

Идя по дорожке в сторону пещеры, я спокойно осматривался. Зелёные луга постепенно сменялись заснеженными полянами. Интересный тут климат. Вскоре на пути я встретил типичный ягодный куст. Ягоды на кусте выглядели большими и сочными, своим ярко-красным цветом на мой неискущённый взгляд напоминая вишню. Я сорвал одну и попробовал убрать в инвентарь, но ничего не вышло, вместо этого я испытал лёгкое чувство неправильности и как-то подсознательно понял, что для того, чтобы инвентарь вместил ягоды, необходимо собрать определённое их количество. Набрал ровно десять штук, я неожиданно понял, что теперь могу осуществить желаемое.

Снежные ягоды

Тип: I

Вес: 0.01

Цена: 5

Так вот, что это мне напоминало. Снежные ягоды! Простейший алхимический реагент, используемый для приготовления слабых зелий. Ещё раз глянув на куст, я осознал, что оставшихся ягод не хватит для ещё одного стака и пошёл дальше.

Дойдя до входа в пещеру, я вовсе не стал туда лезть. Для начала, нужно осмотреть Хелген. От пещеры я завернул направо, обойдя её, после чего довольно быстро поднялся по склону, расположенному прямо за ней, откуда открывался вид на местами подкопчённые каменные стены города, над которыми нависала округлая башня. Следуя вдоль стены, я быстро наткнулся на чудом сохранившиеся деревянные ворота, закрывающие вход в город, к которым шёл каменный тракт. Около ворот я наткнулся на небольшой фиолетовый цветок, который и подобрал.

Лиловый горноцвет

Тип: I

Вес: 0.01

Стоимость: 5

Ой, то есть, конечно же, лиловый!

Войдя в город, я впечатлился царившей в нём разрухой. Оплавленные камни, сгоревшие и разрушенные здания, раскуроченные башни — всё это однозначно заявляло о недавно творившемся тут безумии. Я прошёл под каменным мостом, что снизу был похож на громадную арку и вышел прямо ко входам к самой большой башне в Хелгене, из-за чего видимо и уцелевшей. Именно входам, в ней их зачем-то было два, причём размещены они были довольно близко.

Немного осмотревшись, я понял что это пространство ранее использовалось для тренировок стражи — на это однозначно намекали мишени для стрел и местами поваленные деревянные манекены, имитирующие человека с щитом и мечом. Слева от мишеней я с удивлением обнаружил хорошенько так запечённый труп какого-то бедняги, лежавшего лицом к земле. Ничего ценного у него на первый взгляд не было, но, судя по положению рук, перед смертью несчастный прижимал что-то к груди, поэтому я решил его перевернуть. Сказано — сделано. В результате столь трепетно хранимой вещью оказалась какая-то книга, которую я и переместил в инвентарь.

Дневник искателя приключений

Вес: 1

Цена: 5

Ага, так вот, что это! Теперь многое стало понятнее. Я быстро прочёл последние записи. Написано всё было, к моему удивлению, на русском. Ну, или моё сознание воспринимало написанное таким образом. За неимением никакой информации по этому феномену, пока не вижу смысла усложнять. Надеюсь, с устной речью всё будет также.

Так вот, в дневнике говорилось о том, как вышеупомянутый искатель приключений дошёл до того, чтобы превратиться в прожаренный труп в разрушенном драконом городе. При этом история данного персонажа сильно походила на предысторию игрока при ванильном старте. Жил, охотился, поймали при переходе границы, повели на казнь, дракон. Причём не просто дракон, а, цитирую, «Большой, чёрный, размером с крепостную башню», никого не напоминает? Также в дневнике говорилось, что выжившие укрылись в какой-то пещере, путь в которую шел через подземелья Хелгена. Что же дёрнуло данного представителя рода людского (или не очень людского, теперь уже не понять) вернуться в город, в дневнике не объяснялось, но, очевидно, дракон был ему рад. Сразу после прочтения дневника пришло новое уведомление от присутствующего у меня огрызка системы.

