

После нескольких не самых комфортных часов езды Бром наконец-то прибыл в пункт назначения, всего за час до наступления темноты.

Вайтран - столица владения Вайтран, расположенная в центре провинции Скайрим. Он находится на возвышенности посреди открытой местности и окружен деревянными а также каменными укреплениями. Благодаря тому, что город находится в центре, ему вполне по силам занять место сердца торговли Скайрима.

Приближаясь к внешнему кольцу города, Бром заметил гораздо больше торговых палаток и даже временных жилищ, чем в игре. Это было вполне логично, хотя, конечно, этот мир оказался гораздо больше, чем можно было представить в игре.

"Ну все, приехали", - сказал извозчик, подъезжая к одной из конюшен.

"Хорошо, спасибо, что подвезли", - ответил Бром, все еще находясь в оцепенении от реальных размеров города.

В игре здесь была одна конюшня, один постоянный двор и всего несколько домов. В действительности же территория была куда больше. Вдоль главного пути за чертой города располагалось не менее пяти больших конюшен. А над стенами виднелось множество дымных шлейфов. Бром начал было идти по пыльной дорожке к первым воротам, когда возчик окликнул его.

"Эй, ты еще должен заплатить вторую половину!"

"Ой, простите, забыл в спешке". Бром трусцой побежал назад, схватил то, что, по его мнению, было мешочком для монет, и открыл его. " Сколько с меня?"

"25 септимов", - ответил он,

Бром порылся в кошельке и достал деньги.

"Вот, держи", - с этими словами он засунул кошелек обратно на пояс и направился к воротам.

" Неплохо бы раздобыть еще монет", - пробормотал он про себя. Эти 25 септимов составляли больше половины того, что у него было.

Бром подошел к воротам, и стражники остановили его

" Стой, у тебя есть пропуск?" - спросил один из них.

"Нет, кажется, нет", - ответил Бром.

"Ну тогда либо проваливай, либо плати", - хрипловато сказал второй, явно раздраженный бестолковостью Брома в этих вопросах.

"Сколько?" Бром вздохнул. Он был уверен, что разорится еще до того, как закончится эта ночь.

Стражники переглянулись между собой, затем посмотрели на Брома.

"20 септимов", - сказал один из них чуть строже, чем следовало.

Бром заметил эти маленькие намеки и решил, что они, должно быть, пытаются его обмануть. Он уже собирался отдать деньги, как вдруг опомнился. Это его новый шанс, и в этот раз он не

собирался уступать.

"Хорошо, я пойду перепроверю это у вашего капитана", - сказал Бром так спокойно, как только мог.

Охранники еще раз посмотрели друг на друга и просто отошли в сторону: они знали, что их позвали, и, судя по виду этого парня, им не удастся его запугать. Он казался спокойным, но все равно выглядел как опасный тип.

"Хорошего дня", - сказал Бром подошедшему охраннику. И с вновь обретенной уверенностью в себе он прошел остаток пути до главных городских ворот и вошел в Вайтран.

Когда он официально вошел в город, первое, что он заметил, - это то, что его планировка была похожа, но значительно отличалась от игровой. Город был разделен на четыре части: внешний город, который находится за стенами и состоит из конюшен и временных торговцев.

Равнинный район - самый низкий район на обрыве, где расположен вход в город, состоящий из магазинов, трактиров и других мест работы. Район ветров располагался немного выше и вмещал в себя все жилые кварталы и городской Зал мертвых. Район облаков занимал исключительно дворец ярлов, драконий придел.

Бром все это рассматривал, идя по главной улице, которая вела к самому большому трактиру и таверне "Горцующая кобыла". На первом этаже находилась таверна, а на втором - трактир. Он миновал несколько закрытых рыночных ларьков и лавку Белетора с товарами широкого спроса. Он не увидел ни алхимического магазина, ни кузнеца, которые были в игре, хотя скорее всего они находятся дальше от главной улицы.

