

# Daggerfall — Lurkmore



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!

«Пойди в BLANK, срази страшного и ужасного BLANK, заведи с его хладного трупа BLANK, принеси мне и получишь в награду BLANK. »

— Обычный такой квест.

**Daggerfall** (*Buggerfall*) — вторая игра в серии Elder Scrolls, созданная ещё старой Bethesda Softworks, до этих ваших Zenimax и Bethesda Game Studio. **Возможности** этой игры до сих пор считаются эталоном для **опытных геймеров**. Вышла в **далёком 96-м** и является одним из столпов зарождавшегося тогда жанра экшн-РПГ. Известна в первую очередь огромным количеством фиш без применения, огромным миром без всего, отличной ролевой системой и уймой недоработок, а так же неповторимым стилем, который местами варьировался от немного мультяшного до крайне крипового.

## Истоки Даггерфолла

Первая часть древних свитков стала успешной — наравне с **Ультимой** Андерворлд, Арена создала жанр ARPG в том виде, который нам знаком сейчас — вид от первого лица, открытый мир, без лишних условностей классических ролевых игр вроде экранов интерьеров, партии героев и пошаговых элементов. Бефезда задумалась о создании продолжения и переходе в новые жанры, используя полученный опыт, а Арена получила дельюкс издание, которое продано тоже неплохо, а потому было принято решение что сиквелу — быть. Поначалу разработка шла на доработанном движке первой части, а действие должно было происходить в окрестностях города Морнхолд (впоследствии оригинальные наброски и локация были использованы в аддоне Трибунал для **третьей части игры**), но со временем планы поменялись.

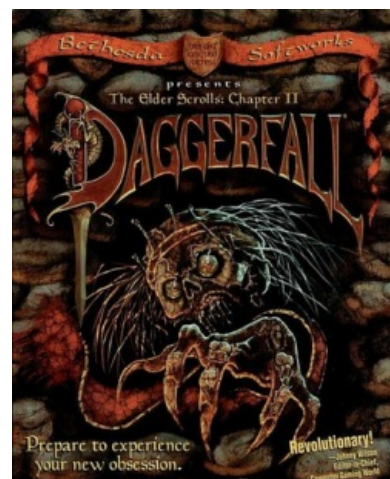
В 1995ом году в компании была разработан **мощнейший зверь** — движок XnGine. Более того, по лицензии на нём было сделано две игры про тёмное будущее во вселенной **Терминатора** — **The Terminator: Future Shock** и **SkyNET**. На 1995 год там были такие фиши — полноценный 3D рендер, огромное количество полигональных моделей, в том числе и в качестве врагов, просторные открытые уровни с руинами города, базами машин, интерьерами. Игра вышла успешной, но быстро забылась, как и большинство игр по фильмам, вдобавок **критикуны с думом** головного мозга не оценили более комплексное управление, менее шустрый геймплей и мрачную пост-апокалиптическую атмосферу 2015 года. Игрокам же Фьючер Шок запомнился в первую очередь тем, что даже кровати, даже тумбочки, даже деревянные полки взрываются кинематографическим взрывом, если хорошенько долбануть по ним свинцовой трубой, а также несколькими однообразными уровнями.

Но Джулиан Лефау, директор разработки и главный дизайнер считал, что и движок, и многие идеи в Терминаторах были годными и что в целом направление развития выбрано верное, а потому место действия перенесли в Хай Рок, а движок на новёхонький XnGine. Более того, благодаря череде успехов с инновационными технологиями в последних играх, Лефау считал, что пора достигать новых высот и оставить этих ваших **Кармаков и Ромеро** глотать пыль на задворках истории, а потому в Даггерфолле должно быть ВСЁ И СПРАЗУ. **Конец немного предскажем.**

## Суть Даггерфолла

Главного героя, человека нелёгкой судьбы<sup>[1]</sup> вызывал к себе Император Уриэль Септим VII, где скромно возложил на него две задачи:

- Выяснить — с чего же его старый друг король Лизандус, сраженный в бою (*спойлер*: как можно догадаться, пиздеж и провокация), категорически отказывается умирать, а вместо этого устраивает



Предок даггерфолла — TES Arena



Эндоскелет Т-800 атакует игрока

моционы по ночному городу с одноимённым названием Daggerfall, потроша случайных прохожих и вопя «МЕЕЕСССТЬЬ!!!ОДИНодиодин», разрывая колонки.