Получено новое задание:

«Живи другой жизнью»

Цели:

Прочитать дневник (выполнено)

Исследовать пещеру, о которой говорилось в дневнике (опционально)

Предупредить жителей Ривервуда о нападении дракона

Приняв решение обязательно проверить пещеру, я решил для начала тщательно обыскать главную башню и прилегающие к ней подземелья Хелгена.

Войдя в ближайший ко мне вход в башню, я оказался в не сильно широком, но довольно вытянутом помещении. Напротив входа располагался закрытый решёткой проход в следующую комнату. Слева были размещены кровати с прилегающими к ним сундуками, что на поверку оказались пусты, правая же половина помещения делилась на две части: первая часть отводилась для книжных полок, частично заполненных — пара романов, много героического эпоса и легенд, «Садоводство для чайников», что?! Ладно...

Вторая часть, судя по всему, отводилась для хранения снаряжения, на оружейных стойках пылилась пара железных мечей, которые я отложил себе в инвентарь, после чего осмотрел стоящий между ними сундук. Его содержание меня весьма обрадовало: полные наборы тяжёлой и лёгкой имперской брони, имперские же лук и меч, двенадцать стальных стрел и ключ от крепости Хелген.

Из найденного на себя я нацепил только стрелы — они обладали на три единицы большим уроном по сравнению с железными стрелами, кроме того их показатель бронепробоя был равен десяти процентам заместо пяти. От лука пришлось отказаться, хоть он и обладал большим уроном при одинаковом времени натяжения, но при этом на то же натяжение уходило в два раза больше запаса сил, что в моей ситуации было вполне критично. Насчёт брони я даже не думал — тяжёлая мне не подходит, так как, во-первых, она будет прокачивать ненужный мне в будущем навык Тяжёлой брони, во-вторых, она как бы тяжёлая, и что-то космической силы я в себе пока не ощущаю, лёгкая же обладает ровно такими же показателями, что и надетая на мне, но при этом, возможно, будет вызывать агрессию у всех встреченных братьев бури, а также вопросы у встреченных имперцев.

Переложив всё из сундука в инвентарь я, благодаря «Муравью» будучи всё ещё далёк от перегруза, решил идти дальше. Подойдя к решётке, я обнаружил слева от неё цепь, потянув за которую, я и открыл проход через узкий коридор, в конце которого была точно такая же решётка с цепью, неожиданно, правда?

Открыв следующий проход, я попал в круглое помещение с, вот же сюрприз, решёткой напротив, только на этот раз в виде двери с ключом, трупом одного из братьев бури, умершим возле маленького круглого стола, справа от входа располагался тот самый второй вход в главную башню Хелгена. Я на миг даже задумался, можно ли это назвать шорткатом, но решил, что всё-же нет, прошёл я, по сути, довольно мало.

Не желая терять потенциальную прибыль, я подошёл к трупу и хотел уже начать лазить по его карманам, как открылся интерфейс, один в один схожий с интерфейсом сундука. Ну да, так, действительно, будет проще. Недолго парясь, я взял всё, что можно было взять, оставив некогда гордого норда в нижнем белье. Я даже испытал некоторую долю стыда, но мне сейчас нельзя отказываться от малейших преимуществ. Не в моём положении.

Подойдя к решётчатой двери, я попробовал открыть её найденным в сундуке ключом, и та поддалась. За дверью располагались лестница вниз и тележка с капустой на площадке перед ней. Выглядело это немного странно, но капусту я взял. Спустившись по круговой лестнице, я наткнулся на первую за это время развилку — широкий коридор, расположенный прямо напротив, и дверь, примыкающую к стене слева. Я ненадолго задумался над философским вопросом, правое моё дело или, как настоящий герой, я должен идти в обход, но судьба распорядилась иначе.

