

— Незнакомый потолок?! — хотел бы воскликнуть я, вот только потолка не было. Перед постепенно пробуждающимся сознанием ширилось по-утреннему голубое небо. Быстрый осмотр показал следующее: первое — я очнулся в спальном мешке посреди какого-то одиночного лагеря, передо мной равнины, пересеченные скромной, давно нехоженой тропинкой, позади небольшой, частично покрытый снегом горный хребет, справа же расположена какая-то темная и зловещая пещера, в которую и вела та тропа, второе — рядом никого не было, по крайней мере никого достаточно шумного и заметного. Вероятно, стоило бы более детально оглядеть обстановку, но неторопливый переход от лёгкой сонливости к неумолимому осознанию не заставил себя ждать. Разум, что помнил сотни, если не тысячи, историй про попаданцев, не мог не прийти к однозначному выводу. Я попал.

Казалось бы, вот он — отличный повод истрепать себе нервы, мечась в бессильной панике, проклинать богов, что посмели позариться на возможно скучную и бесхитростную, но всё же твою жизнь, взывать к самой Тьме, вот она-то тебя с радостью примет, одарит и восстановит справедливость, переживать за семью, что абсолютно точно была для тебя всем в той жизни, а иначе никак, грустить по своему прекрасному будущему и тем бескрайним перспективам, что вот-вот грозили тебе, а уже теперь все, поздно. Но это все не про меня.

Я — человек довольно эгоистичный и редко когда переживаю о чувствах тех, кто где-то там, далеко. Девушки никогда не было, родственникам особо сильно не помогал, так что справятся. От жизни я ничего необычного не ждал, только заканчивал институт и планировал выходить на не самую запарную и не сильно интересную работу. О высших материях предпочитаю не думать, особенно сейчас, ведь раз со мной никто не связался, значит, в поступках своих я относительно свободен, и хотелось бы, чтобы всё так и оставалось подольше. Да и перспектива настоящего, своего приключения будоражила ум современного человека похлеще всех тех радостей жизни, что могли мне грозить.

В связи со всем этим, мозг довольно быстро смирился с мыслью о столь кардинальной смене обстановки и перешёл от сторонних рассуждений к тем, что обладают в текущих реалиях большей практичностью, а именно к последним секундам «сна», что успел напоследок меня «обрадовать» своими настройками сложности.

Раньше, в ванильном Скайриме, различные уровни сложности отличались между собой лишь показателями наносимого и получаемого урона, что, согласитесь, звучит абсолютно неинтересно и поэтому не устраивало молодых «хардко-ко-корщиков», из-за чего при работе над сборкой этот вопрос был полностью переработан одним из первых. Как результат, было внедрено множество «галочек» и «ползунков», разным образом влияющих на сложность игрового процесса, таких как запрет сохранений в бою, запрет боя на лошади, потребность во сне, снижение скорости передвижения при чтении заклинаний, урон от падения, число уроков за уровень, цены покупки/продажи, скорость прокачки и прочее.

Среди всех возможных уровней сложности особняком стоит Dovahkiin Challenge. Его основная идея состоит в том, что время прохождения основной сюжетной линии, а именно убийство Алдуина, ограничивается десятью игровыми днями. Как это реализовано? Всё просто. По истечении десятого дня сразу после выхода игрока из какого-либо интерьера к игроку

прилетает этот самый Алдуин и начинает оправдывать свой пафосный титул — «Пожиратель Мира».

Естественно, что в стандартных условиях в сборке с нормальным балансом и значимой прогрессией персонажа это невозможно, как раз в связи с количеством времени, что уходит на развитие персонажа — достижение героем достаточного уровня, развитие ремёсел и боевых навыков, подбор экипировки, обеспечение расходниками и многое другое, что в совокупности требует огромных затрат во времени и золоте, которое ещё где-то надо умудриться найти.

В связи со всем этим для обеспечения достижимости результата были внедрены поправки: увеличение скорости роста уровня и навыков в четыре раза, цены покупки/продажи стали значительно милосерднее по отношению к игроку, кроме того за каждый уровень персонажа у учителей можно было взять по три урока, каждый из которых в обмен на золото позволял повысить уровень одного из навыков. Всё это позволяет комплексно ускорить развитие персонажа и обеспечить взрывной прирост его сил. Данная сложность идеальна для того, кто хочет обкатать какую-то идею для билда, но не готов потратить несколько десятков часов на фарм бандитов для выхода на более сложный контент. Какая ирония! Мне, человеку, фактически придумавшему данную сложность, предстояло прочувствовать её в максимально реалистичных условиях, без сохранений и прочих поправок.