- Найти письмо, направленное Уриэлем одной монаршей особе и содержащее личную и интимную информацию. (*спойлер*: Собственно это письмо, насквозь политическо-магического толка и станет основной ниточкой сюжета.)

По окончании вводной *Бенду Оло* отправляется спать, а на следующий день отплывает на корабле в политически нестабильный регион Залива Иллиак. Но кровавая гёбня не спит, враги применяют страшное колдунство, и *Бенду Оло* оказывается в непонятном подземелье, почти с голой жопой и заданием Императора.

Вот с этого всё и начинается.

Предметом безудержного фапа фанатов, аж до кровавых мозолей на руках, является мир Даггера, со всеми его тысячами (в прямом смысле) городов, населённых пунктов, подземелий, ферм, храмов и т. д. Маленький кусочек Империи, Иллиакский Залив занимает **160000 квадратных километров**, там пятнадцать тысяч населённых пунктов и 750000 NPC, с которыми можно поговорить. Больших по размеру миров нет и не было ни в одной из RPG. Правда, больше (и даже столько) никому и не нужно. Вспоминать, что отличались все эти города, храмы и подземелья в лучшем случае парой текстурок да количеством домов, ибо генерились процедурно, как-то не принято.

## Buggerfall

Даг очень долго удерживал в своих цепких лапках звание **самой забавованной игры всех времён и народов**<sup>[2]</sup>, а причина тому — **безблагодатность** страшная сырьё выпущенной игры, это сейчас никого не удивляют патчи, в совокупности превышающие по размерам весь программный продукт (см. Sleeping Dogs), а тогда это смотрелось свежо и оригинально... В 2001 и 2003-м сего титула удостаивались игры Тройки, в 2006 — 3-я часть **Готики**, а в 2008 — Alone in the Dark.

Почему? Возможно, создатели замахнулись на кусок больше, чем смогли проглотить, и были вынуждены выпустить хоть что-то. Графически-то Даггер не блистал даже на момент своего выхода и тогда, а тормозил, как он тормозил! В игре присутствует куча скрытых и неработающих параметров, непонятные обрывки данных, нестыковки, то есть банальные недоделки.

TES Anthology Any%  
Speedrun in 1h56m23.6s IGT -  
1 / 2

Спидран Даггерфолла, где все без исключения подземелья пролетаются задротом насквозь. Используются и прочие баги.

