

Путь до Вайтрана прошел довольно увлекательно, особенно это верно для стороннего наблюдателя. Ведь далеко не каждый день на просторах Скайрима встречаются плывущие по реке данмеры в одной лишь набедренной повязке, снимать которую я поостерёгся, мало ли что тут плавает. Почему я вообще туда полез? Так тут мелководье, ничего крупного и опасного тут нет, поэтому для меня, отважного, но слабого Героя этого мира, что по какой-то нелепой причине лишился своего «меча и щита», этот способ передвижения пока что является предпочтительным. Всё-же, из игрового опыта я ясно помню, что по дороге в Вайтран запланированы «Эпичная Битва с Грязекрабами!» и «Неожиданная Волчья Засада», и если от первых я хотя бы с гарантией смогу убежать, то вот с волками я пока бодаться не намерен.

Так, упорно плывя и периодически вылезая, чтобы не прочувствовать на себе всю прелесть падения с водопадов, я, наконец, добрался до искомого мной перекрёстка, который описать можно следующим образом: налево пойдёшь — до Вайтрана дойдёшь, прямо пойдёшь — Цицерона найдёшь, направо пойдёшь — огребёшь. От кого? О, вариантов масса: Приречная Застава, полная низкоуровневых бандитов, Камень Ритуала, охраняемый молодым некромантом и его милым другом — Роджером, Башни Валтейм, оккупированные ещё одной бандой, насколько я помню у них там за атаманшу некая Элси Спайкер, ну и на десерт целый лагерь великанов с их столь же великаньим вождём, любителя поохотиться на троллей. В общем, ну их всех, а я налево.

Дальнейший путь до города был всё так же полон разнообразной растительности, которой я вовсе не стал пренебрегать. Стоит отметить, что Вайтран является одним из самых обороноспособных городов Скайрима. Войти в город можно только с одной стороны, и этот проход представляет собой длинный относительно узкий коридор, проходящий через множество укреплений и охраняемых башен. Подходя к городским воротам, я так и не встретил никаких попутчиков, как будто данный город, находящийся на пересечении множества торговых путей, вдруг стал всем абсолютно не интересен. Стражи, что сторожили данный проход, патрулируя окружающие укрепления, выглядели напряжёнными и лишь окидывали меня внимательными взглядами. Кажется, для местных обитателей драконья угроза вовсе не была сюрпризом, и уж точно не приятным. Наконец, на моё приближение среагировал молодой стражник, один из тех, что охранял городские ворота.

— Постой! Из-за драконов город закрыт. Проход только по официальной надобности, — встретил он меня типичным игровым диалогом.

— Я — гонец из Ривервуда. Местные жители просят ярла направить туда отряд стражи, — не стал я особо выдумывать. Конфликтным я никогда не был, а тут ещё время поджигает.

— Ривервуд тоже в опасности? Тогда тебе следует немедленно идти и просить аудиенции у ярла. Он милостив и всегда поддержит своих подданных, — он, хоть и не знал про мою необходимость спидранить, явно понимал серьёзность положения и решил не создавать мне проблем. — Открыть ворота! — зычно выкрикнул он, и оставшиеся у ворот стражники

принялись их открывать.

Благодарно улыбнувшись, я наконец вошёл в город. Город в ответ никак на меня не среагировал. Люди спокойно шли по своим делам, работающая в своей кузне у ворот женщина-кузнец (кузнечиха? кузнечик?) спокойно надувала меха, не проявляя ни малейшего интереса к такому расчудесному мне, да и пьяницы никакие не стремились подходить с разговорами, как и прочие городские сумасшедшие. Даже как-то обидно.

Сам город выглядел довольно опрятно. Большинство домов были выполнены полностью из дерева, хотя некоторые включали в себя и каменные элементы. Все городские дороги и площади были выложены из того же камня. Даже запахи, ломая многочисленные предубеждения насчёт средневековых городов, были на удивление приятными — запах кующегося неподалёку металла и горящих углей причудливо смешивался с ароматами трав, подсохшего дерева и свежей выпечки.

Пройдя напрямик на рыночную площадь, где, на самом деле, есть несколько неплохих «точек интереса», я всё же сразу поднялся по широкой каменной лестнице, попав в «Облачный район» — обиталище местной элиты, благородных домов, жречества и местной гильдии авантюристов — «Соратников». Пройдя по его центральной части мимо огромного умирающего дерева и обойдя толкающего громкие речи жреца Талоса, я поднялся по ещё одной, теперь уже более узкой и длинной лестнице, дойдя до «Драконьего предела», дворца ярла Вайтрана — довольно странное здоровенное укрепление из смеси камня и дерева, что возвышалось над всем городом и, судя по легендам и игровому опыту, способное как противостоять драконам, так и удерживать их внутри.

После уточнения у очередных стражников моих намерений, меня наконец пропустили внутрь. Дальше всё пошло согласно игровому сценарию — Айрилет, телохранитель ярла, с её «Что за бесцеремонность», сам ярл Балгруф, что спокойно меня выслушал и направил отряд стражников в Ривервуд после некоторых пререканий со своим советником, Провентусом, после чего, выдав в награду несколько зелий лечения и магии, сопроводил меня к своему придворному чародею с мотивацией в стиле «тут есть работа для ведьмака». Вот, кстати, реакция игрового интерфейса на произошедшее.

Выполнено задание

«Перед бурей»

Награда:

Набор зелий

Карма: +5

Текущая карма: 20

Наверное, стоит наконец-то прояснить, что же такое карма. Карма — это показатель добропорядочности персонажа, тесно переплетённый с системой поклонения Аэдра и Даэдра. Она повышается при выполнении большинства квестов и совершении действий, наподобие дачи милостыни беднякам и сиротам, чтения молитв и прочего, понижается же карма при совершении краж, выполнении некоторых квестов, наподобие тушения маяка в Солитьюде, даэдропоклонничестве, становлении оборотнем или вампиром, членстве в Гильдии Воров и Тёмном Братстве. Персонажи с отрицательной кармой не могут поклоняться Аэдра, получая от них множество сильных бонусов, вместо этого они сосредотачиваются на служении Даэдра и получении их могущественнейших артефактов. Мне было как-то ссыкотно связываться с такими одновременно могущественными и в своём большинстве зловредными сучностями (!), как Даэдра, поэтому, будто настоящий герой и истинный паладин, я собираюсь следовать по Пути Света, Добра и Розовых Бабочек.

Маг, как услышал от ярла об обнаруженном им дурачке, которого не жалко, сразу же загорелся энтузиазмом и быстро рассказал, что же ему от меня нужно. По его словам дело мне предстояло пустяковое, и он бы и сам с ним легко разобрался, да только времени нет. Мне в любом случае надо было постепенно двигаться по сюжету игры, поэтому я даже не спорил.

