Проведение Охоты

Проведение Охоты

Написанное в этой книге представляется поспешно выполненным конспектом, возможно, со слуха, или же извлечениями из более обширной работы.

а не скажет никто при свидетелях, будто Охота не объявлялась, Ритуалы не оглашались или Древние Каноны не соблюдались.

Ритуал Невинной Жертвы, также называемый Дикая Охота, это старинный обряд, извлекающий магическую энергию из мощного потока магии, омывающего этот мир. Создатели и время создания этих ритуалов давно забыты. Но, при надлежащем соблюдении, данный обряд приносит большую власть и престиж Охотнику.

Ритуал включает всемогущих Охотников со своими большими и малыми собаками, и жалкую и обреченную Невинную Жертву, по традиции называемую Зайцем, по имени смертного создания, на которого охотятся люди. С одной стороны, Охотник испытывает изрядный азарт и осознание своего могущества и власти над беспомощной дичью, а с другой стороны его трогает трагическая доля Невинной Жертвы. В высшем своем эстетическом проявлении данный ритуал уравновешивает экстаз убийства осознанием Охотником печальной участи и отчаяния Невинной Жертвы. То, как тело невинного Зайца разрывается на куски, отражает трагический дисбаланс власти и жестокой несправедливости в этом мире.

С началом Охоты малые собаки собираются перед отражениями зеленого кристалла у Часовни Невинной Жертвы. В самой Часовне охотники, большие собаки и Егерь совершают обряды посвящения и освящения охотников, Охоты и Невинной Жертвы. Затем Охотник выходит из Часовни, потрясает Копьем Горькой Милости, и цитирует Каноны Охоты. Описание Канонов объясняет правила и условия четырех этапов Охоты: взятие следа, травля, зов и подтверждение смерти.

Стадия первая - взятие Следа, в которой малые собаки идут по следу и поднимают Зайца.

Стадия вторая - травля, в которой большие собаки гонят Зайца перед собой.

Стадия третья - зов, в которой большие гончие окружают Зайца и подзывают Охотника, чтобы он его убил.

Стадия четвертая - подтверждение смерти, в которой Охотник совершает убийство ритуальным Копьем Горькой Милости и призывает Егеря звоном в колокол, чтобы тот посмотрел на убийство. Затем Егерь вручает награду Бравому Охотнику, который проявил искусство в обращении с Копьем Горькой Милости. Егерь также просит Бравого Охотника назвать следующего Зайца для очередной Охоты (хотя сам Бравый Охотник может и не участвовать в ней).

Каноны Охоты, которые и охотники, и Егерь, и гончие торжественно клянутся чтить, подробно описывают обычаи и условия Охоты. Эти обычаи и условия, также называемые Законом, строго определяют все детали Охоты, такие, как: сколько может участвовать гончих определенного вида, как следует применять Копье Горькой Милости, и так далее. Кроме того, Закон указывает, что Заяц должен иметь настоящий шанс на спасение от Охоты, хотя бы и очень слабый. На практике это условие обычно выполняется предоставлением шести ключей, которые, если собрать их вместе в Храме даэдрических обрядов, позволят Зайцу телепортироваться из места Охоты и таким образом обмануть Охотника и его Копье. Конечно, невероятно, чтобы Заяц мог действительно найти все ключи и спастись, но форма соблюдается, мошенничество с ключами и лишение Зайца шанса на их нахождение или применение считается постыдным и непростительным предательством Закона Охоты.

Ритуал Охоты обеспечивает охотникам защиту от любых форм атак, включая оружие смертных и бессмертных и волшебство любых школ. Вместе с тем охотников предупреждают, что ритуал не дает им защиты от собственного Копья, и предостерегают от бездумного применения Копья в ближнем бою, в темноте или при иных опасных обстоятельствах, поскольку одно касание Копья Горькой Милости означает мгновенную и верную смерть как для невинного Зайца, так и для товарищей по Охоте.

Право проводить Дикую Охоту является великой и существенной привилегией, ибо все беззащитны против магии Копья Горькой Милости, за исключением высших лордов даэдра. Соответственно, Копье само по себе является смертельным оружием, и его запрещено выносить за пределы Угодий Ритуальной Охоты.

Проведение Охоты

FormId	skyrim.esm:01AD12
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AD12
Editor ID	Book4RarePostingoftheHunt
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook01
Value (gold)	25
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	205
Leveled lists	10
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.