- Собственно, без патча игра не проходила до конца в принципе. Один из сюжетных квестов не инициировался в нужный момент.
- **BLANK**. Ага, ага, именно туда и именно это. Непонятно, что ли? Квесты в Даггерфолле делались под копирку — поди туда, убей такого-то врага, принеси то, получишь это. В некоторых случаях все составляющие квеста забивались «пустышкой» — словом BLANK, и что было делать, непонятно.
- **Вас укусил вервольф? Теперь вы станете свиньёй**. Игрок мог превратиться в практически читерского оборотня, на выбор Werewolf`а или Wereboar`а, увы, но кто бы ни кусал героя, он всегда становился Wereboar`ом.
- **It is pitch black. You are likely to be eaten by a grue**. На стыке тайлов можно было провалиться и вечно падать в чёрную пустоту. Пути назад не было до патча 2.13. Задроты научились пользоваться этим багом, чтобы выбирать из таких **милых** подземелий: обычно задрот врубал левитацию и в приседе влетал в потолок наклонного коридора, затем вставал и проходил сквозь потолок, после чего **атсральными** путями добирался куда надо (тоже удавалось не сразу). Ну а потом оставалась сущая мелочь: найти ещё один наклонный коридор и влететь сквозь его пол опять же в приседе.
- Фит **«magic absorption»** поглощал свои же заклинания и возвращал заклинателю всю ману, что превращало игру за мага в абсурд вида «скастуй себе под ноги тактический ядерный фаербол и собери лут». Ещё веселее быть вампиром клана Naargveni, которые получают бонусное заклинание Ice Storm по цене в 4 раза дешевле стандартного, поглощающее magic absorption по обычной цене. Так можно в случае надобности быстренько наделать из ничего любое количество маны. Вампир Naargveni никогда не бывает раненым или усталым дольше нескольких минут. И у него всегда полная мана.
- Также выбираемые при создании героя недостатки легко перекрывались достоинствами, да и взять их можно было несколько. Например, берём уязвимость к болезням, разиков так пять, затем перекрываем это защитой от магии (ага, болезнь — это волшебство), а на остатки набираем всяких других ништяков (было исправлено патчами).
- Постоянно подпрыгивая, можно бегать по воде (исправили лишь в 2.13, зато в **Обливионе** можно и по сей день, правда, там **это не баг, это фица**). Прыгая на уходящем вверх склоне или лестнице, можно совершать огромные прыжки в длину и высоту.
- Не совсем баг, но тем, кто возмущается отсутствию сортиров в Обливионе, стоит вспомнить, что в Даге на крышах домов были трубы, но печек в домах не ищите. Наверное, на чердаке **косяки** дуют.
- Иногда игрок получал весьма нелепые квесты, например: Гильдия Бойцов поручала персонажу избавиться от дикого зверя, попавшего в местное отделение Тёмного Братства. А в некоторых версиях при выполнении подобных заданий звери просто не появлялись. Точнее, присутствовал звук и брызги крови, если ты его все же задел, отсутствовало изображение зверя и его активность.

- Игрок может вооружиться луком. У кое-кого генерящихся случайным образом врагов-гуманоидов после этого тоже генерятся луки, чтобы игрок не расстреливал их с расстояния. Проблема в том, что у врагов луки генерятся точно такие же, как у игрока, то есть, если он раздобыл себе какой-нибудь Лук Смерти и надеется валить всех противников с одного выстрела, по нему будут лупить из таких же Луков Смерти. Только вот игрок один, а вражеских лучников много.
- А на лошадях можно было летать. Левитируешь себе, а копыта цокают. А также ездить вбок и задним ходом, даже на телеге! Зажал кобылу с телегой между ног и полетел. Обычные геройские будни. Также можно было не только летать, но и лазать по стенам. На лошади с телегой это было так занято. Впрочем и полезно тоже, если влом ждуть наступления дня, когда откроются городские ворота, а левитацией не обладаешь.
- В одной из таверн, если снять комнату и лечь спать, из комнаты не выбраться: кровать стоит прямо в дверном проеме, и в результате проход слишком низкий (выползти же на карачках большинство игроков не догадывались, в основном, потому, что в большинстве версий на карачках можно только сидеть, а не двигаться).
- Можно летать по методу барона Мюнхгаузена. Для этого нужно, удерживая клавишу прыжка, быстро-быстро махать оружием. При этом будешь подниматься с каждым прыжком и не падать... ну, пока рука не устанет дергать мышку. Тогда ты как раз-таки закончишь свой путь достойно Мюнхгаузена. Опытные **багоюзеры** знают, что если скастовать парение, находясь на нужной высоте, вполне можно прилететь куда надо. Воспользовавшись этим багом на открытой местности, вы улетите в голубые дали, и вдобавок ебанетесь со всей набранной высоты.
- Можно обворовать обыкновенную крысу, из которой при обычном ее уничтожении не выпадает никакого лута. Причем обворовывать одну и ту же крысу можно пока не надоест, прокачивая соответствующие скиллы и по 1-2-3-5 золотых собирая монетки. Дополнительные лулзов добавляли сообщения при неудаче, наподобие «В карманах вы находите только обрывки старой одежды и прочий ненужный хлам». При попытке обворовать крысу в городе за несчастное животное и его попоранные права вступится стража.

