

Было немного тревожно выходить на улицу, на открытую местность, но пересилив себя, я смог это сделать. Снаружи располагалась одинокая палатка и небольшое место для костра. В палатке оказались заметки некроманта, живущего здесь. Судя по записям, он давно стал отшельником, практикующим темную магию. Я также нашел рецепт яда:

Ухо фалмера

Хвост злукрыса

Паслен

Думаю, пригодиться, если займусь алхимией, а пока нужно разобраться с моим местоположением. Я попытался открыть карту силой мысли, у системы ведь должна быть карта, верно? Спустя несколько попыток удалось это сделать. Карта ничем не отличалась от обычной игровой, и судя по ней, находился я недалеко от деревни Айверстед, однако никакого названия у моей локации не было.

Думаю, в таверне Айварстеда должна быть работа. Как только заработаю первые деньги, смогу купить хорошее оружие и броню, и отправиться к Рифтену. Воодушевленный своим новым планом, я закрыл окно карты и тут же увидел волка, стоящего в метрах десяти. Настоящий волк! Я никогда в жизни не видел их вживую... А сейчас, он смотрит прямо на меня и медленно, на полусогнутых лапах этот зверь подходит все ближе, готовый в любой момент наброситься и перегрызть горло. Его оскаленные клыки, кажется, без труда смогут вонзиться в шею. Забавно, ведь когда играешь, считаешь таких животных самыми легкими врагами, но сейчас, когда на кону стоит жизнь, начинаешь пересматривать свои взгляды.

Я выждал момент, когда волк подойдет достаточно близко и первый набросился на него. Кинжал оставил глубокую рану на его груди, но волк словно и не почувствовал. Он ловко отпрыгнул, чуть попятился и снова попытался атаковать, однако я довольно быстро увернулся и нанес еще один удар, на этот раз задев шею. Волк жалобно завыл, упал на землю, а я закончил его страдания. Внезапно сзади на меня набросился еще одна псина, повалив на землю и вгрызаясь в спину. Боль была, и была сильной... Но быстро собравшись, я смог выбраться из хватки зверя, перевернувшись на спину, ударить ему по глазу и оттолкнуть. Волк заскулил и убежал, позабыв о своем товарище. Встав на ноги, я сразу же атаковал второго, несколько раз вонзив нож ему под челюсть. Такого зверь не ожидал, так что расправиться с ним не составило труда. Когда все враги были повержены, я позволил себе передохнуть. Честно говоря, сам от себя такого не ожидал. Конечно в прошлой жизни у меня было пару уроков самозащиты, несколько дворовых драк и пару силовых тренировок для красивого тела, так что возможно и они сыграли свою роль...

По спине стала расходиться боль, мешая нормально двигаться. Передо мной появился индикатор здоровья и новые уведомления.

[Здоровье: 64\100]

[Получено достижение "Первый поверженный враг" - 65 ОП]

[Получено достижение "Укротитель волков" - 40 ОП]

[Получен новый уровень! Текущий уровень - 2]

[Получено 1 очко навыков.]

Обрадованный и исцарапанный я первым делом открыл инвентарь и достал зелье здоровья, надеясь, что оно избавит меня от боли. Что ж, боль притупилась, но кажется, раны затянулись не полностью, а вот здоровье прибавилось до максимума, что очень порадовало.

Теперь самое время наконец-таки отправляться в деревню, пока кто-нибудь еще не захотел поживиться новоиспеченным искателем приключений в моем лице...

До Айварстеда добрался без происшествий, что очень хороший результат, как мне показалось. С самого первого взгляда можно было сказать, что деревня значительно отличается от игровой версии и своими размерами, и архитектурой. Некоторые дома были украшены большими деревянными щитами, а на некоторых красовались яркие цветы или извивающаяся лоза. Хотя мне и доводилось работать в Норвежском порту и гулять по скандинавским улочкам, такой натуральной красоты еще не доводилось видеть. Особенно выделялись небольшие башенки где-то возле склона горы, украшенные золотыми шпилями вычурной формы. Однако времени на разгуливание по селам у меня нет - нужно как-то заработать деньги.

Самый простой способ заработка на мой взгляд - старая добрая рубка дров. Многим трактирам нужно топливо для камина, так что вооружившись первым попавшимся колуном, стал рубить дрова и складывать в инвентарь. Да уж, на счет самой простой я погорячился... Уже спустя двадцать минут в руках чувствовалась дрожь от усталости. За это время я успел наколотить 20 кг дров, что крайне мало. Положив колун на его законное место я побрел в таверну. Внутри было тепло, пахло хмелем и дымом от костра. Народу здесь маловато, наверное потому что все в это время работают. Я не стал медлить - сразу подошел к трактирщику и предложил свой товар. Он с радостью забрал дерево и заплатил 200 септимов. Думаю, на эти деньги я смогу купить простенький меч, а броню смогу подобрать с падших врагов, как всегда и делал в подобных играх.

— Я ищу работу. Не Подскажешь что-нибудь? — кинул я трактирщику.

Он чуть прищурился, окинул меня оценивающим взглядом и хмыкнул.

— Дам тебе совет, парень - не гоняйся за приключениями. Но коль хочешь подзаработать, могу отметить на карте пещеру с медведями, принеси мне пару шкур этих тварей и я щедро заплачу.

[Получено задание "Борьба с медведями"]

Отправляйтесь в Медовую пещеру и убейте медведей.

Медвежьи шкуры: 0\2

Награда: 400 с.]

Я кивнул, заказал кувшин с козьим молоком за 13 с. и усевшись возле большого камина, решил освоить функции системы.

<http://tl.rulate.ru/book/105167/3706571>