Получено новое задание:

«Ветренный Пик»

Цели:

Направиться в Ветренный Пик

Раздобыть Драконий камень

Принести Драконий камень Фаренгару

Фаренгар, собственно, это и есть городской маг, и у меня было к нему одно небольшое дельце.

— Так ты волшебник? — решил я использовать вариацию одной из игровых фраз.

И она сработала, передо в очередной за сегодня раз открылся интерфейс торговли, вот только теперь меня скорее интересуют не продажа, а покупка. Список покупок был довольно обширен. Во-первых, свитки телепортации. Они позволяют мгновенно переместиться к воротам разных городов или неподалёку от какой-нибудь деревеньки. Стоили они довольно бюрократично, всего 105 золотых за свиток, что при условии недостатка времени делает их невероятно полезными. Свитки телепортации и купил для следующих городов: Солитьюд,

Рифтен, Данстар, Морфал, Фолкрит, Виндхельм, Маркарт, Винтерхолд, Вайтран. Следующим интересующим меня пунктом были заклинания. На данный момент мне не хватало множества заклинаний уровня новичка и ученика, что уже сейчас способны повысить мою боеспособность, безопасность или комфорт, что я и попытался компенсировать.

— Было приятно пообщаться с коллегой. При желании ты теперь всегда можешь воспользоваться моей алхимической лабораторией или столом зачарований, — в очередной раз между нами явно прошла некая «беседа», и я от неё даже получил некоторую выгоду.

— Взаимно, удачи с твоими исследованиями. Ну, я пошёл.

После закупки-беседы с магом я направился к выходу из Драконьего Предела, по пути изучая купленные тома заклинаний. К слову, на всё про всё у меня ушло чуть более четырёх тысяч золотых. А вот и мои приобретения:

Заклинание: Огненный плащ (ранг I)

Школа: разрушение

Уровень: ученик

Тип: аура

Стоимость прочтения: 62 ед. маны

Заклинателя окружает огненное облако, наносящее противникам урон огнём равный 10 ед./сек. Сопротивление огню союзников +200 ед.

Это заклинание сильно поможет мне при сражении с большим числом слабых или медленных противников, а также окажет неплохую поддержку при сражении с кем-нибудь поопаснее.

Заклинание: Трансмутация мускулов (ранг I)

Школа: изменение

Уровень: новичок

Тип: аура

Стоимость прочтения: 31 ед. маны

Здоровье заклинателя и союзников +20 ед.

Начальная версия заклинания, что станет основой моей живучести в будущем. Да и сейчас приятно.

Заклинание: Магическая броня (ранг I)

Школа: изменение

Уровень: новичок

Тип: аура

Стоимость прочтения: 31 ед. маны

Показатель брони заклинателя и союзников +40 ед.

Да, бонус пока не велик, но, всё-же, это один из немногих источников брони для мага.

Заклинание: Стук (ранг II)

Школа: изменение

Уровень: ученик

Тип: снаряд

Стоимость прочтения: 50 ед. маны

Заклинатель выпускает снаряд, который при попадании открывает замки вплоть до уровня «Ученик». Для прочтения заклинания требуется перк «Ученик изменения».

Указанного перка у меня пока нет, так что это небольшая инвестиция в ближайшее будущее. А то как, авантюрист и не умеет вскрывать сундуки? Позор! Аналогичное заклинание первого ранга брать не стал, так как быстро его перерасту, причём раньше, чем мне потребовалось бы его применить.

Заклинание: Исцеляющая аура (ранг I)

Школа: восстановление

Уровень: новичок

Тип: аура

Стоимость прочтения: 36 ед. маны

Регенерация здоровья заклинателя и союзников +400%

Даже сейчас данное заклинание обеспечивает прирост в 0.8 хп/сек, что же будет в дальнейшем? Думаю, результату позавидуют и драконы.

Заклинание: Львиное сердце (ранг I)

Школа: иллюзия

Уровень: новичок

Тип: аура

Стоимость прочтения: 36 ед. маны

Запас сил заклинателя и союзников +20 ед.

Небольшая компенсация моей проблемы с запасом сил. Станет чуть-чуть приятнее. Да и бонус от камня Воина усилится.

Заклинание: Приглушение шагов

Школа: иллюзия

Уровень: новичок

Тип: аура

Стоимость прочтения: 36 ед. маны

Шум при перемещении заклинателя и союзников -20%

Вряд-ли я буду применять это заклинание часто, но в хозяйстве многое пригодится.

Заклинание: Глубокий анализ

Школа: иллюзия

Уровень: новичок

Тип: на цель

Стоимость прочтения: 42 ед. маны

Позволяет получить подробную информацию о цели этого заклинания, не вызывая её агрессию.

По сути, это заклинание предоставляет мне немного сокращенный статус любой живности, попавшей в поле моего зрения и ставшей целью для данного заклинания.

Заклинание: Невидимость

Школа: иллюзия

Уровень: ученик

Тип: аура

Стоимость прочтения: 72 ед. маны

Заклинатель и союзники становятся невидимыми. Эффект спадает при нанесении урона противнику, для восстановления невидимости требуется повторное прочтение заклинания.

Заклинание, способное как спасти жизнь, так и полностью избежать чьего-то взгляда.

На себя я сразу же повесил заклинания «Трансмутации мускулов», «Магической брони» и «Огненного плаща», при этом, чтобы хватало маны, пришлось отказаться от «Муравья», пока что навешивать я его буду только по необходимости, как и «Исцеляющую ауру» с «Львиным сердцем». И так уже остались свободными лишь 45/200 ед. маны, еле на «Глубокий анализ» будет хватать, а то больно уж он полезный. Активный «Огненный плащ», к слову, выглядит как неяркая алая окантовка поверх моей одежды. Думаю, это лишь до тех пор, пока я не вступлю в бой.

Столь крупные траты уменьшили моё состояние почти пятикратно, заставив меня вновь думать о безопасных и относительно безопасных способах заработка.

Один из очевиднейших и безопаснейших — это сбор трав в стенах города и их продажа алхимикам. Это принесёт вполне достойные деньги, но неизвестно, как много времени это

отнимет и вообще, законно ли это. Надо бы уточнить.

Также, на моей памяти в местной таверне обитает воительница средних лет, готовая сойтись на кулаках за деньги со всеми желающими. Великим боксёром я себя не считал, поэтому, будучи кем-то вроде мага, нарываться на сильные женские кулачки в стальных перчатках посчитал капельку необдуманным. Также в местном зале мёртвых недавно должна была пробудиться тройка скелетов, и за их упокоение жрец Аркея будет рад отсыпать мне несколько сотен септимов. Скелеты относительно слабы и медлительны, поэтому с моим огненным плащом вызывать проблем были не должны. Но, всё же, это самую малость опасно, так что я решил этот способ немного отложить. Приняв решение, я подошёл к ближайшему стражнику. Это был суровый одноглазый вояка, типичный бородатый норд средних лет.

