

Итак, вот я и оказался здесь. Перед входом в треклятый данж. Думаете, я пошел по заданию Фаренгара, которое он сразу же выдал, выпроводив меня вон из своей кладовки? А вот и нет. За той каменной табличкой я сунусь только после капитального кача. Серьёзно, меня даже злокрыс сейчас загрызть может! А это совсем не дело, особенно учитывая, что моей любимой винтовки тут нет.

Конечно, можно было бы ускорить события, благо я и так знаю про драконов и где искать для него свиток, только вот решительно неясно, как тут настраивалась сложность. Вдруг там, в будущих локациях, mobs будут ещё сильнее, чем в «начальных»?

Да и те три волчары как-то напрягают. Сколько ещё таких вот «вторженцев» по миру шастает? Так что рисковать я посчитал излишнем, нужно было стать сильнее.

Сила... Чему я научился, пока был наёмником, так это тому, что главный грех для любого разумного — это слабость. И у меня был самый простой способ это исправить — повышение уровня за счёт ремесла! Просто и с пользой!

А ещё, я так и не смог выпросить у Системы задание, дублирующее основную квестовую цепочку. Поэтому за провал или отказ от «ванильных» квестов не было никакого штрафа, что было не так уж и плохо. Но и никакой гарантии оплаты работы, особенно, пока я ещё не особо известен.

Вот так я и шел к таверне, задумавшись о всяком, в надежде наконец нормально перекусить, как вдруг, когда я уже был на торговой площади, возле колодца передо мной высветилось:

[Внимание, Игрок! Сгенерирован барьер-данж! Тип: вечный. Уровень сложности: низший. Противники: крысы, скавены. Время снаружи Барьера идёт в десять раз медленнее]

И тут же ещё одно оповещение:

[Вам доступно задание: Санитар Вайтрана. Добудьте 100 крысиных хвостов. Награда: скрыто. Принять да\нет]

Да это же просто чудо какое-то! Система выдала мне квест! Как-то это всё очень подозрительно. А вот столь развёрнутая сводка по данжу — наверняка стандартная информация, доступная всем игрокам, независимо от их навыков распознавания, так что ей можно верить.

Вот так, вдоволь налюбовавшись на вход, который находился прямо в колодце, принял квест... Да и пошел дальше по своим неотложным делам. Скинул барахольщику весь лишний лут в виде трофейных доспехов братьев бури, как и изумруд. Увы, но его пришлось продать, поскольку заниматься прокачкой ремесла можно было только имея какие-то начальные ресурсы.

А ещё на остаток от денег после покупки железных слитков и прочей мелочёвки, хорошенько затарился едой — в инвентаре она не портится, проверено на миске горячего супа, который через час был всё таким же горячим, так что основательно его забил разными блюдами. Да и к тому же, хоть у него и имелось ограничение на объём, которое повышалось с уровнем, было совершенно неважно, сколько весит предмет — когда кладёшь его внутрь, он перестаёт ощущаться.

Денег было не сказать, чтобы много, однако никогда не знаешь, что тебе может пригодиться при знакомстве с гостеприимной Скайримской флорой и фауной, так что пришлось потратиться.

Ну и одна особенность барьера всё не давала мне покоя: «время течёт в десять раз медленнее». Это же натурально чит! Конечно, нужно ещё протестировать, как это всё работает, однако не воспользоваться таким шансом просто кощунство. И заготовка еды про запас в этом деле мне пойдёт только на пользу — не святым духом же мне там питаться? А ещё из прочитанных произведений я помнил о некоем скилле под названием создать «Временное Подземелье», или сокращённо просто «ВП». И он на более высоких уровнях тоже давал замедление времени, так что сосредоточился и заставив ману прильнуть к рукам, сказал в слух:

— Создать вп — и снующие вокруг горожане тут же исчезли. Увы, но по возвращении, создав так же скилл «ВП побег», ожидаемо оказалось, что время тут текло как в обычном мире. Ну ничего, решил качать этот скилл как можно чаще.

В любом случае, несмотря на все плюсы, соваться в данж сегодня я бы точно не стал, поскольку на мне всё ещё висел «баф» треклятой Системы, чтоб ей... Ай! — в этот момент меня уже привычно шандарахнуло током.

— Это самоуправство! Я буду жаловаться! — в лучших чувствах воскликнул я, погрозив кулаком небу, но Система только того и ждала:

[Для внесения жалобы вам необходимо заполнить форму]

Передо мной появилась простыня текста, исписанная настолько мелко, что я, даже прищурившись, не мог ничего разобрать. Благо места, где нужно ставить роспись (или её замену), были услужливо выделены цветовыделителем. Я уже почти поставил отпечаток пальца, как меня снова ударил заряд молнии, а вместе с ним пришло озарение: да этот гад же наверняка там какую-то подставу придумал!

