[Репутация с даэдрическим принцем Сангвином +500]

Выдернуло меня из спасительного забытья такое вот сообщение. Причём с настолько оглушительным звоном, что и мёртвого бы поднял, не то что страдающего от похмелья несчастного меня. Ну вот и верь потом, что кармы не существует — ощущения были примерно такие же, как если бы я не переродился, а проснулся после того памятного боя с зеленым Змием. Благо хоть лежал не на твёрдой земле, а на каких-то тряпках.

Тут в голове начали появляться обрывки воспоминаний о вчерашнем, а мозг, пару раз «ударив» в виски резкой болью, словно старый двигатель, завёлся и выдал какую-то далёкую пародию на мыслительный процесс. Сначала исключительно в матерном ключе. Затем, когда боль чуть «успокоилась», перешел на поиск виновных в случившемся, в результате которого три раза из трёх вышел на самого себя.

Обдумал этот момент. Поклялся никогда больше не пить неизвестно из чего намешанное пойло, после чего медленно, без резких телодвижений, открыл глаза. Оказалось, сплю в пещере, где ещё недавно обитал медведь. Это которого нужно было или обойти или с лука убить при прохождении пролога игры. Причём лежу на куче плащей с символикой братьев бури — видимо, боевые трофеи.

Одет я был в конфискованную у трупа мёртвого мага удивительно чистую для б\у вещицы робу и, честно говоря, никаких моральных угрызений по этому поводу не испытывал. А ведь мародёрство было приятным занятием только в игре, тут же это достаточно мерзко.

Если бы не функция инвентаря, которая позволяет, просто прикоснувшись к предмету, поместить его в специальное пространство и потом достать оттуда полностью чистым от крови и прочего, то точно бы никогда не стал этим заниматься.

Ну и не стоит забывать про «разум игрока», который прямо сейчас помогает не потерять остатки того, что заменяло мне вчера ужин, от разрозненных воспоминаний о прошедшей бойне. Да уж, измельчали братья бури, ох измельчали, что мы даже в явном меньшинстве их

перебили. Хотя, если подумать, моя дубинка почему-то наносила удивительно мало урона, я бы даже сказал, ничтожно мало. Их в основном, вынесли забафанные мной имперцы, которых мы «собрали» по дороге.

Глянул в статус — оказалось, получил за свои похождения второй уровень, подняв одноручное оружие, лёгкую броню и иллюзию, да ещё и стат ловкости подрос на единичку. Школа магии иллюзии, видимо, и отвечала за «жажду крови», хотя я был почему-то уверен, что оно относится к изменению. Однако за столько активаций я получил только третий уровень навыка. Ну и конечно же, даже после создания персонажа, все навыки так и оставались на первых уровнях, что было на самом деле не очень-то и плохо — ведь опыт мне идёт в основном за их прокачку.

Ладно, потом об этом подумаю. За «левл ап» мне дали аж пять свободных очков характеристик, которые я тут же вбухал в телосложение. Конечно, маны у меня катастрофически мало, но лучше я побегаю от монстров, ожидая её регена, чем умру от одного пропущенного удара.

Кстати, о монстрах… Система! Расскажи-ка мне, пожалуйста, а какой уровень сложности стоит у этого мира?

[Неверное построение вопроса. Мир не имеет так называемой «сложности», однако если брать соотношение вашей статистики и среднестатистический показатель аборигенов, это считается за сложность «легендарная нг+++»]

— Эй! Разве в Скайриме можно было начать новую игру* (*нг), с усиленными монстрами, как в тёмных душах? Что за моды вы сюда прикрутили?! Это что, теперь «соулслайк»?! Ну хоть понятно, почему я наносил так мало урона. Ух, а ведь если бы не подружился с тем дядькой из пыточной, хрена с два мы бы вдвоём с Хадваром раскидали ту толпу повстанцев! — но ответом на этот крик души была зловещая тишина, внезапно прерванная сигналом системы, объявившим:

[Поздравляем, Игрок! Вы неоднократно попадали в ситуации, где само ваше выживание

находилось под вопросом. Вы получаете навык: «зловещее предчувствие». Внимание! Особенность «метка бога хитрости Локи» влияет на навык «зловещее предчувствие» и изменяет его в особенность «жопная чуйка»]

[Жопная чуйка (ур. 1): перед тем, как вы попадёте в ситуацию, где ваше выживание будет под вопросом, в вашу филейную часть ударит нелетальный заряд тока]

— ДА ЧТО ЭТО ТАКОЕ? Эй, где справедливость?! А ну сделал обратно, как было! — попытался воззвать к совести бога хитрости я, однако в ответ ожидаемо получил лишь разряд током. Ощутимый такой, прямо в правую ягодицу!