— Блять! — башню ни с того, ни с сего начало трясти, после чего коридор напротив завалило камнями, подняв при этом так много пыли, что она ещё долго после этого оседала. Происходит это в игре, я бы жаловался на скрипты, которые недалёковидный разработчик альтернативного старта позабыл вырезать, но тут единственная, кого я могу винить — это Судьба, что довольно бессмысленно. За неимением альтернативы я вошёл в дверь слева.

Дверь вела в просторное помещение, ранее выступавшее, кажется, кладовой, которое можно назвать довольно особенным. Как минимум тем, что его выделяли среди многих других трижды: в первый раз разработчики ванильного Скайрима, помимо потасовки с двумя противниками, добавили сюда специальную бочку с зельями и раскидали то тут, то там зелья, вина и алхимические ингредиенты, второй раз — Огербосс, что внёс сюда небольшие изменения и пару отсылок при создании реквиема, на основе которого и была начата разработка сборки, в третий раз это был один из членов нашей команды, что добавил сюда небольшую загадку с поиском трёх секретных (!) зелий.

На этом я и сконцентрировался при обыске данного помещения — собрал ингредиенты с полок и те, что подвешены к потолку, различные вина, что стоили довольно прилично, и множество зелий, что будут невероятно полезны на начальном этапе, ведь сильных тут не было. Также обыскал оба лежащих тут трупа, при жизни принадлежащих к противоборствующим лагерям.

Следующим помещением была пыточная. Выглядела она довольно жутко. Скелеты, прибитые к стенам, привычные по предыдущим комнатам трупы враждующих сторон, разнообразные орудия пыток, камеры, напоминающие поставленный меньшими сторонами на дно узкий прямоугольный параллелепипед, как пустые, так и с трупами. Моё внимание привлекла клетка с мёртвым магом, его одеяния могут быть довольно ценны. Я хотел уже влезть в его клетку, но наткнулся на вполне ожидаемое препятствие.

Замок

Уровень: новичок

Требуемое мастерство взлома: 5

Вы не можете взломать данный замок (мастерство взлома: 0)

Мастерство взлома, к сведению, это вовсе не уровень навыка Взлом, напомню, такого нет, вместо него сейчас Воровство. Мастерство взлома — это отдельный показатель, получить который можно за счёт вложения очков способностей в ветку Воровства, либо же с помощью зелий или зачарованного снаряжения. Так как глупая растрата очков не в моих планах, да и нет у меня лишних, я приступил к внимательному осмотру комнаты, ведь на моей памяти в ней должно быть решение данной проблемы.

Обыскав доступные мне трупы и остальное помещение, я нашёл «Зелье взломщика», что на тридцать минут повышало мастерство взлома на двадцать пять единиц, и одну отмычку. Кстати, я был уже довольно близок к перегрузу, а потому брал уже не всё подряд, а лишь стальное оружие, что было наиболее ценным по соотношению цена/вес. Из интересного я также обнаружил сумку аптекаря, в которой было множество высококачественных ингредиентов и довольно полезный яд.

Яд морозного паука

Урон здоровью: 20 ед./сек. в течение 5 сек.

Вес: 0.5

Цена: 30

При правильном применении он вполне способен спасти мне жизнь, так что пока отложим. Выпив «Зелье взломщика», я ещё раз осмотрел замок:

Замок

Уровень: новичок

Требуемое мастерство взлома: 5

Взломать замок автоматически (гарантированно расходуется одна отмычка)

Взломать замок вручную (результат зависит только от ваших способностей)

Руки у меня довольно кривые, так что я решил воспользоваться первым вариантом.

Замок взломан!

Воровство повышается до 8

Успех! Клетка с магом открылась, и я перешёл к самому сладкому.

Капюшон мага-новичка

Зачарование: магия +11 ед.