— Здравствуйте, уважаемый. Я хотел бы уточнить, разрешён ли сбор трав в стенах города? — я решил проявить вежливость.

— Хы, уважаемый, — стражник важно надулся. — Дык, кому нужны эти травы? Понадобились — собирай, никому до них дела нет, — м-да, хотя чего ожидать от среднего норда, шарахающегося от всё мало-мальски связанного с магией, как чёрт от ладана.

— Благодарю, — не став продолжать диалог, я решил приняться за дело.

Вайтран можно назвать городом трав. Это наиболее наполненный ими город среди всей провинции. В одном только этом городе произрастают два вида горноцветов — красный и лиловый, лаванда, паслён, язык дракона, пушица — и это только те растения, что я заметил, быстро окинув взглядом окрестности. Все они относятся к ингредиентам первого тира, слабейшим, но всё ещё довольно полезным и чего-то стоящим. Собирать травы было довольно просто. Стоило только мне к ним прикоснуться, как я мог сразу после этого переместить их в мой инвентарь, соответственно процесс их сбора проходил в чрезвычайно быстром темпе. Я спокойно собирал травы, успев в быстром темпе очистить от них почти всю территорию облачного района и, заканчивая с ним, находился около Йоррваскра, обители соратников.

— Блять! — Вырвалось у меня, когда что-то неожиданно налетело на меня сзади, сильно толкнув под зад и свалив лицом в землю, в довершение это нечто и вовсе завалилось сверху, пригвоздив мою многострадальную тушку к земле.

Получен урон: 20

Здоровье: 114/134



— Ой, извини! — испуганно пропищало нечто, перестав придавливать меня к земле. — Я так торопилась, что не заметила тебя. Ты цел?

Аккуратно встав, я стал молча рассматривать столь подлого противника, что так неожиданно решил покуситься на мою задницу в попытке запятнать мою честь и разрушить будущую репутацию Героя и Спасителя Мира. «Нечто» представляло собой молодую длинноволосую блондинку, высокую голубоглазую нордку с симпатичным лицом в стальной пластинчатой броне. В руке у неё был стальной щит, на вид обычный. А за спиной двуручная секира. Странно. Пока я рассматривал это чудо, «Оно» не замолкало.

— Я только-только вступила в Соратники, меня проверял сам Вилкас! Знаешь о нём? Он из Круга! А ещё он сказал, что я подхожу и попросил отнести его меч аж Йорлунду Серой Гриве! Слышал о таком?! Конечно, слышал! Это же лучший кузнец в Скайриме! А ещё он работает в Лунной Кузнице! И я ему помогаю! Правда-правда! Он лично попросил меня передать щит Эйле Охотнице! А ведь она тоже из Круга! Вот поэтому я торопилась! Прости! Ты не злишься? — вываливая на меня данный поток сознания, она выглядела крайне взволнованной, периодически подпрыгивая и пытаясь махать руками, чему немного мешал щит, который всё ещё был в её хватке.

Будем честны, я ахуел. Такого плотного потока информации, вываленного на меня за какие-то секунды, да ещё и в крайне эмоциональной форме, я никак не ожидал.

— Эм, нет. Зла не держу. Ты вроде бы торопилась? — решил я от неё по-быстрому отвязаться. Прошли какие-то мгновения, а эта жуткая девушка уже успела избить меня и перегрузить мозг каким-то диким потоком информации, не забыв ошарашить своей открытостью.

— Да, точно! Нужно отнести щит Эйле! Ещё раз извини! Меня Хьёрдис звать! Надеюсь, ещё увидимся, и я смогу искупить свою вину! — и убежала. Надеюсь, больше не увидимся. От этой девки так и несёт запахом проблем! Напоследок я кинул в ей в спину заклинание «Глубокий анализ», чтобы чётче распознать угрозу.

Хьёрдис

Уровень: 45

Раса: Норд

Камень-хранитель: Воин

Здоровье: 675/675

Запас сил: 870/870

Магия: 50/50

Скорость: 115

Сопротивления

Физическое: 50%

Огонь: -6%

Мороз: 11%

Молния: -6%

Хаос: 0%

Стабильность

Монстр! Чудовище! Но милое... И, всё-же, надеюсь, что мы с ней больше не встретимся.

Восстановив душевное равновесие, я продолжил свой торопливый сбор трав, в результате уже к двум часам дня все вышеописанные травы на территории Вайтрана были собраны. Их реализация у городского алхимика принесла мне почти тысячу септимов. Неплохо.

Следующим моим шагом было снятие комнаты в местной таверне, что зовётся «Гарцующая кобыла». Зачем мне это нужно? Видите ли, сон в таверне, кроме того, что он значительно комфортнее сна в какой-то грязной подворотне, так ещё и даёт бонус прироста навыков и уровня +10%. И, что самое сладкое, этот бонус перемножается с бонусом прокачки за сложность, который, напомним, учетверяет получаемый опыт. В итоге скорость моего прогресса с учётом бонуса от сна будет 440%.

Снять комнату было довольно просто. Зашёл в таверну, перекинулся парой фраз с управляющей, отдал 100 золотых, и до утра следующего дня комната полностью в моём распоряжении. Зайдя в снятую комнату, я осмотрелся. Выглядела она, конечно, не изысканно, но добротно. Двухспальная кровать была застелена свежим постельным бельём. Перекинув броню в инвентарь, я улёгся на постель в ожидании. И ожидания меня не подвели, вылезло стандартное игровое меню, вопрошающее, сколько именно я хочу спать. Так как для получения бонуса достаточно того, чтобы на тебе не висело дебафов недосыпа, а также сам факт сна в таверне, то мне необходимо было поспать всего час. Что я выбрал в том меню.

\*\*\*

Краткое мгновение сна прервалось, стоило только пройти означенному часу. Это трудно описать, просто вот, секунду назад ты спишь, и тут бац! Ты абсолютно трезв, бодр, отдохнувший и готовый к свершениям. Я вышел из таверны и, согласно быстро наметившемуся плану, пошёл к кузнице у входа в город. Когда я пришёл туда, осознал, что картина особо не изменилась, просто теперь Адриана работала не с мехами рядом с кузней, а стучала небольшим кузнечным молотом по какой-то стальной заготовке. Хотя и не хотелось отвлекать женщину от работы, но моя Миссия определённо важнее, так что, попытавшись обратить на себя её внимание, я заговорил.