Звучит, как сюжет для какого-то второсортного исекая, вот только толпы влюбленных девушек, готовых закидать шапками каждого встречного вражину пока не предвидится, надеюсь, жанр не тот, а, взамен сюжетной брони, на выбор мне предлагается лишь лёгкая да тяжёлая. Для меня стало ясно как день, что путь к выживанию лежал лишь через набивание пока отсутствующих навыков боя, раскрытие полного потенциала системы прокачки, для чего надо окончательно утвердить билд, тщательное продумывание всех дальнейших шагов и поддержание достаточного запаса расходников для возможности пережить любую трудность.

Частично определившись с дальнейшими пожеланиями, я решил подробно осмотреть себя. Внешность, как мной уже подспудно ожидалось, совпала с той, что я создавал «во сне», по крайней мере те части, что видны «от первого лица». Это вполне можно считать за везение. Далее я не мог не обратить внимание на одежду, скорее даже броню, легкую. Выглядела она довольно экстравагантно. Для начала, я наконец обратил внимание на тот факт, что вообще-то данная тушка носит шлем. Как я это заметил только сейчас — вопрос интересный, но вернемся к шлему. С некоторым затруднением сняв его, начал его осматривать.

Шлем представлял из себя странную смесь кожи и какого-то металла, возможно, это железо, но это не точно. Сверху шлем был покрыт ровным рядом шипов, чем-то напоминающих популярные в медиа шипы драконов и прочих дерьмо-демонов. Затылок шлем прикрывал слоем кожи, уши оставлял полностью открытыми, боковые части лица и лоб были прикрыты металлическими листами. Что же, некоторую защиту он обеспечит, поэтому я вернул его на место. Защита туловища же выглядела довольно жалко. Она представляла собой две толстые кожаные полосы, что пересекались в середине груди и где были укреплены металлической частью, с невыносимой силой наводя на ассоциации с мастерами подземелий и боссами качалки. На левом плече что-то забыл одиночный наплечник. Картину венчали странная кожаная юбка с непонятным металлическим символом посередине, необъяснимым образом переходящая в штаны и кожаные же сапоги с мехом неизвестного мне зверька. Вот он, герой, встречайте!

Решив поэкспериментировать с интерфейсом, я начал думать, что хотел бы получить дополнительную информацию об имеющейся у меня экипировке. Уже через секунду возник такой привычный инвентарь из мода SkyUI, на данный момент раскрытый на вкладке брони. Взгляд сразу уцепил расположившиеся внизу показатели:

Броня: 175

Золото: 300

Переносимый вес: 10/100

Слева же был список имеющейся экипировки. Ничего нового для себя я там не обнаружил, потому начал рассматривать каждый из пунктов более пристально.

Сыромятная броня

Тип: легкая

Рейтинг брони: 70

Вес: 4

Цена: 20

Сыромятный шлем

Тип: легкий

Рейтинг брони: 35

Вес: 2

Цена: 10

Сыромятные наручи

Тип: легкие

Рейтинг брони: 35

Вес: 2

Цена: 10

Сыромятные сапоги

Тип: легкие

Рейтинг брони: 35

Вес: 2

Цена: 10

Перейдя из раздела брони в инвентаре в раздел «Всё», больше ничего не нашел, поэтому со спокойной душой вышел из меню инвентаря.

Продолжив игру с интерфейсом, попробовал представить, как перед лицом появляться полоски атрибутов. Успех! Внизу, на периферии зрения появились три разноцветные полоски с цифрами посередине — красная, зелёная и синяя:

Здоровье: 100/100

Запас сил: 50/50

Магия: 200/200

Полоски почти не мешали, но при нужде выудить из них нужные данные — проще простого. В качестве эксперимента я подпрыгнул и увидел, как сначала быстро по единичкам уменьшался показатель запаса сил, а потом чуть медленнее, но всё ещё довольно быстро, восстанавливался.

Немного наигравшись и успокоившись, я осмотрелся. Лагерь, который, вроде бы, принадлежал

мне, состоял из ещё не прогоревшего костра, что мне показалось странным, ведь, судя по положению солнца, рассвело уже довольно давно, а костер, скорее всего, использовался ещё во время приготовления ужина, расставленной палатки, рядом с которой, собственно, и находился спальный мешок, где я недавно очнулся, а также пенька с воткнутым в него колуном. Куда подевалось само это дерево, было абсолютно непонятно, не могло же оно всё уйти на поддержание костра? Или могло?

