крестьяне, торговцы, а также рабочие в более крупных поселениях.

Отдельное место занимали авантюристы, они же наёмные работники, обладающие полезными боевыми навыками, которые выполняли работу по убийству опасных для обычных людей монстров. Или же занимались исследованием не менее опасных и отдалённых мест.

А также маги, они же заклинатели, они же волшебники, они же некроманты. Последние кстати были вполне легальны и обладали такими же правами, как и все. Хотя конечно, некоторые предрассудки к людям, что управляли и создавали нежить, всё же были, в целом они ничем не отличались от всех остальных представителей магического сообщества. Короче говоря, общая картина мира начинала складываться весьма быстро…впрочем, без уточнения множества важных деталей тут тоже не обойтись. Дьявол в мелочах и всё такое…

- И сколько же известных вам магов проживает в ближайшей округе? – внимательно смотря в слегка замутнённые глаза старосты, вопросительно наклоняю голову вбок.

- Простите, милорд. – мужчина виновато развёл руки в сторону и пожал плечами. – Но в нашу деревню захаживает лишь один единственный маг. Его зовут Энфри Барел, он алхимик-аптекарь из Э-Рантеля, а также обладатель таланта…других я видел лишь издалека, когда бывал в городе.

- Всего один маг, да…и вы сказали, что он обладатель таланта? – услышав незнакомый термин, смотрю в глаза старосты ещё пристальнее. – Вы имеете в виду какую-то особую магию или он просто достаточно хорош в своей области?

- Нет, нет. – Петро покачал головой. – Я говорю о врождённом таланте, которым владеют некоторые люди. Неужели в вашем стране о таком не слышали?

- Нет, боюсь, что нет…расскажите мне, что это такое?

- Ох, конечно. – староста взмахнул руками. – Хотя я не знаю многих умных слов, но думаю объяснить всё же смогу. Талант, это урождённая способность, которая проявляется примерно у одного человека из нескольких сотен. Он может быть как крайне полезен, например ходить по воде или быстрее изучать магические заклинания. Так и совершенно бесполезным, как например предсказывать погоду на следующий день, с точностью подкинутой монетки.

- Ясно. – медленно киваю. – И каким же талантом обладает этот ваш Энфри?

- О, его талант хорошо известен не только в этой деревне, но и даже в Э-Рантеле. – мужчина взволнованно округлил глаза, словно пытаясь показать важность того, о чём говорил. – Он позволяет мастеру Энфри использовать совершенно любой магический предмет, каким бы сильным тот не был. Говорят, что это сильнейший талант, во всей восточном части королевства!

Хм, звучит действительно интересно. Откинувшись на стуле, задумчиво почёсываю подбородок. Сейчас мне уже известно, что понятие уровней в этом мире отсутствует. Тем не менее, по факту они всё же существуют, как и классы. Например, есть магические вещи, которые доступны только достаточно выдающимся лучникам или же мечникам и даже куда более сильный маг не в состоянии орудовать таким оружием. Однако, для жителей этого мира всё это было в порядке вещей. Если человек сильный, никто не пытается оценить его от одного до ста, как было бы в игре. Просто говорят, что он сильный.

Разве что у авантюристов есть что-то вроде рангов, начиная от меди и заканчивал платиной и адамантитом. Но это не более чем деление на группы, которые хоть как-то можно соотнести между собой по силе. Например, по словам старосты, один авантюрист железного ранга, что побывал в это деревне несколько лет назад, по силе был как пять или восемь авантюристов медного ранга. Применяя понятие уровней из Игдрассиля, скорее всего разрыв между железом и медью был в районе пяти-семи уровней. А учитывая описанные старостой «достижения», никто из попавших в деревню авантюристов не обладал уровнем выше пятнадцатого.

Впрочем, возвращаясь к вопросу этого загадочного Энфри и его таланта. Если мне правильно понятна суть явления, то талант должен быть совершенно новой механикой, которой не было в игре. И если предположить, что этот самый талант позволял парню использовать магические вещи, которые в обычном случае ему не доступны…так, нужно срочно выяснить, насколько именно сильна эта способность! Возможно, речь идёт лишь о том, что обладая допустим десятым уровнем, он может управляться с вещами, имеющие порог входа, ну скажем уровней в двадцать или даже тридцать. Тогда проблем не будет. Но!

Если этот талант окажется настолько сильным, что игнорирует вообще любые ограничения…оу, а что например насчёт гильдейского посоха, что я оставил в Назарике? Вдруг этот парень сможет использовать и его, при помощи таланта обойдя ограничения на статус гильдмастера? Мда, вдруг, пока только вдруг, но всё же…заставляет задуматься, какие ещё вещи способны пошатнуть границы моего якобы могущества?

Да, всё же правильно сделал, что пошёл на разведку, даже в этой маленькой деревушке обнаружился настоящий кладезь новых знаний. Что же будет, когда я разверну настоящую сеть дознавателей, шпионов и прочих охочих до информации людей…

Больше глав на бусти - https://boosty.to/markizz

.

.

http://tl.rulate.ru/book/96832/2639696