— Кхм, здравствуйте! Я хотел бы приобрести у вас некие материалы и поработать с ними в вашей кузнице. Это возможно? — нет, ну вы посмотрите. Это определённо не просто Герой, а настоящий покоритель женских сердец!

— М-м, возможно, — задумчиво пробормотала она, отвернувшись от заготовки и окинув меня взглядом. — Так какие материалы ты хотел приобрести?

Стоило ей это сказать, как передо мной открылось меню торговли. Закупив кожу, полосы кожи и стальные слитки на чуть более, чем триста золотых, я наконец уверился в своем успехе и решил прокачать нужный мне перк.

## Ремесленничество

Требует уровень навыка кузнечное дело: 5

Даёт возможность создавать железное, стальное, сыромятное и кожаное снаряжение.

Вы обучились подгонке брони: защитные характеристики подогнанное брони для нагрудника +52 ед., для остальных частей +26 ед.

Вы обучились заточке оружия: показатель урона заточенного оружия +16%

Возможно, в будущем я пожалею, что потратил очко способностей на относительно бесполезный перк, но на данный момент он способен прилично так повысить мой боевой потенциал, а экономить на своей безопасности я не намерен. Получив из навыка интуитивное понимание предстоящего процесса, я направился к кузнице. Стоило мне прикоснуться к ее мехам, как да, вы верно догадались, сложно было не догадаться, ведь передо мной в очередной за сегодня раз открылся один из многих игровых интерфейсов — для разнообразия это было

меня создания предметов. В нем я создал моё будущее основное оружие — боевой посох. Пока что лишь стальной, но то ли ещё будет? После посоха пошла экипировка из кожи, да, есть некоторая странность в том, что полностью кожаная экипировка создаётся в кузнице, но игровые условности такие условные... Так как мои трофейные ламеллярные наручи на уровень выше, чем кожаная экипировка, я создал лишь шлем, кирасу и сапоги.

— А ты неплохо справляешься, — прокомментировала Адриана мои первые плоды работы в кузнице.

Но планы по подготовке экипировки не ограничиваются её созданием, также снаряжение надо подогнать на наковальне — в случае брони, что повысит её защитные характеристики, или же заточить на точильном станке, что представляет собой толстый полированный круглый блин из неизвестного мне материала, возможно это камень, не разбираюсь, — в случае оружия, что увеличит его урон. При взаимодействии с каждым из них также возникал интерфейс, так что проблем при работе с ними не было. Таким макаром я и подготовил свою экипировку.

Стальной боевой посох (заточен)

Тип: двуручное

Урон: 54

Скорость атаки: 0.85

Множитель урона зачарования: 1.6

Вес: 11

Цена: 130

Да, основной смысл боевых посохов в том, что они усиливают накладываемое на них зачарование.

Кожаный шлем (подогнан)

Тип: лёгкие

Рейтинг брони: 71

Вес: 2.25

Цена: 50

Кожаная кираса (подогнана)

Тип: лёгкие

Рейтинг брони: 142

Вес: 4.5

Цена: 100

Ламеллярные наручи (подогнаны)

Тип: лёгкие

Рейтинг брони: 76

Вес: 2.5

Цена: 60

Кожаные сапоги (подогнаны)

Тип: лёгкие

Рейтинг брони: 71

Вес: 2.25

Цена: 50

Переодевшись в новый комплект и, наконец, сменив лук на оружие ближнего боя, мне оставалось только вложить очко способностей в ветку двуручного оружия, чтобы снять базовый штраф на урон за отсутствие первого перка.

Боевая практика

Требует уровень навыка двуручное оружие: 5

Снимает штраф: урон двуручного оружия -15%

Теперь, когда я «armed and ready», можно и поговорить по душам со скелетами. Быстро дойдя до зала Мёртвых, я нашёл местного жреца Аркея, представившегося как Андурс, лысый пожилой норд с седой бородкой. Данный индивид как-то умудрился посеять свой амулет Аркея в усыпальнице, где сейчас буянят ожившие скелеты. В общем, дед нуждается в помощи.

Получено новое задание:

«Просьба жреца»

Цели:

Найти амулет Аркея, принадлежащий Андурсу

Вернуть найденный амулет владельцу

Дойдя до двери в усыпальницу, я аккуратно приоткрыл её и заглянул внутрь. Из глубины помещения меня также рассматривал своими магическими огоньками обычный голый скелет, вооруженный древней нордской секирой, что тут же решил пойти на сближение. Двигался он довольно неторопливо, из-за чего я спокойно протиснулся мимо него внутрь усыпальницы. В этот же момент активировался огненный плащ, окутавший меня в настоящее облако из огня радиусом около двух метров, что не причиняло мне ни малейшего вреда. Обойдя скелета с секирой, нехило его опалив по пути, я увидел второго скелета, такого же голого, но уже с одноручным мечом. Он также начал ко мне подходить, но скоростью от своего товарища никак не отличался, из-за чего, спокойно лавируя между ними около сорока секунд, я добился однозначной победы, попросту спалив этих двух ленивцев. За весь бой мне даже не понадобилось доставать посох из-за спины. Хотя по большей части тут дело в том, что я немного так растерялся.

Скелет ур. 14 убит

Получен опыт: 233 ед.

Получен новый уровень!

Скелет ур. 14 убит

Получен опыт: 233 ед.

Бой окончен! Рассчитано повышение навыков!

Двуручное оружие повышается до 7!

Разрушение повышается до 9!

Уклонение повышается до 9!

Изменение повышается до 9!

Значит, скелеты были тут лишь вдвоём. Понятненько. После «Невероятной зачистки Проклятого Подземелья Тьмы» найти амулет не составляло ни малейшей проблемы. Как и обменять его на заслуженную награду.

Выполнено задание

«Просьба жреца»

Награда:

Септим (x500)

Карма: +5

Текущая карма: 25

Отлично! Следующая остановка — Солитьюд! Я достал свиток телепортации в Солитьюд и начал его чтение. И вот, спустя жалкие пять секунд, я уже стою перед изящными и величественными городскими воротами данного города.

Солитьюд — столица Скайрима, и, по моему скромному мнению, красивейший среди всех городов данной провинции с наиболее продвинутой по сравнению с остальными городами архитектурой. Доля камня в городе значительно выше, по сравнению с Вайтраном, тем не менее в Солитьюде также произрастает множество разных растений, используемых в качестве сырья для слабых зелий — лаванда, все три вида горноцветов — голубой, красный и лиловый, пушица, бородастый мох и многие другие. Их сбор занял меньше времени, чем в Вайтране, ведь растительности здесь всё же меньше. После продажи собранной растительности мой капитал увеличился чуть больше, чем на восемьсот золотых. Тем не менее, мне предстоял наимогущественнейший удар по кошельку из возможных, ведь мой дальнейший путь вёл меня в храм.