Вес: 1

Цена: 250

Одеяние мага-новичка

Зачарование: урон заклинаний +3%

Вес: 1

Цена: 250

Наконец! Как вы могли заметить, капюшон и одеяние являются первыми найденными мной зачарованными предметами! Конечно, полезность этих вещей для меня довольно сомнительна, но их стоимость это с лёгкостью компенсирует. Говоря о находках, стоит отметить, что последние окончательно забили мой инвентарь, и дальнейший подбор вещей будет меня постепенно замедлять, уменьшая скорость передвижения на один процент за единицу превышения максимального переносимого веса.

В связи с этим, единственными подбираемыми мной в дальнейшем предметами были алхимические ингредиенты, что довольно ценны и почти ничего не весят, например со скелетов я подбирал костную муку.

Костная мука

Тип: III

Вес: 0.03

Цена: 25

Данный тип ингредиентов считается одним из лучших, из них уже можно изготавливать максимально качественные зелья, но это обойдётся дороже, чем если применять при варке ингредиенты высшего тира.

С такими мыслями я неторопливо дошёл до плавного перехода из подземелья в пещеру, видимо, её обнаружили ещё при строительстве этого самого подземелья и пытались частично облагородить. Вот только я столкнулся с одной проблемой. Дальнейший путь был завален, и разобрать этот завал в одиночку казалось настолько проблемным, что легче было сказать, что это невозможно, и заняться бэктрекингом.

Обратный путь по знакомым локациям без необходимости обыскивать всё подряд занял существенно меньше времени, поэтому проход сквозь подземелья и башню, выход из города и быстрый спуск со склона ко входу в пещеру занял от силы минут двадцать.

Пещера представляла собой огромное замкнутое пространство, испещрённое сталактитами и сталагмитами, которое освещалось пробивающимися сквозь частично обрушенный потолок пещеры солнечными лучами. Обойдя особо большой сталагмит, мне открылся вид на следующую сцену:

Около зарубленного мечом медведя, скрючившись и, кажется, истекая кровью, лежал человек

в лёгкой имперской броне. Неподалёку валялись его меч и щит. При приближении к нему я обнаружил, что грудь его быстро вздымалась, а лицо было бледным. Услышав звук шагов, он открыл глаза.

— Зачем вы вернулись? Постой, ты не из наших. Кто ты? — на лице пока неизвестного имперца проявилось беспокойство.

— Я Дунмер, путешественник. Пришёл сюда, пытаюсь понять, что произошло с Хелгеном, — мысли же мои были заняты немного другим вопросом. Это Хадвар? Тогда он должен быть довольно силён, если он станет моим союзником, то однозначно будет полезен и сильно повысит мою безопасность, ведь пока что я слаб. — Тебе оказать помощь?

— Если ты не целитель или у тебя нет зелий, ты не сможешь мне помочь. Поэтому-то меня и оставили здесь, — грустно сказал гипотетический Хадвар.

В ответ я молча достал из инвентаря лучшее целебное зелье, на 150 ед. здоровья, и поднес к его рту. Тот не стал отказываться и начал медленно пить. К моменту, когда зелье закончилось, он выглядел уже лучше, но всё ещё бледновато. Поэтому пришлось спойть ему ещё два зелья послабее, на 100 ед. здоровья. Выпив последнее, он благодарно на меня взглянул, и, встав, сказал:

— Магический карман, да? Спасибо! Меня зовут Хадвар, и теперь я твой должник! — а я угадал, уверен, он будет довольно полезен и с лёгкостью окупит затраты.

Задание обновлено:

«Живи другой жизнью»

Цели:

Прочитать дневник (выполнено)

Исследовать пещеру, о которой говорилось в дневнике (выполнено) — на время выполнения квеста Хадвар станет вашим союзником

Предупредить жителей Ривервуда о нападении дракона

Я почувствовал, как магическая энергия от меня стала распространяться на Хадвара, в результате чего на его мече появилась такая же огненная окантовка, как на моём луке.