И это, на удивление, помогло. По крайней мере потребность наезжать на Систему перешла из разряда «потребностей», в категорию «желания» (пусть и очень хотелось, но кто её знает, вдруг ещё раз шандарахнет чем, ну его). Зато мозг стал работать на предельных оборотах, используя все свои четыре единицы интеллекта (из десяти, которые должны быть у среднестатистического взрослого человека) на полную.

Для начала заглянул в инвентарь. Там оказались элементы доспехов, доблестно мной позаимствованные у прошлых хозяев. Как только попросят обратно, я им сразу же всё верну, честно-честно! Хотя, тому, что с отрубленной головой, наверное, тяжеловато будет… А ладно, это уже его проблемы.

А вот обыскивать тела павших союзников, в отличие от игры, посчитал излишним. Ну, не сказать, чтобы я был шибко моралистом, но даже для меня это перебор, так что помощник дядьки из пыточной так и остался лежать нетронутым. Пусть потом спецотряд заберёт, который пойдёт ловить сбежавших пленников.

И вот тут мозг, наконец дошедший до такой простой мысли, подал что-то смутно похожее на сигнал тревоги. А Система, что бы было понятнее, усилила его электрическим импульсом. В левую ягодицу!

Осознав, что скоро меня могут под тёплые рученьки привести обратно к палачу, от которого я вчера так удачно свалил, пришлось спешно собирать манатки и валить отсюда. Ведь это я потом, уже став Довакином, могу прийти к Туллию и попроситься в Легион. А сейчас я так, псина без роду и племени, поэтому как только поймают, тут же довершат начатое.

Под такие нелёгкие мысли я, собрав с медведя самым варварским методом когти (просто отрубив их вместе с лапами), запихнул всё это «добро» в инвентарь и рванул в сторону, где должен быть выход.

Вопреки обострившейся паранойе, меня там никто не ждал, и я облегчённо вздохнул, тут же подавившись холодным утренним воздухом.

Да уж, Тамриэль встретил меня не совсем радушно, но я знаю все его грязные секретики, так что скоро это всё будем МОИМ!

— Муха-ха-ха! — я уже было вошел в роль, но тут со стороны Хелгена послышался звук трубящих рогов, так что я, резко прервав злобный смех и воровато оглядевшись, рванул в сторону камней-хранителей, стараясь обойти все известные лежанки монстров.

Первой моей остановкой оказался, разумеется, камень мага. Конечно, скрытность было бы тоже неплохо прокачать, однако в этом ужасном мире есть слишком много подземелий, боссов в которых просто необходимо прибить, чтобы продвинуться дальше по сюжету, так что лучше качать магию. Ну, чуть позже я, разумеется, заменю камень на другой, но то уже позже.

Конечно, сомнения по поводу того, что возможно всё же стоило выбрать стезю лучника через скрытность, никуда не пропали, однако я, как и прежде, продолжал доблестно их игнорировать… Тоже мне! Как хочу, так и играю! Какой-то там жалкий здравый смысл не сможет оградить от великого меня этот мир, независимо от моей специализации!

На удивление, до камней-хранителей добрался спокойно. Заминка возникла разве что с тем, как этот камень активировать. После ровно одной секунды раздумий я чисто на рефлексах по старой привычке хлопнул по нему сверху ладонью. Ну а что? С советской техникой помогало, значит и с магическим агрегатом сработает! Это же почти одно и то же. Кисть «в ответ» «стрельнула» резкой болью, а Система услужливо сняла пару единиц здоровья, но дедовский способ помог, и камень заработал.