Солитьюд также можно назвать религиозным центром Скайрима, ведь в его стенах возведён Храм Всех Богов, хотя, вопреки названию, там не хватает одного Аэдра. Угадайте, какого? Правильно, Талоса! Причём так было не всегда. Под его алтарь даже выделено место, но на данный момент оно пусто. Как по мне, невелика потеря, но факт есть факт.

Возвращаясь к системе религии, это одна из сложнейших и наиболее проработанных наших систем, что прошла долгую эволюцию. Рассмотрим ее со стороны Аэдра, общепризнанных богов Скайрима. На просторах Скайрима признаётся 9 богов: Аркей, Джулианос, Кинарет, Акатош, Стендарр, Талос, Зенитар, Дибелла и Мара. Им возводят храмы, им поклоняются, им часто строят небольшие алтари в диких местах. И все эти боги способны давать игроку разнообразнейшие бонусы. У каждого из богов есть уровни поклонения, всего же их десять. Продвижение по уровням поклонения осуществляется путём «молитв» божеству, хотя скорее это можно назвать пожертвованиями, ведь Боги взимают за это золото, причём в космических масштабах. Тут и начинает проявлять себя карма. А именно, каждые десять единиц кармы снижают стоимость молитв на один процент, и так вплоть до пятидесяти процентов или пятисот единиц кармы. Так что, как видите, карма очень важна для праведного персонажа. Что же дают уровни поклонения? Ну, идём дальше.

Бонус от каждого из богов можно разделить на 5 аспектов: Пассивный бонус — получаемый от всех богов, которым поклоняется игрок, а их может быть вплоть до трёх. Активный бонус — получается на выбор от одного из своих богов, причём данный выбор может быть изменён в любой момент. Что пассивный, что активный бонусы прямо зависят от уровня поклонения. Бонус за выполнение богоугодного дела, которое в свою очередь у каждого из богов разное, — в данном случае предоставляется однократный выбор одного из бонусов среди небольшого списка, этот список у всех богов одинаков, поэтому при желании можно получить один и тот же бонус трижды. Не зависит от уровня поклонения, достаточно просто выполнить Богоугодное дело и подойти к алтарю соответствующего божества, чтобы получить данный бонус.

Эффект амулета божества — амулеты имитируют пассивную и активную часть бонуса, и их сила однократно изменяется по достижении максимального уровня поклонения божеству, но для минимального эффекта достаточно просто принять божество и, собственно, найти этот амулет. Эффект амулета божества при его надевании на рюкзак — в данном случае наследуется лишь пассивный бонус бога, при этом независимый от уровня поклонения.



Достаточно лишь принять бога, чтобы получить максимальный бонус от амулета на рюкзаке.

Войдя в Храм всех богов, я подошёл к алтарям и немедленно сделал свой выбор, который уже давно обдумал.

Мара принята в качестве вашего первого Бога

Стоимость молитв Маре: -50%

Пассивный бонус: сила заклинаний восстановления, изменения и иллюзии +3-30% (зависит от уровня поклонения)

Активный бонус: стоимость чтения заклинаний восстановления, изменения и иллюзии -3-30% (зависит от уровня поклонения)

Богоугодное дело: выполнить 40 заданий.

Дибелла принята в качестве вашего второго Бога

Стоимость молитв Дибелле: стандартная

Пассивный бонус: стоимость чтения заклинаний -3-30% (зависит от уровня поклонения)

Активный бонус: урон союзников +3-30% (зависит от уровня поклонения)

Богоугодное дело: уничтожить 100 двумерских механизмов.

Джулианос принят в качестве вашего третьего Бога

Стоимость молитв Джулианосу: +100%

Пассивный бонус: магия +10-100 ед. (зависит от уровня поклонения)

Активный бонус: урон заклинаний +3-30% (зависит от уровня поклонения)

Богоугодное дело: изучить 60 заклинаний.

Ваш пантеон выбран!

Выбор сделан. Осталось купить нужный мне амулет и выйти на первый уровень поклонения у Мары, как у самого первого и наиболее полезного для меня Бога. Снова подойдя к алтарю Мары, я выбрал пункт «Молиться».

Вы уверены, что хотите молиться Маре?

Стоимость молитвы: 1950 септимов (50 - скидка за карму)

Подтвердив выбор, я достиг первого уровня поклонения Маре, получив пассивный бонус в виде трёх процентов к силе бафов и возможность получения активного благословения, снижающего стоимость бафов на те же три процента. Активное благословение я тут же принял на алтаре. Кроме того, я купил у ближайшего ко мне жреца амулет Мары.

Амулет Мары:

Зачарование: сила заклинаний школ восстановления, изменения и иллюзии +7%; стоимость чтения заклинаний школ восстановления, изменения и иллюзии -7%

Эффект амулета повысит силу при достижении поклонения Маре значения 10/10

Вес: 0

Цена: 600

Бонусы очень даже ничего, но тот же эффект на рюкзаке, во-первых, не будет занимать слот амулета, во-вторых, сейчас он для меня «тупо лучше». Поэтому я сразу же повесил этот амулет на рюкзак.

Рюкзак из чёрного меха с амулетом Мары

Эффект: переносимый вес +50 ед.

Зачарование: Сила заклинаний восстановления, изменения и иллюзии +10%

Вес: 0

Цена: 650

На этом мои текущие дела в Солитьюде закончились. В результате всех этих растрат в кармане у меня осталось чуть больше пятисот золотых. Поэтому пришло время собирательства!

Телепорт! Рифтен. О, так вы, говорите, проход платный. А для травников? А для крикливых? Что, бесплатный? Ну, ладно, а растения у вас тут неплохие растут.

Телепорт! Данстар. Ох, ребятки, да у вас тут бессонница. Ну, тут ничего не поделать, с Даэдра я по возможности спутываться не хочу. Наберу ка я лучше ведро снежных ягод, полезно и не сказывается на продолжительности жизни. Ну, вроде всё, можно и следовать дальше.

Телепорт! Морфал. Что? Дом сгорел? Призраки? Не, с вампирами мне пока рановато связываться. Ну, это, вы тут держитесь пока... А я вот ядовитые колокольчики пособираю, их тут много у вас. Хоть всех бандитов и прочих маргиналов в округе потравить хватит. Ладно, идём дальше.

Телепорт! Фолкрит. Ой, да у вас тут собака! Говорящая! Фу, плохой пёсик! И вовсе я не избранный, я простой травник, не мешай, я твёрд в своих убеждениях насчёт Даэдра. Так, траву я собрал, от пса отвязался, можно идти вперёд.

