

—Сначала мы наберемся сил, прежде чем идти в пещеру.

—Полагаю, вы говорите о каирне Халлдира, если я не ошибаюсь, внутри находится магически сильный драугр. В конце концов мы отправимся туда, чтобы расширить нашу территорию, но сначала нам нужно собрать побольше сил.

—Откуда ты знаешь, что в конце пещеры находится Драугр?

—Местные жители из Фалькреатха говорили об этом, когда я проходил мимо некоторое время назад.

Технически это не ложь, я как раз проходил через Фалькреат несколько дней назад, когда играл в Skyrim. Один священник Аркей говорил об этом месте.

—В любом случае, тушеного мяса хватит на завтра. Я накрою крышкой и оставлю его на огне, это позволит ему согреться. Однако мы не можем хранить рагу до завтра, так что нам нужно закончить все до завтрашнего вечера. Продолжайте делать то, что вы делаете, ребята, хотя я завтра рано утром вернусь к разработке новой шахты. Если кто-то из вас хочет помочь, возьмите кирку из ведра, которое я поставил у входа, и приступайте к работе. У нас есть пара опорных балок, которые мы с Гавнуком сделали, поэтому нам нужно разместить их на расстоянии каждые десяти футов друг от друга, чтобы предотвратить обрушение. С этими словами, я удаляюсь в свою комнату.

Я встал и пошел по каменным ступеням форта в свою новую комнату. Всего через несколько мгновений я увидел, что смотрю на свою новую комнату. Она была небольшой, едва ли больше комнаты в общежитии для одиночек, но она была личной и моей. Небольшая деревянная рама кровати стояла у стены, а матрасом служило большое количество соломы. Одеяло было покрыто шкурой какого-то животного, которое я не могу распознать, а на полу лежала его большая версия в качестве своеобразного ковра. На задней стенке висело большое зеленое знамя, а рядом с ним на доске, висевшей прямо над кроватью, была закреплена голова медведя. Кроме книжной полки и прикроватной тумбочки, в комнате больше ничего не было, если не считать манекена в углу, на котором, вероятно, висели доспехи. Странно, ведь я мог поклясться, что здесь был большой сундук босса из игр. Ну что ж, не так уж много это значит.

Я вошел в комнату и начал снимать все свои доспехи, расстегивая застёжки и кожаные узлы с браслетов, отложив сапоги в угол, и снял железный нагрудник, оставив на мне только базовую одежду шахтера из Skyrim. Было довольно жарко, поэтому я отказался от рубашки и просто лег без нее. Я был приятно шокирован: несмотря на то, что я лежал на соломе, было удивительно удобно.

Ладно, теперь как мне сделать вот это....профиль? страницу? Статус?

Имя: Рагнар

Раса: Норд

Уровень: 1

EXP: 25/100

Здоровье: 140 Магика: 100 Выносливость: 110

STR(Сила): 12

INT(Интеллект): 10

END(Живучесть): 12 (14)

DEX(Ловкость): 11

SP(Дух): 0

ПП: 2

Контролируемые земли:

- Крепость Треснувший Бивень (Cracked Tusk Keep) (+2 END)

Люди под вашим руководством:

Счастливые: 2

Нейтральные: 3

Несчастные: 0

Я уже сделал двоих из них счастливыми, здорово! Но в любом случае, у меня есть несколько неиспользованных очков перков, которые я могу потратить, давайте посмотрим, что я могу купить. Там было не так много. Перки, доступные мне, зависят от навыков, которые у меня есть, и от уровня этого навыка. В настоящее время я мог получить только навыки владения топором, блокирования, владения легкой броней, владения тяжелой броней и добычи полезных ископаемых. Я даже не знал, что у меня есть первые 4 навыка, но, думаю, в этом есть смысл. Давайте посмотрим, что они означают.

Умение владеть топором [10/100]: Мастерство владения топором. Шанс нанести критический удар увеличивается на 1%.

Блокирование [5/100]: Умение пользователя пользоваться щитом. Урон снижается при успешном блокировании на 2%

Мастерство владения легкими доспехами [3/100]: Насколько хорошо пользователь владеет легкими доспехами.

Мастерство владения тяжелой броней [2/100]: Насколько хорошо пользователь владеет тяжелыми доспехами.

Перки для доспехов не очень хороши, но я уверен, что со временем они станут лучше. Но сейчас, я думаю, я выберу топор и перк горного дела. Прокрутив свой ограниченный выбор, я решил получить эти два перка:

Острый край I - увеличивает DMG на 5

Тяжелая Работа I - увеличивает скорость и эффективность добычи на 5%.

Выбрав их, я увидел дерево их развития. Я мог бы довести их до уровня X, или, думаю, до 10, но для этого мне понадобится много очков перков, но об этом позже. А прямо сейчас? Я чертовски устал, и у меня назначена очень серьезная встреча, которую я не могу пропустить со своей кроватью.

Имя: Рагнар

Раса: Норд

Уровень: 1

EXP: 25/100

Здоровье: 140 Магика: 100 Выносливость: 110

STR: 12

INT: 10

END: 12 (14)

DEX: 11

SP: 0

PP: 0

Контролируемые земли:

- Крепость Треснувший Бивень (+2 END)

Люди под вашим руководством:

Счастливые: 2

Нейтральные: 3

Несчастливые: 0

<http://tl.rulate.ru/book/88862/4410220>