— Ты ещё и маг поддержки! — удивлённо воскликнул он — Если ты ещё не нашёл своё

призвание, знай, ты всегда можешь вступить в Имперский Легион. Империи нужны такие, как ты! — начал он агитацию. И ведь он реально хочет помочь, при этом втягивая в конфликт с Братьями Бури. М-да. Одним словом, вояка.

Получено новое задание:

«Во славу империи!»

Цель:

Вступить в имперских легион

— Кхм, я подумаю. Так как ты тут оказался? Я нашёл дневник какого-то искателя приключений, в нём говорилось, что на Хелген напал дракон, и немногие выжившие спаслись, сбежав через подземелья, — залегендировал я свои знания.

— Точно, дракон! Надо срочно предупредить Ривервуд, он ведь недалеко отсюда. Идём, я всё расскажу по пути, — а он... Довольно энергичный...

История Хадвара была довольно проста. На момент нападения дракона он был приписан к Хелгену, где и служил в качестве помощника капитана уже некоторое время. В тот момент проходила какая-то казнь, про которую он, кстати, не хотел особо рассказывать, но ту самую казнь сорвал дракон. Я насчёт неё не стал любопытствовать, так-то в оригинальной истории этот момент полностью раскрыт, и я предпочёл на всякий случай этим знанием не светить. После срыва казни Хадвару удалось взять командование над отрядом имперских солдат и уйти в подземелья. Выжил ли кто-то ещё, он не знает. В подземельях им пришлось неоднократно сталкиваться в бою с Братьями Бури, которые также нашли своё, как получилось, недолгое спасение в подземельях.

В результате к моменту, когда частично прорежённый отряд дошёл до пещеры, все были крайне вымотаны, и живущий там медведь стал крайне неприятным сюрпризом, который чуть не разодрал Хадвара и ранил ещё двух солдат. Полученные раны не позволили ему продолжить путь, зелий ни у кого в отряде не нашлось, как и сил нести тяжелораненого, да и добить человека, который фактически спас их из западни, никто не решился. Вот и остался он умирать, пока не пришёл будущий Спаситель Мира.

Я в ответ наплёл всякой чуши, что жил в Виндхельме с семьёй в крайне бедном районе, что ушел в поисках приключений и лучшей жизни, что только недавно открыл в себе талант волшебника и прочее, в общем всячески заранее обосновывал свои возможные косяки и отсутствие боевой подготовки. Он на это лишь сочувственно кивал и говорил, что ничего страшного, и уж с какими-нибудь бандитами или волками он, если что, сможет справиться сам.

Дорога в Ривервуд вела через довольно скалистую местность, так что тропка постоянно уводила то вниз, то вверх. Идя по ней, я периодически нагибался для сбора растений, используемых при варке зелий, чаще всего попадались чертополох и различные виды горноцветов. Из-за этого я часто отставал от бодро идущего впереди Хадвара, и приходилось нагонять.

В таком темпе мы потихоньку дошли до, как можно выразиться, местной достопримечательности. Камни-хранители. Тут их было целых три: Воин, Вор и Маг. Всего же их разбросано по просторам Скайрима тринадцать штук. Роль камней-хранителей в игре можно сравнить с классами в различных рпг-играх. Особенно, если речь идёт про сборку. Они — сердце любого персонажа, дающее ему невероятные бонусы в определённом направлении, особенно это верно ближе к концу игры. Не став ждать какой-либо реакции от Хадвара, я прикоснулся к камню Воина.

Вы прикоснулись к камню Воина

При его принятии вы получите:

За каждые 100 ед. здоровья: бронепробой оружия ближнего боя +4%

За каждые 100 ед. запаса сил: урон оружия ближнего боя +15%

За каждый уровень персонажа: здоровье +3 ед.

Принять данный камень?

[Да] [Нет]

Примечание: вы можете сменить принятый камень в любой момент, прикоснувшись к другому камню и приняв его.

На самом деле бонус даётся даже при увеличении атрибута на одну единицу, подогнаны же под сто единиц они лишь для удобства.