Телепорт! Виндхельм. Возможно, это отправная точка данной тушки в походе по землям Скайрима. Ну, ничего, говорят у вас там маньяк завёлся. Так, это, осторожнее там, явно работа для какого-то детектива, а не среднестатистического «дуракина», так что по травке и дальше, пока какой-нибудь совершенно случайно пробегающий мимо убийца из тёмного братства не прирезал.

Телепорт! Маркарт. Красивый город. Яркая двумерская архитектура плавно сливается с более привычными каменными постройками. Что? Какие-то страшные звуки исходят из подозрительного дома, и тебе нужно, чтобы я тебя подстраховал? Ну, нахер! Ты там сам как-нибудь, я так-то простой травник. Не отвлекай, видишь, какой паслён уродился. О, там какую-то женщину на входе в город прирезали. Ясно, ну его. Дальше.

Телепорт! Винтерхолд. Заснеженное царство спокойствия. Тут не происходит никакой дичи уже многие годы. Всё так, как и должно быть. Хорошо. Где там мои снежные ягоды? Вот они, милые. О, так тут не только снежные ягоды? Отлично.

В общем, в результате четырёхчасового травоманского угара я насобирал алхимических

реагентов на чуть более, чем три тысячи золотых.

Обзаведясь более-менее солидной суммой, я направил свои стопы в Коллегию Винтерхолда. Чтобы попасть в неё, необходимо было пройти через длинный каменный мост, и данный проход всегда охраняется дежурным магом. В данном случае им выступает многим известная Фаральда, вроде бы уже не совсем молодая, хотя кто их, эльфов, разберёт, альтмерша с жёлтыми глазами и странными короткими косичками, разделяющими её причёску на две части.

— Здравствуйте, я Дунмер, начинающий маг, практикую школы разрушения и изменения, могли ли я попасть в Коллегию Винтерхолда? — с ходу я подошёл к сути дела.

— Приветствую, молодой маг. Фаральда, мастер школы разрушения, — представилась эльфийка, — Насчёт твоей просьбы... Хм, это возможно, но что хочешь обнаружить внутри? — и что их так манит к игровым фразочкам?

— Ну, в основном я ищу знаний по школам изменения, восстановления и иллюзии. Да и зачарование хотел подучить, — не стал я скрывать своих амбиций.

— Масштабно мыслишь, Дунмер. Многие годами изучают лишь малые аспекты какой-либо школы магии, а ты нацелился сразу на несколько разных направлений. Надеюсь, твой путь приведёт тебя к успеху, — Фаральда была довольно доброжелательной. — А насчёт поступления. Обычно перед принятием адепта в ряды Коллегии мы проводим проверку претендентов. Но я вижу, что ты уже удерживаешь активными несколько заклинаний поддержки. Да ещё и в лёгкой броне. Это говорит о том, что у тебя есть как достаточный резерв, так и минимальные навыки. Так что можешь считать проверку пройденной и проходить. Следуй за мной.

— Спасибо большое! — не забыл поблагодарить я своего «экзаменатора» и пойти за ней. Доведя меня до тонких узорчатых врат, она отперла их каким-то заклинанием, и мы вошли. Там Фаральда оставила меня на растерзание некой Мирабелле Эрвин, мастеру-волшебнику, первой после архимага, миловидной бретонке средних лет с короткими чёрными волосами. Из её объяснений стало понятно, что на сегодняшний день, да и в целом, я полностью свободен.

Текущая форма обучения в Коллегии больше направлена на самостоятельные исследования учеников с возможностью в любой момент подходить к мастерам с вопросами. Завтра же всем недавно поступившим предстоит прийти на Вводную лекцию от знаменитого мастера трансфигурации Толфдира, сразу после которой запланирована экскурсия на какие-то там раскопки. Также на всё время обучения в Коллегии, то есть до получения, как минимум, статуса эксперта какой-либо из школ, за мной закреплена комната в местном общежитии, так называемом Зале Достижений. Показав мне, где находится моя комната, а выглядит она достаточно сносно, и выдав униформу коллегии — одеяния мага-ученика, капюшон мага-ученика и сапоги мага, меня отпустили на все четыре стороны.

Куда направится среднестатистический попаданец сразу после поступления в гильдию магов?

Конечно же, в библиотеку! Туда я и пошёл. Библиотеку Коллегии, Арканеум, можно назвать крупнейшей в Скайримере. На моей памяти так вообще единственной, но, если честно, сомневаюсь, что это так. И, как ни странно, в библиотеке мне сейчас нужны скорее не книги, точнее, не просто книги, а библиотекарь и его особый ассортимент. Ураг гро-Шуб — самый настоящий пожилой орк-волшебник, седой и ворчливый, не признающий авторитетов приверженец правил. Несмотря на его склочный характер, мне удалось выкупить у него искомое. А искал я не какую-то там беллетристику, а настоящие Книги Навыков.

Книги Навыков — это способ быстрой прокачки начальных уровней навыков. По крайней мере, именно так это работает в случае боевых навыков. После прочтения книги и первого применения навыка в бою полученный за книгу опыт расходуется на прокачку навыка. С учётом моего текущего бонуса к развитию в 440%, покупка всех пяти книг для этого навыка позволит его прокачать до вполне приличных значений. В случае небоевых навыков, как кузнечное дело и воровство, их прочтение повышает навык на +1, так что на данном этапе они малополезны. В итоге у старика Урага я закупил по пять книг для каждого из следующих навыков: разрушение, изменение, иллюзия, восстановление, уклонение, двуручное оружие. На книги у меня ушло 2370 золотых. При открытии одной из книг, она с неяркой вспышкой исчезла, сразу после чего вылезло уведомление.

Вы прочитали книгу о владении навыком восстановления

Полученный опыт нужно закрепить в бою

Как и говорилось, чтобы получить опыт, нужно применить навык восстановления в бою. «Впитав» остальные книги и попрощавшись с орко-дедом, я покинул библиотеку. Последней сегодняшней остановкой в Коллегии будет Зал Поддержки, в котором мне нужно будет найти местного мастера зачарования. Вообще, Зал Поддержки — это что-то вроде общежития для преподавателей, но у всех учеников Коллегии есть свободный доступ в это помещение.

Местным учителем по зачарованию оказался Сергей Турриан, и он так-то не мастер, а всего лишь эксперт в данном ремесле. Выглядит он следующим образом: старый лысый и бритый имперец в одеянии школы восстановления. В отличие от старины Урага, этот дед был довольно дружелюбен и с радостью продал мне необходимые материалы и, как можно выразиться, учебные пособия за чуть более, чем 1200 золотых.