Тут мой взгляд отметил, что со стороны спальника к палатке приставлен деревянный лук и неброский колчан со стрелами. Я тут же забрал их в инвентарь и начал смотреть свойства.

Длинный лук

Тип: тяжелый

Урон: 30

Бронепробой: 0%

Скорострельность: 0.33

Затраты запаса сил: 2 ед./сек

Вес: 2

Цена: 10

Значит, на один выстрел из этого лука уходит примерно три секунды, а запаса сил при этом уходит всего шесть единиц. Вроде бы и немного, но при условии, что запас сил при стрельбе сам по себе не восстанавливается, меня хватит лишь на восемь непрерывных выстрелов. Мдааа. Немного. При первой возможности надо будет прокачать дыхалку.

Железная стрела (x30)

Урон: 30

Бронепробой: 5%

Вес: 0.1

Цена: 4

Бронепробой — это отлично. Это всегда, как минимум, плюс столько же процентов физического урона по цели, сколько бронепробоя. А по бронированным целям все ещё лучше!

Не имея ни малейшего понятия, что и куда крепить, я решил попробовать экипировать лук и колчан через инвентарь. Получилось! Как лук, так и колчан закрепились где-то в районе спины. После чего я без проблем смог как вытащить лук из-за головы и взять его в руки, так и достать левой рукой стрелы.

Теперь нужно определиться, как у меня со стрельбой из лука. В прошлой жизни я его даже в руках не держал. Скорее всего, применять мне его не придётся, и я быстро сменю его на нечто более удобное, но судьбу, как говорится, лучше лишний раз не искушать. Поэтому, найдя взглядом ближайшее дерево и подойдя к нему метров так на тридцать, я наметил для себя условную точку. Медленно и аккуратно наложив стрелу на тетиву, я начал неторопливо её натягивать. И, что самое интересное, где-то на третьей секунде я непонятно как осознал, что тетива натянута на максимум, и дальше уже лучше не усердствовать. Прицелившись в ту самую точку, я выстрелил. Что меня абсолютно шокировало, так это то, что стрела полетела в нужном (!) направлении и попала рядом (!) с условной точкой. Для чистоты эксперимента я повторил его ещё дважды, получив примерно те же результаты. Похоже, у этого тела припасены некоторые полезные навыки.

Довольный, как слон, я убрал лук за спину и решил ещё раз осмотреть лагерь, но уже на предмет того, что могло бы пригодиться в дальнейшем пути. Взгляд тут же упал на мешок, что был привален к стене палатки. Кажется, в нём хранились кое-какие припасы. Только я к нему прикоснулся, как вылезло полупрозрачное окно:

Мешок:

Зеленое яблоко (x5)

Безупречный рубин

Вот же чудак! Да кто же хранит яблоки и драгоценные камни в одном месте! Хотя тут же мрачное средневековье, сомневаюсь, что это хотя бы на десятую часть столь же негигиенично, как могло бы быть. Переместив найденное в инвентарь, я осмотрел его на предмет более подробной информации.

Зеленое яблоко (x5)

Восстановление магии: 5 ед.

Восстановление запаса сил: 5 ед.

Цена: 1

Вес: 0.05

Безупречный рубин

Цена: 210

Вес: 0.05

Так, яблоки, судя по всему, не шибко-то и полезные. Так, заморить червячка, не более. Пока что я ни капли не голоден, так что отложим. А безупречный рубин — это хорошо, либо на крафт пойдет, либо на продажу, пока не уверен.

Определившись, с имеющимися в распоряжении ресурсами, я решил заняться развитием персонажа. Как и ожидалось, на первом уровне мне доступно 3 очка способностей, которые я могу использовать для взятия перков в ветках навыков. Согласно моему плану, мне в ближайшее время не грозят никакие боестолкновения, поэтому свое развитие я решил направить на увеличение комфорта и небольшое повышение боевого потенциала, то есть очки способностей я решил вложить в ветки разрушения, изменения и уклонения.

Первый мной взятый перк из уклонения выглядел следующим образом:

Легкая защита:

Требует уровень навыка уклонение: 5

Снимает штраф регенерации запаса сил в легкой броне: -30%.