Далее спустился к речке. Как и ожидалось, в ней плескался лосось. Только вот… В отличие от игры, где просто нужно прыгать и спамить «е», тут рыбку нужно было ловить на лету, голыми руками — живых существ в инвентарь спрятать было невозможно! За десять минут, проведённых в попытках поймать хоть одну вёрткую гадину, я промок до нитки и пару раз упал с камней в воду, полностью искупавшись. Благо, додумался перед этим снять всё лишнее, сохранив одежду сухой в инвентаре. Ну и погода радовала — солнечно, ветра нет, иначе бы уже давно окочурился.

Зачем мне лосось? Ну, вообще-то мне он нафиг не сдался, а вот его икра — другое дело. Это ценнейший алхимический ингредиент, из которого получается одно из самых дорогих зелий в игре! Впрочем, видимо, придётся вернуться к этому вопросу уже после того, как выучу нормально стихийную магию и смогу глушить рыбу в воде электричеством.

Ну и помимо поимки лосося, в воду лезть мне всё равно бы пришлось, ведь на другом берегу лежал небольшой клад! Там, с другой стороны реки, чуть выше по валунам, среди костей оленя всегда можно было найти безупречный изумруд. По идее его стоимость была равно 750 монетам, однако торгаши на начальных уровнях покупали его за полцены, если не хуже. Ну, посмотрим, за сколько я смогу его продать, поговорив с ними лично! Всё-таки харизма 15 — это куда больше, чем среднестатистические 10 для нормального человека.

Добрался до нужного места без проблем и даже ни разу не поскользнулся, а потом залип, любуясь игрой света на гранях извлечённого на свет божий камешка, пока Система не выдала ехидное:

[Безупречный изумруд. Стоимость: 375 (750). Возможно, если хорошенько поработаешь ртом, получится продать подороже]

Чёрт бы её побрал, эту систему! И что это за намёки? Мерзость какая! А ещё… Разве эта информация не буквально то, что я только что сам сказал? Решил проверить теорию, присмотрелся к черепу оленя:

[Череп оленя с небольшими рогами. Если женишься, возможно, вырастут такие же]

Поднял черепушку, повертел в руках. Подумал, что вообще-то его можно повесить на стену или продать как украшение. Наверное, монет за пять, хотя, исходя из его состояния и моего маленького навыка «красноречие», цену придётся сбросить до двух септимов. Снова пристально посмотрел на черепушку в надежде на какие-нибудь изменения, и они не заставили себя долго ждать:

[Череп оленя с небольшими рогами. Стоимость: 2 (5). Возможно, получится отпилить рога и продать их какому-нибудь неженатому торговцу, рассказав грустную историю о своей неразделённой любви]

Надпись и правда изменилась! Только вот…

— Система! Какого чёрта в описании предмета буквально то, что я о нём подумал? Разве тут не должна быть вся доступная по нему информация?! Это же навык опознания! — но в ответ получил лишь:

[Поздравляем, Игрок! Ваши действия привели к получению навыка: «наблюдательность». Внимание! Особенность «метка бога хитрости Локи» влияет на навык «наблюдательность» и

изменяет его в особенность «капитан очевидность»]

[Капитан очевидность (ур. 1): Активная особенность, позволяющая получать визуально ту информацию об объекте, которая вам уже известна, однако ложная или ошибочная информация отображаться не будет. Внимание! Частично правдивая или частично ложная информация всё равно будет отображена]

Эх, мне срочно нужен учебник по малефицистике, а то мои познания по проклятьям ограничиваются весьма скромным запасом матерных конструкций из трёх этажей, а за такое и разряд в пятую точку получить можно. Нет, определённо найду и прокляну! Хм, а какие проклятья действуют против богов? Или тут помолиться его доброжелателю нужно? С кем он там не в ладах был? Наверное, с богом Порядка, раз он его следить за мной отправил. Ладно, нужно бы записать куда-нибудь на будущее, чтоб не забыть потом.

А сейчас меня ждёт дорога до Ривервуда! Надеюсь, Хадвар всё ещё там…

http://tl.rulate.ru/book/92270/2971653