Книга зачарований: Урон стихиями

Обучает наложению следующих зачарований: Урон огнем, Урон холодом, Урон электричеством, Урон хаосом

Вес: 1

Цена: 500

Книга зачарований: Изменение тела

Обучает наложению следующих зачарований: Повышение здоровья, Повышение запаса сил, Повышение магии, Регенерация здоровья, Регенерация запаса сил

Вес: 1

Цена: 500

Книги зачарований изучались по тому же принципу, что и Книги Навыков, так что их изучение не заняло много времени. Кроме книг, я приобрёл ювелирные украшения.

Серебряное ожерелье

Вес: 0.2

Цена: 75

Серебряное кольцо

Вес: 0.2

Цена: 75

Их я взял как раз таки для зачарования, так как на данный момент соответствующие слоты экипировки у меня пустуют. Кстати, я уже успел проверить, что игровые ограничения на число колец и ожерелий, как и других частей экипировки, тут вполне работают. При надевании одновременно двух ожерелий, действует то, которое было надето первым. Так что все мечтания о десяти кольцах с двойными зачарованиями на каждом не имеют ничего общего с действительностью.

Стол для зачарования, который я планировал использовать, располагался в том же здании. Он был расположен в небольшой закрытой комнатке с различными артефактами, заготовками и

камнями душ, предназначенными для практики адептов. Их-то я и реквизирувал на дело Спасения Мира.

Обычный камень душ (заполненный) (х6)

Сила создаваемого зачарования: 60%

Заряд создаваемого зачарования: 600 ед.

Вес: 0.3

Цена: 600

Также ранее мной был найден малый камень душ.

Маленький камень душ (заполненный)

Сила создаваемого зачарования: 40%

Заряд создаваемого зачарования: 400 ед.

Вес: 0.2

Цена: 400

Как многие знают, для зачарования вещей в Скайриме необходимы камни душ, выступающие в качестве расходников. У камней душ есть два состояния — пустой и заполненный. Пустые камни душ стоят вдвое дешевле, но в них нет главного — захваченной души. Их заполнение происходит посредством охоты на живых существ с применением специальных заклинаний или зачарованного оружия.

Камни душ бывают следующих видов по возрастанию их ценности: крохотный, маленький, обычный, большой, великий и чёрный. Камни душ от крохотного до великого отличаются друг от друга по силе и заряду зачарования, а также по размеру захватываемой души. Сила зачарования — показатель того, насколько мощное получится зачарование по отношению к условному идеалу. Заряд зачарования — это показатель, относящийся только к зачарованиям оружия, и он говорит о том, сколько раз может сработать эффект от зачарования перед разрядкой оружия, после чего на восстановление данного заряда необходимо в очередной раз

потратить заполненный камень душ. Ограничений в этом плане нет, и, например, оружие, изначально зачарованное великим камнем душ и обладающее ёмкостью 1000 ед., может быть заряжено тратой пяти крохотных камней душ ёмкостью 200 ед.

Как уже говорилось, для заполнения какого-либо камня душ необходима душа магического существа соответствующего уровня. Так, существа от 1-го до 14-го уровня обладают крохотной душой, души существ от 15-го до 29-го уровня считаются маленькими, от 30-го до 44-го уровня — обычными, от 45-го до 59-го — большими, души же существ от 60-го уровня — великими. Также на камни душ от крохотного до великого распространяется одно общее ограничение — они не способны захватывать души разумных. Особенность же чёрных камней душ в том, что на них данное ограничение не распространяется, кроме того все души разумных существ эквивалентны великим, из-за чего чёрный камень душ обладает такими же показателями силы и заряда накладываемых зачарований, что и великие камни. Этим и обосновывается тот факт, что данные камни душ вдвое дороже великих. Ведь кого легче прикончить: какого-нибудь хтонического монстра или обычного разбойника? Ответ очевиден.

Что же, раз всё необходимое для практики зачарования было найдено, то пришло время потратить очко способностей.

Основы зачарования:

Требует уровень навыка зачарование: 5

Вы получаете возможность работать со столом зачарования.

Вы научились создавать свитки заклинаний уровня новичка и крохотные камни душ из осколков камней душ.

Всё, теперь я официально молодой зачарователь. Подойдя к столу зачарования, меня уже абсолютно привычно встретил один из игровых интерфейсов. С ним у меня проблем никаких не было, поэтому уже через несколько минут я закончил с зачарованием последнего предмета. Броню и ювелирные украшения я зачаровывал на повышение здоровья, используя обычные камни душ, как результат:

Серебряное ожерелье

Зачарование: здоровье +21 ед.

Вес: 0.2

Цена: 675



Серебряное кольцо

Зачарование: здоровье +21 ед.

Вес: 0.2

Цена: 675

Ламеллярные наручи (подогнаны)

Тип: лёгкие

Рейтинг брони: 76

Зачарование: здоровье +21 ед.

Вес: 2.5

Цена: 660

Оставшиеся элементы брони обладают таким же эффектом. Как результат, при надевании обновлённого снаряжения мой запас здоровья достиг 265 ед., что невероятно важно на начальных этапах.

Посох же я зачаровывал, используя найденный этим утром маленький камень душ, так как при зачаровании оружия размер камня душ влияет только на его максимальный заряд.

Стальной боевой посох (заточен)

Тип: двуручное

Урон: 54

Скорость атаки: 0.85

Зачарование: урон огнём 28 ед.

Заряд зачарования: 400/400 ед.

Вес: 11

Цена: 530

Также стоит отметить, что навык зачарования при этом повысился до 32. Вооружившись улучшенной экипировкой, я решил немного проветриться. Покинув территорию Коллегии, я вновь оказался в Винтерхолде. Но сейчас этот город меня ни в коей степени не интересовал. Меня влекла береговая линия, а если точнее, то те, кто на этой береговой линии водятся.

А вот и они. Стайка жирных моржеподобных существ с тремя здоровыми клыками, растущих из пасти и образующих между собой треугольную пирамиду. В Скайриме они называются хоркерами, и их тут даже готовят. В данной группе было всего пять особей разного размера. Крупнейший из них доходил своей головой мне примерно до грудной клетки и был под три метра в длину. Решив к нему присмотреться, я кинул в этого здоровяка заклинание «Анализ».

Матёрый хоркер

Уровень: 15

Здоровье: 700/700

Запас сил: 300/300

Скорость: 50

Сопротивления

Физическое: 30%

Огонь: 20%

Мороз: 40%

Молния: 0%

Хаос: 0%

Рассмотрев и дождавшись восстановления маны, я нацелил следующее заклинание на одного из наименее крупных представителей этого вида, что в длину был чуть более двух метров.

