

Жму да, а куда деваётся без крестьян я не смогу создать нормальной армии. Жрец тем временем велел выжившим людям собрать всех убитых и отнести их к храму смерти. М-да надо будет хоть сходить посмотреть на свою покровительницу. Приказав оркам собираться в поход, я вернулся в замок. Нужно посмотреть где сейчас находятся гоблины и приказать им вернуться в замок или догнать нас в походе. А также составить маршрут собственно самого похода. Зайдя в сердце замка и активировав шар всевиденья. Он также как и стол темного артефактора достался мне в качестве награды за основание тёмного ордена и позволял видеть юнитов как бы от третьего лица. Я отыскал на карте Гунни. Ё моё, да он почти всех своих бойцов растерял. Осталось только 5, да и то вместе с капитаном, зато у них изменился класс. Теперь они стали "Волчьими всадниками". Хм, интересно, и где же мои гоблины их только нашли. Я то хотел чтобы мои войска обходились без волков. Ого, да они, еще и все 10 уровня, а Гунни вобще 15. Да чем, черт возьми, они все это время занимались.

-- Гунни ты мне нужен в замке! Да и откуда у тебя волки?! - строго рявкнул я.

-- Гунни скоро будет. Мы нашли выводок волчат и хотели уже забрать себе, но тут вернулись взрослые волки. Так что мы ели-ели успели спрятаться у них в логове, а потом убивали их по одному. Но, иногда, они успевали схватить и вытащить одно из нас наружу, где моментам убивали. Но, мы сильные гоблины поэтому все же убили 20 взрослых волков, а волчат забрали себе. К тому же во время боя они очень быстро выросли. Господин не сердись и не ломай логово волков, мы будем сюда приходить и забирать молодых волчат себе. Они станут сильными бойцами, правда правда. - залепетал он поглаживая голову волка .

-- Ладно можешь оставить, только смотри чтобы они нашим крестьянам потом не докучали.

- Спасибо господин - сказал гоблин и поклонившись мне, лихо вскочил на спину волка. После чего поскакал к замку.

Хорошо, теперь пожалуй не мешало бы посмотреть на свойства моих новых теней. И так как утверждает системная подсказка и форумы: "Тень это собиратель душ поверженных врагов или союзников, они спешат к месту смерти, хватают душу только что умершего существа и относят ее своему хозяину. Но не отдают лично ему, а кладут в накопитель, после чего направляются к следующей. Их можно улучшить до "Теневых собирателей" пожертвовав 500 душ. Это позволяет значительно увеличить их скорость перемещения и радиус сбора душ. А также они смогут за один раз нести по две души"

В принципе не такие уж и плохие юниты, но к сожалению не могут следить за врагами или наносить хоть какой-то урон. Зато они неуязвимы и всегда будут рядом со мной или с тем артефактом смерти к которому я их привяжу. Спустя сутки тени снова вернутся ко мне вместе с душами что они соберут. Ладно что-то я отвлекся, нужно продолжить работать с картой.

Угу, а вот логова крыс, мои разведчики так и не нашли. Ого, а вокруг моего замка довольно много различных нпс отрядов. Так что особых проблем с добычей душ, быть не должно. Блин, вот уж не думал, что на старости лет стану настоящим душегубом.

В общем, как я и просил, мой замок стоит в центре долины. К сожалению на открытых участках карты не было ни одной дороги или хотя бы тропинки, а это значит, если верить советам из раздела для начинающих властителей и покорителей мира, что каких либо крупных поселений поблизости нет.

Мои разведчики нашли около 20 различных отрядов от 5 до 20 юнитов в каждом. Что же касается видового разнообразия отрядов, то оно сложилось следующим образом. На юге в основном были минотавры. На севере гномы. И крысолаки на западе. Отрядов состоящих из людей разведчики не нашли. И тут два варианта. Либо люди хорошо спрятались, что мало вероятно. Либо их попросту. Что если честно, весьма прискорбно, так как я хотел использовать только человеческих рабов, потихоньку позволяя им выкупаться и становится свободными. Но, видно, пока не судьба, ничего, вот отстрою "Рынок рабов" и можно будет их там понемногу покупать.

Шаману, через управления замком, приказал собрать оставшихся гоблинов и подготовить телегу с припасами для поход. Ну и также прихватить верёвок для пленников. Так-с посмотрим количество моих солдат, хотя вернее их остатки. Ага орков, изначально, было 22, двух я переопределил в тренеров и двух в кузнецов, трое превратились в тени и того осталось 15 орков, 5 волчьих всадников и 5 рабочих гоблинов. Ну, в принципе должно хватить. Ведь не стоит забывать, что мои орки восседают на быках, а их у меня (29) 25 штук. С собой, под седло, возьмем 16, 2 в телегу и 5 под вьюки, остальных отдам рабочим гоблинам, а кому не хватит поедут в телеге вместе с шаманом и Огримом. Так мы уж точно не потеряем в скорости. Кстати не мешало посмотреть нынешние характеристики огра.

Имя: Огрим.

Уровень: 11.

Раса: Огр.

Класс: Рыцарь смерти.

Сила 15 (+15% урона и +150 килограмм переносимого веса)

Ловкость 10 (+10% к реакции и скорости передвижения)

Телосложение 15 (+750 очков жизненной силы)

Интеллект 6 (+300 очков манны и +6% процент к скорости чтения заклинания) .