Сейчас бонусы выглядят не особо сильными, к тому же у меня всего пятьдесят единиц запаса сил и всё ещё лук в руках. Но всё изменится, стоит мне дойти до ближайшего города. Для сравнения, вот какие бонусы даёт камень Мага:

Камень Мага:

За каждые 100 ед. магии: урон заклинаний +10%; сопротивление стихиям у противников -2%

За каждый уровень персонажа: магия +3 ед.

Естественно, камень мага даст мне намного больше бонусов, ведь у меня аж двести единиц магии, но эти бонусы, по сути, для меня бесполезны. Единственное моё заклинание наносит всего 15 единиц урона огнём при ударе, в будущем же большая часть моей магии будет зарезервирована множеством аур, поэтому я считаю этот камень бесперспективным для моего персонажа. Утвердившись в выборе, я быстро принял камень Воина.

Стоило мне это сделать, как около уха просвистела стрела. Адреналин мгновенно поступил в кровь, взвинтив скорость реакции. Развернувшись по направлению стрелка, я увидел, что по тропинке, по которой мы пришли с Хадваром, к нам уже бежали двое бандитов: один впереди — человек в разношерстной тяжёлой броне и с двуручным мечом, следом за ним, прикрываясь его бронированной тушкой, приближалась эльфийка в меховой броне и с кинжалами. Дальше же, вверх по тропинке и чуть сбоку от неё, засели два стрелка, первый — лучник, явный каджит, уже лез за следующей стрелой в попытке попасть по стоячей мишени, второй же, аргонианин, также, кажется, выбрал меня своей целью и уже направлял в мою сторону арбалет. Увиденного мне хватило, чтобы в страхе вскрикнуть:

— Атакуют! — и нервно спрятаться за принятый камень. Правда, пользы это не принесло, Хадвар среагировал значительно раньше меня и, подняв щит, уже яростно сближался с бандитами. Я достал лук и положил стрелу на тетиву. Пока было время, я применил яд через инвентарь, теперь взятая мной стрела была отравлена. Я начал натягивать тетиву и аккуратно выглянул из-за камня.

Хадвар в этот момент отвёл удар двуручного меча щитом, из-за чего атаковавший его человек потерял равновесие. В довершение он с силой пнул нападавшего в тяжёлой броне в бок, из-за чего тот и вовсе упал наземь. От атак кинжалами налетевшей на него эльфийки он ловко отошёл, после чего, мгновенно сблизившись, оглушил ее щитом и одним быстрым ударом меча отсек ей голову.

Босмер ур. 14 убит союзником

Получен опыт: 212 ед.

После этого, не медля, Хадвар, не забыв прикрыться щитом, начал сближаться со стрелками, оставив лежачего человека валяться. Похоже, это мой выход. Попасть по лежачей цели в 20 метрах от себя должно быть довольно просто. Я быстро прицелился куда-то в район спины,

выстрел! Человек резко дёрнулся, пытаясь встать, из-за чего стрела, оставляющая за собой огненный шлейф, впиалась ему в шею, пригвоздив обратно к земле.

Нанесён урон: 89 (стрела)

Здоровье противника: 111/210

Сразу после успешного выстрела я достал следующую стрелу и начал готовить второй снаряд, что при попадании грозил стать последним, ведь:

Нанесён урон: 20 (яд)

Здоровье противника: 91/210

На противника в полную силу начал действовать яд.

Нанесён урон: 20 (яд)

Здоровье противника: 71/210

Нанесён урон: 20 (яд)

Здоровье противника: 51/210

Нанесён урон: 20 (яд)

Здоровье противника: 31/210

Новая стрела полетела в противника вслед за четвёртым тиком яда, в этот раз выстрел был не столь удачным, из-за чего стрела прилетела бьющемуся в агонии противнику в руку.

Нанесен урон: 33

Здоровье противника: -2/210

Ну, ему этого, очевидно, хватило.

Имперец ур. 17 убит

Получен опыт: 300 ед.