Молодой хоркер

Уровень: 11

Здоровье: 500/500

Запас сил: 250/250

Скорость: 55

Сопротивления

Физическое: 20%

Огонь: 20%

Мороз: 40%

Молния: 0%

Хаос: 0%

Картина ясна. Хоркеры являются хоть и жирными в плане здоровья, но крайне медленными и неповоротливыми целями. Также стало ясно, что, сосредоточившись на стихии огня, я немного прогадал. Ну, тут уже ничего не поделать. К сожалению, идеальная память никогда не являлась одной из моих способностей.

Бой со стаей хоркеров был настолько прост, что даже и не стоит упоминания. Стоило только их «сагрить», подбежав и ударив главного по морде, как они начали медленно ко мне ползти, периодически заходя в стороны в попытках окружить и насадить на свои бивни. К счастью, двигались они настолько медленно, что танцевать, придерживаясь только крайних или отбившихся от кучки хоркеров, воздействуя на них огненным плащом и изредка отбиваясь посохом, периодически меняя цель для насилия над животными, было невероятно просто. В результате уже через десяток минут оставшийся хоркер из этой стаи испустил свой последний вздох.

В таком стиле, бегая вдоль берега и изничтожая многочисленные стаи хоркеров, я и продолжил развлекаться где-то до часу ночи. Результаты данного занятия следующие:

Получен новый уровень! (x10)

Двуручное оружие повышается до 40

Уклонение повышается до 39

Разрушение повышается до 40

Восстановление повышается до 38

Изменение повышается до 39

Иллюзия повышается до 35

Навык иллюзии в данном случае прокачался только из-за прочитанных в библиотеке Книг Навыка. Восстановление же увеличилось чуть солиднее в связи с тем, что, лишившись необходимости применять заклинание «Анализ», я накинул на себя «Исцеляющую ауру».

К слову, единожды эти засранцы меня всё-же зацепили. Я тогда слишком увлекся процессом мордования одного из представителей той стайки, как другой хоркер, резко дёрнувшись, зацепил своим бивнем мою руку. Трети здоровья как не бывало, так что тогда я, предварительно отбежав от этих злобных созданий подальше, вылакал с перепугу одно лечебное зелье. После этого я жестоко им всем отомстил за проявленную мной в бою невнимательность.

Из всех убитых хоркеров я через инвентарь извлекал по три клыка и три деревянных плоски с жиром. Откуда брались эти плоски — вопрос за гранью моего понимания.

Клык хоркера (x141)

Вес: 1

Цена: 20

Жир хоркера (x141)

Тир: III

Вес: 0.03

Цена: 25

Чтобы избежать перегруза, мне пришлось снять с себя заклинание «Исцеляющая аура» и вместо него подвесить ауру «Муравей».

Все полученные за эти десять уровней очки способностей я между стычками потратил на следующие перки.

### Боевые приёмы

Требует уровень навыка двуручное оружие: 10

Дарует различные бонусы при экипировке разных типов оружия

Двуручный меч: шанс нанесения  $\times 1.5$  урона — 15%

Секира: атаки накладывают на цель кровотечение, наносящие дополнительно 2% от нанесённого ударом урона в секунду в течение 5 секунд

Боевой посох: урон зачарований +10%

Молот: бронепробой +7.5%

### Продвинутое владение (1/4)

Требует уровень навыка двуручное оружие: 15

Урон двуручного оружия +7.5%

### Мастер боевого посоха (1/3)

Требует уровень навыка двуручное оружие: 25

Урон зачарований боевого посоха +10%

#### Выносливость (1/4)

Требует уровень навыка уклонение: 15

При ношении лёгкой брони: запас сил +25 ед.

Без брони: магия +25 ед.

#### Выносливость (2/4)

Требует уровень навыка уклонение: 30

При ношении лёгкой брони: запас сил +50 ед. (заменяет предыдущий бонус)

Без брони: магия +50 ед. (заменяет предыдущий бонус)

#### Ментальная дисциплина (1/3)

Требует уровень навыка уклонение: 25

Сопротивление всем стихиям +50 ед.

#### Быстрые рефлексы

Требует уровень навыка уклонение: 35

Дарует эффект «стабильность» (иммунитет к опрокидыванию, отбрасыванию и ошеломлению)

#### Изучение анатомии

Требует уровень навыка зачарование: 25

Создаваемые зачарования анатомии сильнее на 30%

Магия +15 ед.

Изучение стихий

Требует уровень навыка зачарование: 25

Создаваемые стихийные зачарования сильнее на 30%

Магия +15 ед.

Вы научились создавать деревянные магические посохи, малые камни душ из осколков камней душ, зелёные магические эмблемы и свитки заклинаний уровня ученик.

Перезарядка предметов камнями дарует дополнительно +200 ед. заряда.

Когда я телепортировался в Вайтран, была уже глубокая ночь. Я сразу же забежал в таверну, в которой этим днём снимал комнату. Уже будучи в комнате, я перекинул всю броню в инвентарь, оставшись в одном нижнем белье, после чего во второй раз за день уснул. Это был долгий день.

[Статус]

Дунмер

Уровень: 14

Раса: Тёмный эльф

Камень-хранитель: Воин

Очков способностей: 0

Карма: 25

Показатели

Здоровье: 296/296

Регенерация здоровья: 1.2 ед./сек

Запас сил: 100/100

Регенерация запаса сил: 5 ед./сек

Магия: 50/230 (180 ед. - заразервировано)

Регенерация магии: 2 ед./сек

Урон: 123 + 10/сек

Скорость: 85

Переносимый вес: 166/263

Золото: 140

#### Сопротивления

Физическое: 33% (405 ед.)

Огонь: 16% (150 ед.)

Мороз: 0% (0 ед.)

Молния: 0% (0 ед.)

Хаос: 5% (50 ед.)

Стабильность (иммунитет к опрокидыванию, отбрасыванию и ошеломлению)

#### Пантеон

Первый бог: Мара (уровень поклонения 1/10)

Выполнено заданий: 3/40

Второй бог: Дибелла (уровень поклонения 0/10)

Уничтожено механизмов: 0/100

Третий бог: Джулианос (уровень поклонения 0/10)

Изучено заклинаний: 11/60

#### Навыки

Одноручное оружие: 5

Двуручное оружие: 40



Стрельба: 7

Тяжёлая броня: 5

Блокирование: 5

Путь голоса: 5

Кузнечное дело: 18

Уклонение: 39

Скрытность: 5

Алхимия: 5

Воровство: 5

Красноречие: 10

Разрушение: 40

Колдовство: 5

Восстановление: 38

Изменение: 39

Иллюзия: 35

Зачарование: 32

<http://tl.rulate.ru/book/71833/1978885>