Пригляделся — и впрямь. Возле подписи было что-то еле различимое о «сотне лет сексуального рабства у инкуба Витали». От таких «перспектив» меня прошиб холодный пот. Ну и желание куда-то жаловаться пропало совершенно. Этот гад точно не пропустит мои претензии дальше, или ещё какую пакость придумает, ну его нафиг! Но вот если продолжит током бить...

- Эй, ты слышишь? Тор недоделанный? Продолжишь током бить и я на тебя точно управу

найду! Только в экстренных ситуациях! - уж не знаю, подействовала ли моя угроза, или он обиделся что я его с братцем сравнил, но ответа не последовало. Вот и хорошо.

Меня же, тем временем, от осознания ВО ЧТО я себя чуть было не загнал, продолжало трясти, так что решил поскорее развести бурную деятельность, дабы избавиться от лишних мыслей. Выбрал самый просто метод — отправился к дому Адрианны и поучиться ковать всякое колюще-режущее. Та, только услышав о моей просьбе взять в ученики, тут же расплылась в улыбке и хлопнув по плечу так, что у меня хиты просели в красную зону, выдала:

— Отлично! Ничего путного тебе пока не доверю, но можешь попробовать выковать кинжал. Сейчас покажу, что делать — Ну, я бы себе тоже ничего путного сейчас не доверил, так что с интересом просмотрел инструктаж и принялся за дело.

Провозился с компонентами битый час, но это было только началом моих страданий. Навык упорно не желал появляться, как и окошко крафта. Нет же, мне предлагалось делать всё ручками! Ну ничего, я не гордый — главное найти место, куда складывать неудачные подделки. Если я внезапно нарою гору железных слитков, разумеется, на эту гору подделок.

Только вот в момент, когда я подошел к кузнице, случился небольшой казус. Несмотря на недавно проведённый инструктаж, единственное, что я из него понял, да и вообще, помнил о ковке из игры — это как герой самозабвенно дубасил молотком по раскалённой железке. На этом мои познания кончались, но не бросать же теперь всё? Так что принялся за дело — взял небольшой железный прут, выданный мне Адрианной, раскалил и принялся его дубасить. На удивление, даже поднял силу на два пункта, пока занимался всем этим.

Потратил на ковку минут сорок, однако мне даже не нужно было комментировать результат, чтобы мой навык смог его идентифицировать:

[Ужасного качества нож... Наверное. Так же равновероятно, что это шпатель. Урон: 0-1 ед. режущий, 1-2 ед. колющий. Наносит 4 ед. психического урона любому кузнецу, который увидит его в первый раз]

Увы, но свою подделку под кинжал я спрятать не успел, поскольку Адрианна вышла из дома сразу же, как услышала, что звуки "ковки" прекратились. Закономерно, увидев ЭТО, она чуть склонилась, беззвучно трясясь то ли от дикого смеха, то ли от ярости.

По выступившей убийственной ауре стало понятно, что радостью тут и не пахнет, а вот триздюлями одному незадачливому «кузнецу» очень даже, что Система и подтвердила:

[Обнаружив непреодолимую жажду убийства, вы получаете навык: «Обнаружение жажды крови»]

[Обнаружение жажды крови (ур. 1). (пассивная). Навык, позволяющий чувствовать всякую жажду крови, направленную на обладателя. Это инстинктивный навык. Распознаёт жажду

крови на расстоянии 30 метров от пользователя. Навык так же выявляет её источник]

Адриана же, тем временем, достала откуда-то длинную, железную палку, почти копье, только не заточенное. И с подозрительно скрывавшей её глаза тенью, как в некоторых просмотренных мной аниме, начала медленно на меня надвигаться, так что стало ясно — нужно скорее куда-нибудь валить, только вот... Длинна у её палки была большая, а чтобы убежать, мне бы пришлось повернуться к ней спиной, чего делать категорически не хотелось.

Подумав над этой дилеммой ровно одну секунду, дарованную мне на это мирозданием, бухнулся в ноги и скороговоркой начал пытаться уболтать. Пока занимался этим, даже навык красноречия на 2 поднял, расхваливая её работы и как я ими вдохновился. По её лицу, конечно, было видно что-то вроде: «ты вдохновился моими работами для создания ЭТОГО?», но по крайней мере палку она отложила в сторону, после чего размяла руки и с улыбкой, от которой кровь холодела в жилах, начала показывать, что и как я делал не так. Затем, мне были выданы материалы для второй попытки.