Вы получаете способность Уклоняться.

По большей части, данный перк я взял для возможности носить легкую броню без противного штрафа на регенерацию запас сил. Способность же уклоняться в игре была реализована через анимацию резкого отскока, либо, напротив, рывка персонажа в любую сторону, что при умении позволяло довольно легко выходить прямо из-под ударов противника, заходить им за спину и прочее непотребство, недостойное настоящего самурая. Минусом данной способности была её прожорливость — каждое уклонение отнимало 30 ед. запаса сил. Очевидно, что пока со своими пятидесятью единицами я не смогу уклоняться от всех видимых и не очень атак, это больше намётки на будущее, тем не менее даже сейчас данная способность может спасти жизнь, поэтому я решил проверить её.

Отойдя от костра и развернувшись спиной к дороге, я немного наклонился вперёд, сгруппировался и попробовал резко отскочить назад. Приземлившись, я чуть не упал от инерции, но вовремя сделал шаг назад и восстановил равновесие. Кажется, это работает немного не так. Для подтверждения теории, посмотрел на свой показатель запаса сил, мелькнуло 47/50, после чего он быстро восстановился до максимума. Да, однозначно не так. Решив повторить эксперимент, я снова сгруппировался, но теперь сконцентрировался на желании применить способность уклонения путем отскока назад.

Уклонение

Мое тело резко отскочило назад на полтора метра, при этом я не почувствовал никакой инерции, будь у меня сейчас в руках оружие, я мог бы мгновенно нанести удар или начать натягивать тетиву, не потратив ни мгновения на восстановление равновесия. Посмотрев на показатель запаса сил, заметил цифру 27/50, что быстро стремилась восстановиться к максимуму. Что же, способность, на мой взгляд, более чем применима в бою, но пока что немного рано для активного её применения.

Дальше на очереди шёл первый перк ветки изменения:

Новичок изменения

Требует уровень навыка изменение: 5

Стоимость чтения заклинаний школы изменения уровня новичка-мастера: -15%

Как видно из описания, данный перк снижает стоимость всех заклинаний школы изменения на

15%. Но причина, почему я взял его именно сейчас не в этом, ведь сразу после взятия перка вылезло следующее сообщение:

Ваше исследование принесло новую магическую формулу!

Выберите, одно заклинание, что вы желаете изучить:

- 1) Трансмутация мускулов (ранг I)
- 2) Магическая броня (ранг I)
- 3) Муравей
- 4) Стук (ранг I)
- 5) Свет свечи
- 6) Ускорение

Немного расскажу про предоставленный выбор. Все эти заклинания — это заклинания уровня новичка школы изменения. Трансмутация мускулов — это бафф, повышающий показатель здоровья заклинателя и ближайших союзников, магическая броня — аналогичный бафф на броню, муравей — такой же бафф на переносимый вес, стук — заклинание для открытия замков, свет свечи — создает световой шар, перемещающийся вслед за заклинателем, ускорение — это поддерживаемое заклинание, повышающее скорость передвижения.

Все эти заклинания довольно полезны, но для моих планов на данный момент наиболее важно то, сколько я смогу унести, поэтому при выборе я даже не задумался:

Заклинание: муравей

Школа: изменение

Уровень: новичок

Тип: аура

Стоимость прочтения: 31 ед. маны

Повышает переносимый вес заклинателя и его союзников на 100 ед.

У заклинаний типа аура есть три особенности: первая — как видно из описания, они действуют на союзников, вторая — их действие не ограничено по времени, но их можно снять, третья — после их прочтения, они резервируют ману. То есть, если у заклинателя было 200/200 ед. маны, то после прочтения заклинания-ауры стоимостью 20 ед. маны у него останется 180/200 ед. до тех пор, пока он не снимет с себя это заклинание. Все попытки восстановления маны до снятия заклинания: базовая регенерация, еда, зелья, — все будет бесполезно.

Наконец, настал черед последнего из предоставленных мне очков способностей. Вместе с ним пришла очередь ветки разрушения:

Новичок разрушения

Требует уровень навыка разрушение: 5

Стоимость чтения заклинаний школы разрушения уровня новичка-мастера: -15%

Как и в прошлый раз, сразу после взятия перка вылезло окно выбора заклинания:

Ваше исследование принесло новую магическую формулу!