## Меметичность

Немалая, но в основном в англонете. В далеком 1996 году и англонет-то был не тот, что сейчас, а этих ваших двачей и в проекте еще не было. Потому помнят немногие.

**DaggerFall Halt!**  
**HALT!**

- **HALT! HALT! HALT!** Боевой клич городской стражи. Невозбранно растащен на ремиксы, тысячи их. Некоторые пристраивали к делу и Лизандусовское «VENGEANCE!!!» Интересно, что «HALT!» в **пятой части** TES абсолютно с такой же интонацией произносит талморский караульный, находящийся у ворот Северной сторожевой крепости, а «VENGEANCE!!!» рявкнет Авюльстейн Серая Грива в одном из диалогов, связанных с этим же квестом.
- **Сиськи**. Вот уж чего в DF всегда хватало, так это **фансервиса**. В последующих играх серии таковой безжалостно выпилили, потому что за 8 лет графика шагнула вперед, и что было когда-то элементом атмосферы игрового мира, то в виде качественных 3D-моделей стало бы откровенным проном.

## Надмозги за работой

Да, пираты пытались перевести Даг и даже перевели, процентов на 10-15, после чего добродушно забили на это невыполнимое мероприятие и выпустили так, добавив к бесчисленным багам Даггера и свои собственные, надмозговые. К счастью, все легко лечилось патчем. А **кошерный перевод** был все-таки запилен.

Также умникам было лень переводить названия, и они просто заменили английскую раскладку русской. В результате места называются Еру кшты ща фыефкше или Еру Рщдштп Пкшаашт Ефмукт, что превращает выполнение квестов в садомазохистскую тренировку памяти (ведь это место надо как-то найти).

## Подземелья

Вот уж источник пирамид высранных игроками кирпичей. Лабиринты в Даггерфолле собирались случайно из заранее заготовленных **багов** блоков и были трёхмерными в полном смысле этого слова — коридоры могли располагаться друг над другом, что они, гады, и делали, постоянно переплетаясь и ветвясь. Вид трёхмерной карты подземелья для неподготовленного человека был просто опасен. Те, кому никогда не приходилось видеть это, могут легко представить себе масштабы ужаса, просто сварив кастрюлю макарон и старательно перемешав их в тарелке, вот примерно так это и выглядело.



Небольшой кусочек маленького подземелья.

Ах да, помимо случайных подземелий, были ещё также сюжетные, нарисованные лично разработчиками. Это был такой треш, угар и содомия, что случайный генератор повесился бы от зависти, если бы, конечно, мог.



## Орки

Что характерно, за всяких там расово неполноценных фуррей в Даге играть было можно, а за правильных и зелёных пацанов нет. Что поделат, дикие времена, орков, за некоторые особенности характера, жестоко и анально огородили. В те времена, когда неизвестный герой появляется в окрестностях залива, орки только-только начинают народно-освободительное движение за независимость Орсинума, и орк в столице мог передвигаться только до первой стражи, *sad but true*.

## Животные



Горяченькая Моргия и ее сраная кошка.

Кроме фуррей есть и вполне обычные животные, как то: кошки, собаки, свиньи, коровы, верблюды, лошади. Если находиться рядом с ними некоторое время, они издадут звуки, какие им положено по происхождению. Сделаны ради *лулзов*, можно только посмотреть, послушать и пройти сквозь животное. Также есть неписи, частью которых являются животные, например, *Дама с собачкой*. Но кроме мирных спрайтов, которые сидят, мяукают/гавкают/и т. д. и т. п., есть злые монстры (например, крыса),



Погладь кота. Погладь кота, сука.