М-да, а Огрим по статам настоящий монстр, похоже что уж ему точно пока артефактный череп не нужен. У здешних мобов, учитывая выбранную мной легкую сложность, уровень с 1 по 5, причем последние это, чаще всего, капитаны отрядов.

И так похоже все собрались. Хорошо первым делом пойдём на медведей он там хоть и 5 с боссом 10 уровня но эта единственная с животными да и достаточно высоко уровневые .

Гоблины меня опять удивили у них была по 2 волка на брата у каждого только у Гунни была аж целых 4 волка , но не ездовых как я думал а боевых псов .

- Гунни ты шкуру сдирал с волков ?(поинтересовался я)

- Эта же наша добыча ? (заявил он)

- Нет Гунни эта добыча кланам и всё что добывает клан будет делится половина вождю на обустройства клана , а остальное будет делится каждое воскресенье казначеем клана на всех воинов клана .

Вы издали закон поздравляю ваша репутация в вашем клане поднялась из тихого бунта да подозрительности, но он устраивает не всех учтите это многие недовольны таким способом разделки добычи и затаили обиду на вас.

Мда, не хилая у меня репутация, похоже если я проиграю бой они меня просто прирежут и уйдут. Ну хорошо, где наша не пропадала. Пожалуй заберу ка я у орков дротики, и буду их метать сидя на быке. Слава богу ловкости у меня для этого все же хватит. Эх, надо было бы хоть бы потренироваться, но как всегда хорошая мысль приходит опосля .

Подойдя к лесу где находилось логово медведей, я выставил орков клином с Огримом в центре и капитанами по краям. Собак же во главе с Жучкой спрятал в кустах, дабы потом ударить медведям в спину. По замыслам одного орского Наполеона все должно пройти без сучка и задоринки. Но, теперь самое главное чтобы в кустах не сидел Кутузов и не посмеивался. Сам бой будет происходить в пешем строю, так как быками лучше не рисковать, поскольку медведи являются их естественными врагами. И наши верные скакуны могут попросту запаниковать и побежать черт его знает куда, так что ну его нафиг от греха подальше .

После чего я вместе с гоблинами стал приближаться к логову медведей. Вот только в лесу, почему-то, почти на каждом дереве висел пчелиный улей, а сами деревья были просто огромного размера и своими кронами уходили далеко в небо. Посмотрев на все это и решив, что здесь определенно можно добывать мед , я сделал соответствующую заметку у себя в блокноте.

Сами медведи лежали у логова, впрочем там же резвились около пяти медвежат. И так взрослых мишек было не менее 10 с наружи и неизвестно сколько в берлоге. Определив целью ближайшего к нам медведя, что сидел к нам спиной и совершенно игнорируя жужжащих рядом с ним пчёл, грыз пчелиный улей. Вот только наш одновременный залп снял ему всего лишь 50% здоровья. Похоже этот бой явно не будет лёгком, вон как косолапые отожрались на халявном медку. Однако, вторым залпом мы все таки его добились и тут же бросились обратно к нашим оркам. Естественно медведи взревев бросились за нами. Так что я ели успел спрятаться за спины орков. Разумеется гоблины прибежали намного раньше меня. Похоже мелкие спринтеры хорошо знают что убегая от медведя не надо бежать быстрее его, а нужно лишь оказаться быстрее соседа .

Медведи с ревом врезались в ряды орков. После чего, я, не теряя времени, приказал Жучке атаковать самого большого мишку. Как мне кажется он у них вроде как босс. А сам взяв двоих гоблинов обошёл мишек слева, а Гунни с остальными зашли справа. В это же время мои орки страдали, но все таки держали строй, хоть и потихоньку стали отступать под ударами таких туш. И единственными кто успешно сдерживал натиск медведей оказались Грум и Хрум, но они всё таки элитные войны. Разумеется Огрим вообще держался выше всяких похвал, он броском камня ранил их вожака и уверенно добивал одного из медведей своей дубиной.

В то время как раненого босса потихоньку рвала Жучка с другими волками. Дело было, так, как только он поворачивался к кому-нибудь из волков спиной они тут же кусали его за ягодицы и сразу же отскакивали.

Мы же с гоблинами закидывали медведей камнями и дротиками с флангов и спины, нанося хоть и небольшой но урон, а также довольно успешно отвлекая медведей от подуставших орков. После убийства очередного мишки я подбежал к нему и вытаскивал дротики, после чего принимался за добивание следующего медведя. Вот таким образом мы и перебили всех косолапых. При чем с нашей стороны убитых не была, лишь только трое тяжело раненых. Но разумеется уже к утру, благодаря повышенной регенерации они снова встанут в строй.

Подобное скоростное самовосстановление было обосновано отсутствием магией в племени орков и повышенным аппетитом. Так что в отличие от тех же людей, где в одной расе спокойно уживаются юниты как с физической атакой (латники, рыцари) так и с магической (маги, клирики). Или даже смежный класс вроде тех же паладинов.

Орки же не могут похвастаться таким разнообразием. Так что всем оркам, за исключением героев, доступен только физический урон. Поэтому если нужна магия, то приходится брать ещё и другие расы а это не всегда хорошо. Насколько я понял в замке могут проживать не больше 5 рас одновременно. Если же превысить это число, то вас будут ждать огромные штрафы на мораль.

=====

Дорогие читатели так как для нашей группы это первый авторский проект мы очень просим оставлять в конце главы комментарии. И совершенно не важно будут они положительные или отрицательный. Главное, что бы в них четко указывалось что вам понравилось, а что нет.

<http://tl.rulate.ru/book/4752/137619>