Выберите, одно заклинание, что вы желаете изучить:

- 1) Огненная стрела
- 2) Ледяной осколок
- 3) Молния
- 4) Воспламенение
- 5) Заморозка
- 6) Электрошок
- 7) Благословение оружия — урон огнем (ранг I)
- 8) Благословение оружия — урон холодом (ранг I)
- 9) Благословение оружия — урон молнией (ранг I)

Давайте в очередной раз расскажу о представленных заклинаниях. Опять-же, все они относятся к уровню новичка школы разрушения и, как видно из названий, относятся к одной из стихий — огонь, мороз и молния. Первые три заклинания при прочтении выпускают снаряды, которые по прямой летят в конкретную точку, и при попадании по противнику наносят мгновенный или почти мгновенный урон. Следующая тройка — это ДоТы, которые обычно используют для поддержания стихийных эффектов, поджога, шок и замедления, либо же долго и упорно настакивают. Заключительная тройка является бафами. Они добавляют к физическим атакам заклинателя и союзников стихийный урон. Один из них я и выбрал:

Заклинание: благословение оружия — урон огнем (ранг I)

Школа: разрушение

Уровень: новичок

Тип: аура

Стоимость прочтения: 31 ед. маны

Физические атаки заклинателя и союзников наносят дополнительно 15 ед. урона огнем за 3 сек

Огненный урон, в отличие от морозного и молниевоего, обычно растянут на несколько секунд. Это в некоторой степени неудобно, но позволяет снижать регенерацию здоровья у толстых противников. Я же выбрал огненный урон в связи с тем, что в ближайшей перспективе моими противниками выступят животные, для которых характерна уязвимость к огню.

Закончив с очками способностей, я решил воспользоваться заклинаниями. По моему малейшему желанию в правой руке появился небольшой шарообразный огненный вихрь, от которого исходило приятное тепло. Из интереса, я медленно протянул указательный палец левой руки вплотную к вихрю, и чувство тепла распространилось на палец. Отвлекаясь от этого глуповатого занятия, я осознал, что в любой момент могу начать чтение этого заклинания, чем я, собственно, и занялся. Вихрь, будто, немного сжался и повысил интенсивность своего вращения, и спустя секунду резко расширился, впитавшись в тело, по которому быстро распространилось ощущение тепла. Из интереса, я взял в руки лук, и его охватило неяркое красное свечение.

Я на это лишь стоял и глупо улыбался. Это магия! Самая настоящая! Ощущая душевный подъём, я убрал лук обратно и призвал в левую руку другое известное мне заклинание. Заклинание «Муравей» выглядело, как какая-то медленно вращающаяся круговерть непонятной бледной пустоты. При начале чтения данного заклинания, в противовес прошлому

разу, интенсивность вращения никак не изменилась, вместо этого начав интенсивно дрожать, кроме того, получше разобравшись в процессе, я отметил несколько деталей: первое — в прошлый раз я не заметил, как «отпустил» готовое заклинание, на самом же деле момент срабатывания заклинания я могу растягивать настолько, насколько хочу, смысла в этом, естественно, нет, но всё-же, второй момент — чтение заклинаний сильно снижает мобильность, так что любимый трюк ванильных магов «беги спиной вперёд и сжигай вражин» тут не пройдет. Вспомнив, что заклинания как-бы не бесплатные, я глянул на ману, да, все верно, 138/200 ед.

Захотев как-то подвести итог по первым шажкам к Величию и Могуществу, я пожелал увидеть какое-то подобие окна персонажа. Стоило только об этом подумать, как перед лицом возникло желаемое.

[Статус]

Дунмер

Уровень: 1

Раса: Темный эльф

Камень-хранитель: нет

Очков способностей: 0

Показатели

Здоровье: 100/100

Регенерация здоровья: 0.2 ед./сек

Запас сил: 50/50

Регенерация запаса сил: 5 ед./сек

Магия: 138/200 (62 ед. зарезервировано)

Регенерация магии: 2 ед./сек

Урон: 66 Скорость: 85

Переносимый вес: 15/200

Золото: 300

Сопротивления

Физическое: 16% (175 ед.)

Огонь: 11% (100 ед.)

Мороз: -6% (-50 ед.)

Молния: -6% (-50 ед.)

Хаос: 0% (0 ед.)

Потыкав пальцами в лук за спиной, я набрался уверенности и пошёл по тропинке.

— Хелген, жди меня! — Не слишком громко, но вполне уверенно сказал я.

<http://tl.rulate.ru/book/71833/1925757>