которые целью своей жизни поставили убить *безымянного героя*, причем иногда им это удается. Их можно либо убить и покопаться во внутренностях, либо попытаться договориться, но редко что *хорошего* получается, кроме трупа *безымянного героя*.

## Автолелелинг

Однако же противники автолелелинга в *Oblivion* забыли/не знают вообще его Рандомнейшество в Даггере.

Было бы верно сказать, что *Oblivion* ближе к первоисточникам (Dag, Arena), тогда как в *Morrowind* автолелелинг тоже есть, но крайне неприметен (не выпирает как геморрой из жопы), а в *Скайриме* он *таки существует*. Совместно с задуманными разрабами «страшными медведами» в некоторых местах.

Непосредственно автолелелингу Дага были свойственны такие вот особенности:

- Содержимое подземелья и его тема определялась в момент, когда неизвестный герой заходил в него, при этом при каждом входе. Не понравилось? Зайди-выйди, воруи@набигай. Фактически, свой 3D Rogue.
- Автолелелинг приводил к смешным ситуациям, когда высокоуровневый герой получал задание отправиться в подземелье и жестоко выпилить, скажем, вервольфа — монстра слабого, примерно 4-6 уровня, но при этом всё подземелье добрый автолелевел заполнял древними личами. С другой стороны, древние личи и особенно даэдры (бывало и такое) — это источник ценных душ для производства магических шмоток.
- Предмет поиска случайного квеста при автолелелинге мог находиться буквально в любом месте подземелья. Типичная ситуация, например, — заходя в данжон, вы видите две двери, выбрав одну из них, несколько часов шарим по десятиэтажному данжу, кося тонны монстров и обыскивая каждую корзиночку. Три раза обшарив все углы и уже забив хуй на квест, вылезает в первую комнату, чтобы обнаружить, что «зачарованный лифчик», нужный по квесту, лежал как раз сразу за другой дверью, никем не охраняемый!  
Несмотря на вышеуказанное, невозбранно затовариться крутым даэдрическим абибасом в самом начале игры таки можно, только тсс...

## В итоге

После прочтения этой статьи может показаться, что игра была ещё то говно и зачем про неё вообще вспоминать, непонятно.

Ан нет, Даггер любили большой, чистой и *извращенной* светлой любовью, бродили по его запутанным подземельям, собирали артефакты и искали запчасты Нумидиума—1:

- Он большой, нет, он огромный. Да, однообразен, но тогда он был ушатом холодной воды на голову геймера. По эпичности Даг можно было бы сравнить с *Elite*.
- Помимо информации, необходимой для прохождения, в игре присутствует куча книг, записок, слухов и прочей инфы, описывающей нехило прописанный мир TES и вызывающей подчас больше интереса у труЪ-даггерфагов, чем собственно сам процесс игры.
- Абсолютная, полная свобода™.

# Легенды Даггера

Как было сказано выше, Даггер содержал огромное количество не связанной с сюжетом, да и вообще не влияющей на геймплей, информации<sup>[3]</sup>, что, будучи помноженным на некоторые недоработки, рождало всевозможные легенды. Вот некоторые из них:

- **Орден Лампы.** В Даггере можно было стать членом одного из множества рыцарских орденов, служащих храмам, но при этом можно было узнать про *Орден Лампы*, который, в отличие от остальных орденов<sup>[4]</sup> защищал не определённый храм Восьми<sup>[5]</sup>, а Гильдию магов. Увы, но в игре его не было.
- **Драконы.** Срач по поводу наличия/отсутствия таковых в игре длился долго и продуктивно. С одной стороны:
  - В игре есть супостат под названием Dragonling. Мелкая противная тварь, но в мануале говорилось, что они и большие бывают.
  - В ходе создания персонажа игрока спросят, кто ему больше нравится, и один из вариантов: величественные драконы. Выбрав этот вариант, игрок получал бонус к *драконьему* языку, позволявшему договориться с вышеуказанными недоростками.
  - В файлах имеется картинка с драконьей мордой в формате для диалога, а также текстура с чешуей.
  - Еще там есть анимированный спрайт с машущим крыльями драконом. Но это всего лишь даэдрический принц Периайт (Peryite).
  - В книге про принца Эдварда упоминается деревня, где люди и драконы живут вместе.
  - В диалогах упоминается, что у Нульфяги (это съехавшая с катушек мамаша покойного Лизандуса) есть ручной дракошка по имени Скакнат.

