

Где я? Последнее, что я помню, - как ехал домой после особенно долгого дня на кухне. Шеф-повар имел наши мозги, потому что золотой клиент приехал на ужин со своей свитой, поэтому все должно было быть идеально. Это была самая напряженная ночь в моей жизни, но все, что было после уборки ресторана как-то размылось в памяти.

Но сейчас я... не совсем понимаю, где я. Все, что я вижу, - это бесконечная тьма, простирающаяся во все стороны. Все это так дезориентирует, мои глаза были открыты, но ничего не вижу, и еще эта тишина...

Приветствую тебя, смертный.

Что за... передо мной появилось какое-то текстовое поле, отбрасывающее потустороннее голубоватое свечение в бескрайней тьме, и этот свет не освещал ничего.

Случай выбрал вас из миллиардов душ вашей планеты для бета-тестирования нашей новой геймерской системы. Вы в праве отказаться.

Система? Что это за бред? И где я нахожусь?

Система - это сила, дарованная смертным, людям или другим, высшими силами. Эта система превращает жизнь получателя в своего рода видеоигру, а если точнее, то в ролевую, и отправляет его во вселенные, которые ваши люди считали фантастикой.

Ладно, допусти я верю, что это не бред... но где я? И если это бета, тогда чем она отличается от других?

Вам будет трудно осознать место, в котором вы сейчас находитесь, но используя вашу терминологию, ему можно назвать местом для душ между жизнью и смертью. Ваша душа была на пути в загробную жизнь, но мы доставили ее сюда.

Я умер?!

Верно. Насколько мы понимаем вашу терминологию, по дороге домой ваше смертное тело испытало то, что вы, люди, называете "сердечным приступом". Возможно вам не стоило испытывать такой стресс.

Господи Иисусе... В моем возрасте умереть от сердечного приступа... не такой смерти я ожидал для себя. Но что начет системы, вы упомянули, что я буду бета-тестировать новую систему, если захочу, можно получить подробности?

Обычно наши игроки получают то, что мы называем "числовой системой". Этот тип системы, как следует из названия, в значительной степени сосредоточен на числовых значениях. Статы являются основой силы 'Геймеров', как в старых RPG играх. Ваша система, однако, это то, что

мы называли "системой завоевателя". Ваша сила будет определяться количеством земли, которую вы контролируете, а преимущества/вознаграждения будут даваться в зависимости от количества людей, живущих под вашей властью.

О, так это что-то вроде стратегии?

Вы можете интерпретировать это, как вам более удобно.

Что если я откажусь от предложения?

Отказ от предложения приведет к тому, что ваша душа вернется в загробную жизнь, где ваша душа пройдет суд и вы отправитесь в место, которое заслужили согласно вашей религии, а если вы были атеистом, то вас отправят в загробную жизнь той религии, о которой вы знали больше всего.

Хм...

Знаете что, к черту загробную жизнь. Я согласен... эээм... и что дальше?.

Замечательно. Тогда начнем.

Мир, в который вас отправляют, уже выбран, приготовьтесь, игрок, ведь Скайрим - ваша стартовая площадка, так как в эту игру вы играли больше всего, поэтому вам будет проще освоиться в ней.

...охренеть.

Добавляем стартовые навыки геймера...

Тело геймера (пассивное): Вы - геймер, поэтому всякий раз, когда вы отдыхаете в кровати, ваше здоровье, магия и увечья будут полностью исцелены после 8 часов сна.

Разум геймера (пассивный): Вы устойчивы к психологическим атакам. Вы способны спокойно и рационально мыслить в стрессовых ситуациях. Существа высшей силы могут обойти этот навык, если вы недостаточно сильны.

Наблюдение (активное): Вы можете получить краткое описание человека/предмета. Не действует на существ, значительно более могущественных, чем вы.

Пожалуйста, выберите расу:

[Аргонианин] [Бретон] [Темный эльф] [Высший эльф] [Имперец] [Норд] [Орк] [Хаджиит]
[Редгард] [Лесной эльф] [Фалмер] [ЗАКРЫТО] [ЗАКРЫТО] . . .

Ладно, нужно подумать. Аргонианин сразу в мусор, как и фалмер. Я понятия не имею, если возьму фалмера, то я стану снежным эльфом, что было бы вполне приемлемо, или одним из этих пещерных ублюдков. Не могу рисковать, да и аргониане мне никогда не нравились, когда я играл в Скайрим.