спустя некоторое время

В общем, я выжил. Могу сказать об этом с уверенностью, поскольку мёртвые боль не чувствуют. Если они, конечно, не нежить попавшая под «горячую» руку жреца, но сейчас не об этом, а о крайне... Передовых методах обучения одного Вайтранского кузнеца. Да, оказалось, что помимо грубой силы, для создания обычных предметов нужно ещё и магию использовать.

Конечно, мой контроль маны оставлял желать лучшего, но и у Адрианны он оказался не шибко лучше, так что с этим работать было вполне возможно. По её словам, у большинства ещё коллег и такого не наблюдается, поэтому хороших кузнецов так мало.

Я, конечно, удивился — а как же маги? Их-то в Скайриме завались. Но и тут всё оказалось не так просто. Для начала, далеко не все маги были способны к контролю маны, особенно лучше, чем у нас с Адрианной, как бы странно это не звучало. Обычно они просто использовали заученные формулы, которые «сами» проталкивали ману куда надо в необходимом качестве и количестве.

Ну, теперь стало понятно, каким образом у Довакина получались все те изящные доспехи вроде стеклянных, или больше похоже на созданные с помощью технологий двадцать первого века даэдрические. Конечно, если говорить про средневековье на Земле, то там и не такие выкрутасы ковали, но это уже совсем другая история и делали такое далеко не один день.

Итак, возвращаясь к педагогическому гению Адрианны. За каких-то четыре часа, которые оставались у нас до вечера, когда шуметь в городе было запрещено, она умудрилась вбить (почти буквально) в меня основы правильной работы с маной и кузницей.

А ещё, «помогла» прокачать навык «ощущение жажды крови» аж на 3 уровня. Особенно здорово в этом помогала раскалённая добела кочерга, которую она постоянно держала на манер меча и очень нехорошо примерялась взглядом, словно решая, куда бы её воткнуть, когда

я начинать тупить.

Результатом стольких часов мучений стал вполне себе сносный кинжал. Не финка НКВД, конечно, но и я не кизлярский мастер, так что, в принципе, сгодится. Главное — начало положено, а дальше уже сам как-нибудь опыта наберусь. Только сначала руды побольше наберу.

И вот теперь, под конец дня я наблюдал с блаженным видом новые сообщения, которые во время работы сворачивал, чтобы не отвлекаться:

[Ваше телосложение увеличилось на 2]

[Ваша сила увеличилась на 1]

[Ваша ловкость увеличилась на 1]

[Кузнечное дело +2]

Ну и на десерт, закрыл все прошлые и открыл последнее сообщение, полученное совсем недавно:

[Поздравляем, Игрок! Ваши действия привели к созданию навыка: «ремесло» (ур. 1).
Внимание! Особенности «метка бога хитрости Локи» и «Легендарная воля» влияют на «ремесло» и изменяют его в особенность «юдишкин мекбой» (ур. 1)]

[Юдишкин мекбой (ур. 1): пассивная особенность, позволяющая творить оружие и броню. Несмотря на внешний вид, есть малая вероятность, что созданные вами сложные виды оружия и брони будут работать как задумывалось, если пользователь очень сильно верит в это. Внимание! Если вы создадите что-то, работающее на вашей «воле», но не подходящее по уровню развития миру, в котором вы находитесь, есть средняя вероятность, что возле вашей текущей планеты из варпа выкинет орчий корабль, а также есть малая вероятность, что это будет целый WAAAGH!!! из нескольких варбанд]

Вот и прокачал, называется, крафт. Нда, у меня ведь теперь и палка стрелять будет. Очередями. Но лучше я это когда-нибудь потом протестирую, когда найду, куда там двумеры свинтили, чтоб если что вместе с ними переждать. А то что-то ссыкотно.

Отступление

От лица бога хитрости и неприятной правды Локи.

— Ай, ладно-ладно! Не буду больше! По крайней мере, ТАК не буду. И не надо меня в кусок сыра превращать! Вот, всё, убрал руки и сижу, наблюдаю! — взмолился Локи, отбиваясь от насланных на него Шеогоратом видений, а после уже тише, почти про себя проворчал:

— Уже и поиздеваться над смертным нельзя... Эх, мне не даёт, а сам лезет, вот что за Высший такой попался...

<http://tl.rulate.ru/book/92270/2971761>