С другой стороны, какой-то анонимус как-то задал обсуждаемый вопрос в техподдержку Bethesda и получил твердое «НЕТ». Но на этом легенда не кончается: уже в Скайриме в одной из книг о драконах можно было узнать, что драконоподобные твари с залива Илиак (места действия Daggerfall) не настоящие драконы.

В числе немереного количества квестов имеется там и такой, в рамках которого надо наступить на хвост некой группировке даэдра. Суть наступа на хвост не важна, но игра дает возможность перебраться на Темную Сторону Силы и таки отдать квестовый предмет даэдра. Если герой на это решится и прибудет в назначенную явку, то найдёт там случайно сгенерированного даэдрического принца как непись. А один из таковых — Периайт (см. выше), зеленый крылатый дракон.

## Интересные факты

Во внутриигровых книгах замечены городские легенды — «[Женщина, пронзённая стрелой](#)». Это легенда о женщине, у которой в машине на заднем сиденье от жары взорвалась банка с тестом. Данную легенду проверяли [Mythbusters](#) во втором пилотном выпуске.

Помимо этого доставлял и фап-контент в виде книги «[Подлинная Барензия](#)», к несчастью, зацензуренной Храмом в следующих играх.

## Галерея



Расовая темная эльфийка болеет вампиризмом



[Сиськи](#) атакуют



Типа городской пейзаж с коровой, которая всегда ест исключительно снег.



Такой весь восточный замок



Венценосные особы

Ночь, улица, фонарь, таверна

ШизофреническаяБоЭТО карта фрагмента финального гадюшника. Шиогорат присутствует



Провал под стеной

Карстовые явления нередки в Даггерфолле

Творчество фанатов.

## На радость фагам

В честь дохуялетия игры Бесесда таки решила дать пофапать фагам [законно и на халяву](#).

И первую часть, TES: Arena, кстати, тоже [бесплатно отдают](#), и к ней тоже фанатами была запилена [винрарная локализация](#).

Дабы не насиловать мозг и досбокс, пилится порт игры на винды: [старый блог](#) с прогрессом, [новый](#), [Unity 3D](#) и [мод](#) для [Skyrim](#) (пока только с сюжетными квестами и локациями). Активность радует, ещё стопицот лет — и няшный Даггер нам обеспечен. Уже вышло.

Сабж — единственная игра из линейки TES, где есть официальная обнажёнка.

## Примечания

- ↑ Биография создавалась случайным образом и оказывала влияние на то, что персонаж имел в своём рюкзаке в начале игры. И да, одним из вариантов был цугундер. Можно было и самому выбрать, не полагаясь на священный рандом.
- ↑ Имеются в виду, естественно, крупные проекты. Может, в очередной быдлокодерской поделке «*Фурманов против драконов на жигулях*» багов и побольше будет, только всем на них похуй.
- ↑ Или почти не влияющей, например, из книг и слухов можно было узнать про вызовы Даэдра, ведьм и прочее.
- ↑ Другим таким *отличным*, не служащим храмам, орденом были **Клинки**, членом которых игрок мог стать в Морре и Обливе.
- ↑ Примерно как Ординаторы и Храм Вивека в Морре.



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples

Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct



#### Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall  
Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic  
King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion  
One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers  
Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом  
Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города  
Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби  
Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Обратни Орки Пейсатель  
Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада  
Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт  
Толкинисты Троль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези  
Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня  
Это очень сильное колдунство

[w:Daggerfall en.w:Daggerfall](#)