Быть кхаджитом тоже не вариант, мне нравилось играть им как персонажем, но в Скайрime кхаджиты, как и орки, подвергаются сильной дискриминации. Если я выберу кого-нибудь из них, это только усложнит мне жизнь. Хотя я уже грущу по утраченному расовому навыку ярость берсерка...

Как бы мне ни нравились эльфийские расы, они тоже идут лесом. Быть высшим эльфом - это значит, что Братья Бури будут нападать на меня, а на кой мне этот лишний гемор. Да и Талмору я бы не понравился, потому что, насколько я знаю, если высший эльф не рождается в Талморе, его считают низшим. Лесные эльфы, по моему опыту, просто слабая раса в игре, да и темным эльфам приходится несладко.

Остается только редгард, имперц или норд, а это легкий выбор. Хотя редгарды хороши, местные жители Скайрима относятся к ним не слишком благосклонно. И, честно говоря, их способность регенерировать выносливость мне не понравилась. Но между Имперцем и Нордом, только один из них лучше всего сочетается с моей Системой...

[Норд] Раса выбрана

Добавлен перк Стойкость к холоду!

Стойкость к холоду (пассивное): Дает 50% сопротивления магии льда, устойчивость к холодному климату.

Добавлена расовая способность!

Боевой клич (активная): Пользователь издает яростный клич. Противники, равные вам по силе или ниже, будут трусить и пытаться убежать. Шанс успеха на более сильных противников становится экспоненциально ниже.

Норд был очевидным выбором. Конечно, Скайрим в основном населен нордами и они также, насколько мне известно, единственная раса в игре, которая не подвергается дискриминации ни в одном из городов. По сути, я могу пойти куда угодно, и меня не попытаются выпнуть. Кроме того, будучи нордом, тем, кто находится под моим началом, будет легче принять меня как своего лидера. Готов поспорить, что это не очень хорошо сработает с орками, но их не так много.

А если я стану Верховным Королем? Определенно будет проще принять Верховного Короля норда, верно?

Далее идет создание персонажа. В связи с выбранной расой, существуют ограничения на то, что вы можете добавить к персонажу. У нас есть на выбор готовые персонажи, созданные прошлыми пользователями, побывавшими в Скайриме.

Наверное, воспользуюсь этим, я не настолько креативен. Я и так всегда прокручиваю заранее созданные модели.

Это заняло некоторое время, но в конце концов я нашел персонажа, которым удовлетворял все мои хотелки. Высокий мужчина с загорелой кожей и мускулистым телом. В сочетании с длинными грязными светлыми волосами, доходящими до груди, ухоженной бородой, жесткими стальными голубыми глазами и подстриженными бровями он выглядел как очень привлекательный современный викинг. Чтобы добавить немного индивидуальности, пусть и крошечной, я просмотрел варианты голоса и нашел Вилли Тайбера из Атаки Титанов, поэтому выбрал его.

Выберите свое имя.

Хмм... блин, ненавижу придумывать названия. Один раз я назвал свое блюдо Омаровый Рай и потом еще неделю слышал шутки в свой адрес.

Выбрано случайное имя:

Рагнар

Да, класс.

Ваша статистика:

Имя: Рагнар

Раса: Норд

Уровень: 1

EXP: 0/100

Здоровье: 100 Магия: 100 Выносливость: 100

STR(сила): 10

INT(интеллект): 10

END(здоровье): 10

DEX(стойкость): 10

SP(очки перков): 5

Очки: 2

Контролируемая земля:

-N/A

Люди под вашим руководством:

Счастливы: N/A

Нейтральные: N/A

Несчастливы: N/A

Это отчасти похоже на систему Скайрима.

Так и было задумано, поскольку она вам знакома. Поскольку это бета-версия системы, если мы сочтем это целесообразным, мы будем обновлять и патчить ее по своему усмотрению. Но пока система выглядит так. STR - это ваша сила, INT - модификатор магии, END - модификатор здоровья, а DEX - модификатор стойкости. Все с коэффициентом 10, за исключением STR. Более подробно о том, что означает каждый показатель и на что он влияет, мы расскажем позже. SP - это ваши очки характеристик. Вы получаете 2 очка за каждый уровень, и их необходимо использовать в течение 24 часов после получения, иначе они исчезнут. PP - это очки перков. Вы можете использовать их для покупки перков или для улучшения уже имеющихся у вас перков. В отличие от SP, вы можете сохранять PP сколько угодно долго.

Будут ли деревья навыков?