Получен новый уровень!

Получен новый уровень!

Нормально так опыта отсыпали, аж на два уровня хватило! Не успел я толком обрадоваться, как о себе напомнил Хадвар:

Аргонианин ур. 8 убит союзником

Получен опыт: 84 ед.

Я уже направил взгляд в его сторону, как всё кончилось — голова каджита весело отлетела

прочь от его мохнатого тела и приземлилась около изрубленного трупа аргонианина.

Каджит ур. 8 убит союзником

Получен опыт: 84 ед.

Бой окончен! Рассчитано повышение навыков!

Стрельба повышается до 7!

Разрушение повышается до 7!

Уклонение повышается до 7!

Изменение повышается до 7!

В связи с тем, что в бою было использовано, как два атакующих навыка, так и два защитных, то полученный опыт распределился во все навыки равномерно, пришло время сбора трофеев! Я подошёл к первому в этом мире поверженному мной противнику и прикоснулся к его трупу. Его обыск принёс мне 126 септимов, стальные нордские перчатки, стальные пластинчатые сапоги и карту сокровищ. Быстрый взгляд на карту показал, что искомый клад хранится где-то в Ривервуде. Какое совпадение! Пока я тут ковырялся, успел подойти Хадвар.

— Это ведь был твой первый бой? Хорошо держишься, друг! — покровительственно сказал Хадвар. Казалось, несмотря на прошедший бой, он был настроен довольно позитивно.

— Да, ты прав, хотя я был не особо полезен, — мысль о моём подозрительном спокойствии мелькнула и сразу исчезла. Сознание всё ещё не до конца воспринимало происходящее, как реальность, и больше было озабочено необходимостью «исполнить предназначение драконорождённого», чем моральными дилеммами и переживаниями о совершённом убийстве.

— Не все из нас прирождённые воины. То, что ты справился с тем здоровяком, уже показатель доблести! — мягко опустил он тот факт, что именно его участие позволило мне спокойно расстрелять свою цель, как в тире.

Я согласно кивнул и решил закончить обыск поверженных противников. Принёс он уже не столь много — 70 септимов, по одному зелью лечения (150 ед.) и маны (200 ед.), ламеллярные наручи, которые я решил надеть вместо своих. Брезгливости в отношении того, что снаряжение снято с ещё теплого трупа, у меня не было, с остывших-то уже снимал, да и

наручи всё же присваиваю, а не портки.

Ламеллярные наручи

Тип: лёгкие

Рейтинг брони: 50

Вес 2.5

Цена 30

Собранное с бандитов снаряжение окончательно меня перегрузило, поэтому пришлось выбросить два тяжёлых имперских нагрудника, чтобы достойно продолжить свой путь, не скатываясь в черепаши бега.

Дальнейший путь до Ривервуда прошёл абсолютно спокойно. Даже встреченные волки не решились напасть на наш отважный (как минимум, наполовину) дуэт.

Сам Ривервуд, небольшая приречная деревенька, выглядел спокойно и умиротворённо. Не было никакой паники и, кажется, никто слыхом не слыхивал о каких-то там драконах. Хадвар сразу метнулся к местному кузнецу и начал что-то ему втолковывать. Я же, напротив, направился к местному торговцу. Если честно, не помню, как его зовут, но, насколько я знаю, сейчас он должен стенать о потере некоего Золотого Когтя. Так и оказалось, немного поговорив с ним, я получил новый квест.

Получено новое задание:

«Золотой коготь»

Цели:

Найти Золотой Коготь

Вернуть Золотой Коготь владельцу

Стоило мне только заикнуться о продаже вещей, всё же я был немного перегружен, и это надо

решать, как передо мной открылся стандартный игровой интерфейс торговли. Путём наблюдения, я заметил, что в данном меню покупаемые мной вещи стоили на 5% дороже, а продавались дешевле на 40%. Ну, не худший расклад. В результате я распродал всю броню, кроме надетой, экипировку мага, оружие, драгоценные камни, вина, излишек зелий и все алхимические ингредиенты — пока мне рановато заниматься алхимией, а деньги очень нужны. У самого же торговца я выкупил довольно интересную вещь по весьма скромной цене — 52 септима.