Добравшись до трактира, Бром схватился за дверную ручку, как вдруг она повернулась, и дверь толчком распахнулась.

"Эй, осторожнее!" воскликнул Бром, когда дверь налетела на него.

"Извините, мой... любезный сэръ", - заикаясь, проговорил пьяный мужчина, которого только что вышвырнули из здания.

"В следующий раз не стой на пути", - сказал мужчина нордического вида, предположительно тот, кто вышвырнул пьяницу.

"Следи за тем, что говоришь", - сказал Бром, все еще полный прежней уверенности.

"Вот как? Тогда позвольте мне сразу же извиниться". Норд рассмеялся. "Погоди, если подумать. Может, ты извинишься передо мной?"

"Да, за что?"

"За то, что я зря потратил на тебя время". Норд был явно пьян и искал любой повод для драки.

"Как насчет нет".

"Ладно, тогда я тебя просто проучу. Как и вон того пьяницу", - пригрозил Норд, указывая на лежащего на земле выпивоху.

"Попробуй, я не против", - сказал Бром, очень надеясь, что у него есть хоть какой-то боевой навык, ведь он не помнит, чтобы когда-нибудь дрался в своей прежней жизни.

Норд был уверен, что победит: этот бретонец выглядел крепким. Но он побеждал и более сильных.

А вот Бром не был так уверен.

"Норд закричал, нанося дикий хук справа.

Бром вздрогнул и отреагировал так, как ему показалось естественным. Левой рукой он схватил запястье норда и потянул его к себе. Затем он просунул голову под левую руку норда и шагнул мимо него. Когда Норд потерял равновесие и оказался лицом к лицу, Бром ударил его ногой по колену, чтобы поставить на колени. Затем схватил его голову и ударил ею о стену таверны. Норд потерял сознание.

"Ух ты, спасибо, мистер!" - сказал пьяница.

"Да, конечно", - рассеянно ответил Бром, пытаясь понять, как ему это удалось.

Покачивая головой, Бром вошел в таверну - ему действительно требовался отдых, чтобы разобраться во всем этом. Войдя в таверну, он огляделся по сторонам. Все было как в игре, только больше. В центре находился костер, окруженный бардами и скамьями. Столы были расставлены по всему помещению, слева находилась кухня, а справа - барная стойка. Туда Бром и направился, чтобы заплатить за комнату.

Когда Бром подошел к стойке, хозяйка трактира поставила кружку, которую чистила, и подняла на него глаза.

"Еда для голодных, питье для жаждущих", - произнесла Хульда фразу, которую она произносила тысячи раз.

"Я ищу комнату. И, может быть, немного мёда к ней". Бром ответил с улыбкой. Эта фраза звучала в игре столько раз, что стала классикой.

"Ну, тогда с вас 10 септимов за комнату на сегодня и 2 за выпивку", - сказала Хульда, улыбаясь в ответ. Она привыкла к ворчливым клиентам, однако этот показался ей милым.

"Тогда держите, - Бром протянул монеты и взял ключ и медовуху, которые Хульда положила на стойку.

"Первая комната справа, как только подниметесь по лестнице".

"Хорошо, спасибо, Хульда", - легко ответил Бром, но, повернувшись, понял, что ошибся. Она так и не назвала своего имени. Бром молился, чтобы она этого не заметила.

"Всегда пожалуйста", - ответила Хульда.

Бром направился в свою комнату, закрыл и запер за собой дверь. Он открыл медовуху и сделал глоток.

"Бром застонал - она была одновременно горькой и сладкой. Придется привыкнуть. Это практически все, что они здесь пьют. Решив, что приключений на сегодня достаточно, Бром разделся до полотняной рубахи и кожаных штанов и лег в постель. Утром он попытается разобраться с новой жизнью. А пока он просто хотел вздремнуть.

<http://tl.rulate.ru/book/93651/3127504>