Да, однако они никак не повлияют на ваш уровень. Вы повышаете уровень, получая EXP, способ получения EXP может быть разным, но он необходим для повышения уровня. Количество земли, которой вы владеете, а также люди, находящиеся под вашей властью, дают

вам больше бонусов и повышают уровень. Мы обсудим и объясним подробнее, когда вы получите собственность и подданных. А пока распределите SP.

Итак... Распределите по 2 очка на силу и здоровье и последнее на стойкость.

Теперь о стартовом месте. Вам не разрешается выбирать один из 5 основных владений для начала или любую другую провинцию. Вы не можете выбрать Морфал, Винтерхолд, Данстар или Фолкрит. Рядом вы можете выбрать заброшенный форт или пещеру. Пожалуйста, выберите на предоставленной карте место, в котором вы появитесь в мире Скайрим.

Передо мной появилась большая, очень подробная карта Скайрима. Морфал, Винтерхолд, Данстар или Фолкрит были выделены серым цветом, и я не мог даже приблизить их регионы. Но все остальные были свободны, даже Высокий Хротгар по какой-то причине, но я бы не выбрал его, даже если бы захотел. Это было бы неприятно, если бы я каждый раз взбирался туда, когда хотел вернуться, не имея надежного средства передвижения.

Ладно, давайте исключим места, которые... нежелательны. Например, Винтерхолд и Данстар, эти места бесплодны, за исключением льда и снега. Конечно, в Данстаре есть железная шахта, но кроме нее и заброшенной локации Темного братства там ничего нет. И вишенкой на вершине является то, что их всех мучают кошмары! Точно нет. А Винтерхолд? Кто в здравом уме выберет его. Там нет буквально ничего, кроме Коллегии Винтерхолда, которая практически сама собой управляет. Даже если бы я получил контроль над Винтерхолдом, у меня не было бы ни рычагов, ни власти над Коллегией. К тому же, я буду очень близок к Ульффрику, который потребует от меня участия в его глупой маленькой войне. В идеале, мне нужно быть как можно дальше и от Туллия, и от Ульффрика. Так что единственным вариантом остается Фалькреат. Честно говоря, это неплохое место. Так отличный климат, так красивый лес и много диких животных. Идеально подходит для торговли, имеет богатый источник мяса и фермерских угодий, и, если я правильно помню, так не так уж много врагов, самые опасные из них - дракон в снежных горах на юге и вампир.

Я выбрал регион Фалькреата и после тщательного обдумывания выбрал Крепость Треснувший Бивень. Это старый заброшенный форт нордов, расположенный в кармане на юго-западе гор. Его расположение оптимально для защиты от врагов, он также близко к горе, поэтому я могу открыть шахту, и это на границе Хаммерфелла, так что я могу начать торговые соглашения с ближайшим городом, как только все подготовлю. Но это все на потом, надо начинать с малого.

Стартовая локация выбрана, лидер оркских бандитов Гунзул заменен на Рагнара...

Теперь Рагнар - действующий лидер бандитской группировки Бандиты Бивня!

Обновление профиля...

Контролируемые земли:

- Крепость Треснувший Бивень (+2 END)

Люди под вашим руководством:

Счастливые: 0

Нейтральные: 5

Несчастные: 0

Пожалуйста, выберите стартовое снаряжение!

Броня:

Легкая броня (Броня из шкуры)

Тяжелая броня (железная броня)

Смешанная броня

Комплект мага (мантия и капюшон новичка)

Оружие:

Топор

Меч

Булава

Магический том (Искры, Обморожение или Пламя)

Я возьму смешанный комплект доспехов с боевым топором

Железная нагрудная пластина экипирована

Сапоги из шкуры экипированы

Кожаные браслеты экипированы

Железный щит экипирован

Железный топор войны экипирован

Прежде чем мы отправим вас в новую жизнь, не хотите ли вы покрутить наше лотерейное колесо? Это совершенно необязательно.

И что это дает?

У вас есть 70% шансов выиграть то, что вам может пригодиться. Остальные 30% выпадет что-то, что активно будет мешать вам, например, проклятие или системное ограничение. Если вы все-таки получите что-то полезное, это может быть что угодно, от легкого удобства до значимой силы. В качестве примера мы можем предложить вам гарантированный спин, в результате которого вы получите что-то выгодное. Все последующее будет зависеть от случая.

Крути колесо!

В инвентарь добавлен фолиант заклинаний уровня адепта (трансмутация)!

Хотите рискнуть?

Ну его к черту, отправляй меня на мою базу.

3...

2...

1...

Удачи, игрок!

<http://tl.rulate.ru/book/88862/2838932>