Рюкзак из черного меха

Переносимый вес: +50 ед.

Вес: 0

Цена: 50

По сути, простое расширение инвентаря, которое я тут же накинул себе на спину. Теперь я хотел кое-что выяснить.

— Вы всегда так торгуетесь? — тончайший намёк на меню торговли от гениального героя.

— Это ещё ничего! Не будь я сбит с толку потерей когтя, уж тогда я бы тебе задал! — намёк был нагло проигнорирован, ведь для него всё это время между нами шла яростная торговля. Ясненько.

После этого я вспомнил о карте сокровищ, тщательно её рассмотрев, стало ясно, что местоположение клада указано довольно недвусмысленно, поэтому, пройдя через лесопилку и перейдя широкую речку вброд, вода, кстати, была довольно тёплой, я быстро нашёл клад, расположенный внутри упавшего здоровенного дерева. Я открыл сундук и радостно стал рассматривать содержимое:

Сундук с сокровищами:

Септим (x369)

Гранат

Изумруд

Очищенный лунный камень

Золотой слиток

Серебряный слиток

Золотой обруч с изумрудами

Маленький камень душ (заполненный)

Искусство ворожей — как измотать жертву (том III)

Найденное меня впечатлило. Совокупная стоимость добычи была больше трёх тысяч, это больше, чем я утащил из Хелгена, мучаясь перегрузом. Из найденного книга «Искусство ворожей» может показаться непонятной, на самом деле всё довольно просто — это книга алхимических рецептов, изучив которую, вы научитесь изготавливать некоторые яды, используя ингредиенты четвёртого тира, что позволяет значительно снизить себестоимость наиболее эффективных ядов. При изучении данная книга пропадает, как, например, тома заклинаний, поэтому её, как и большую часть найденного, я решил продать, оставив лишь заполненный камень душ, он мне ещё пригодится. Как результат утренних достижений, я почти полностью освободил свою сумку и увеличил свой капитал до 5165 золотых. Красноречие при этом прокачалось до 10.

Единственное дело, которое осталось у меня в Ривервуде, был разговор с кузнецом. Поэтому я направился к нему в дом, где меня, к моему удивлению, накормили, причём съеденная мной похлёбка из фазана дала бонусы к здоровью и его регенерации. После этого кузнец, Алвор, снабдив меня припасами — едой и небольшим набором зелий, — попросил передать весть о нападении дракона в Вайтран.

Выполнено задание:

«Живи другой жизнью»

Награда:

Припасы

Хадвар считает, что он ваш должник

Карма: +5

Текущая карма: 15

Получено новое задание:

«Перед бурей»

Цели:

Отправиться в Вайтран

Сообщить ярлу Вайтрана о нападении дракона

Ну что ж, первый шаг сделан и, как говорили рейнджеры в одной старой игре, «Приключения начинаются!»

[Статус]

Дунмер

Уровень: 3

Раса: Тёмный эльф

Камень-хранитель: Воин

Очков способностей: 2

Карма: 15

Показатели

Здоровье: 114/114

Регенерация здоровья: 1.2 ед./сек

Запас сил: 50/50

Регенерация запаса сил: 5 ед./сек

Магия: 138/200 (зарезервировано - 62 ед.)

Регенерация магии: 2 ед./сек

Урон: 68

Скорость: 85

Переносимый вес: 21/250

Золото: 5165

Сопротивления

Физическое: 17% (190 ед.)

Огонь: 11% (100 ед.)

Мороз: -6% (-50 ед.)

Молния: -6% (-50 ед.)

Хаос: 0% (0 ед.)

<http://tl.rulate.ru/book/71833/1971059>