

Утром я проснулся в шикарной кровати. Ого да моя спальня в игре была размером с мою четырёхкомнатную квартиру. Вот класс уснул на полу чуть ли не в грудe мусора, а проснулся в шикарной кровати. Хм, а если пошарить под одеялом может и красавиц каких-нибудь найду. Но их там к сожалению не оказалось.

Вот я и показал классный пример как из грязи попасть в князи, причем буквально. Спальня выглядела просто шикарно, я лежал и наслаждался мягкой периной, при этом разглядывая резной потолок. Не знаю сколько времени я так валялся в кровати. Люблю, знаете ли, это дело, но к сожалению не всегда есть возможность. В общем я провел некоторое время в полудреме. Но меня, к несчастью, разбудили голоса за дверью. Так что пришлось вставать и идти разбираться с шумом. За дверью стоял Огрим и никого не впускал. Там оказались и все нанятые мной нпс. Они что-то гундели, так что пришлось разогнать их по своим рабочим местам. Нет, ну они, что действительно не видят что ли, что барин изволит почивать. А они тут гундят, его светлости спать мешают. Ух я вас.)))))

Хотелось бы мне на самом деле так сделать, но к сожалению пришлось направиться в зал советов. Как оказалась в замке есть и такая комната. Черт никогда бы не подумал что быть правителем это такая муторная работа. Я со своими новыми советниками четыре часа составлял план на неделю, а также планировал где, какие постройки мы будем возводить и в какой последовательности. Хотя если честно то я всё время сверялся с гайдом, что как, а также куда\). Первым делом будет построена "Ямы гоблинов", а затем поставим базар, порадуем Касима.

Затем построим казначейство и другие полезные постройки. Так проверим меню построек. Казарма орков уже построена. К тому же мне повезло, что строительство завершилось в воскресенье и теперь мне доступно 20 орков по 20 золотых за найм и 10 золотых в неделю. Гоблины станут доступны для найма сегодня в 23:00. Так-с открываю меню орочей казармы и здесь у нас есть различные улучшения, но, из-за строящийся "Ямы гоблинов" они мне пока недоступны. Кстати яма спокойно расположилась под "Казармой орков", а в дальнейшем они будут совмещены. Кстати это не я такой умный, очередь построек у меня записана от ребят которые мне билд делали.

Зайдя в меню юнитов замка я сделал моих орков десятниками. Стоит упомянуть, что они уже, по умолчанию, как и гоблины с огром были 10 уровня. Так идем дальше, перейдя в меню казармы, я нанял 20 орков мужского пола. Орчанок пока нанимать не буду, так что оставляю создание орочьих семей как-нибудь на потом.

Мне также были доступны 25 быков, часть из моего приплода. Хотя то каким образом, за какие-то неполные сутки мне удалось получить столь большой приплод было выше моего понимания. Не знаю может это баг или игровая условность? Ладно оставим это на совести разработчиков.

И все 25 голов скота я сразу же, при помощи "Фермы боевых быков" превратил в ездовых. Пожалуй начну сразу же с создания тяжелой кавалерии. Отправив своих десятников к казармам, встречать пополнение и поделить его на два десятка кавалеристов. А сам я пока с жрецом смерти пообщаюсь. Хм, не получилось, он просто ходил за мной и на все мои вопросы с умным видом..... молчал. Кажется придется разбираться самостоятельно.

Так открываем вкладку с религиями. И что же мы там видим. Мне было доступно, с моей веткой смерти, всего лишь две дороги. Легкая, согласно которой мне необходимо было проводить жертвоприношений нпс на алтаре смерти и получая тем самым магическую силу и опыт. Или же, более сложный путь воина смерти. То есть должен буду, вовремя сражений,

лично убивать врагов, дабы получать от этого различные бонусы. Честно говоря каннибализм и человеческие жертвоприношения это не помне. С другой стороны путь война смерти мне довольно импонирует. Так, что там у нас есть. Первым делом нужно создать накопитель смерти. Для этого подойдёт любой череп убитого мной врага. Однако чем сильнее будет мой враг, тем сильнее получится из его черепа артефакт.

После того, как я заполню его душами убитых врагов, то смогу лечить, при помощи артефакта не только себя, но и своих союзников. К тому же для того, чтобы воскресить моих воинов, используя алтарь смерти, жрецу смерти также придется заплатить все теми же душами поверженных врагов, а не деньгами. Вот только следующая ступень откроется лишь после того как я лично убью 100 врагов.

-- Ну что Жучка придётся нам все-таки повоевать с тобой в первых рядах, по крайней мере пока. Ладно, война войной, а обед по распорядку. Пойдем-ка в столовую, покушаем.

Жучка же просто промолчала, вот же ж умная скотинка, всё время рядом, но под ногами не мешается, так что про неё даже умудряешься забыть. В обеденном зале нас ждал просто "Царский обед", из сыра, хлеба и молока. Впрочем повар заверил меня, что других продуктов пока попросту нет и они появятся только со следующей недели. Стоит заметить, что мне крайне не понравилось есть одному, в особенности пока другие смотрят на меня. Так что я велел всем десятникам и начальникам моих служб завтракать и обедать здесь всем вместе. Пусть крепнет дружба наша, да и мне не будет так одиноко. После обеда я направился к казарме, а там веселье уже шло полным ходом. Мои орки периодически воспитывали молодёжь путем исправления им прикуса.

-- Как у нас дела? - спросил я у орков.

-- Все отлично вождь, вот сейчас молодёжи объясним, что когда подходит вождь надо стоять смирно. И два моих десятника опять начали мутузить новобранцев. Однако последние, также в долгу не остались, так что вскоре образовалась куча мала.

-- Огрим можешь тоже косточки разомнять, только постарайся им ничего не сломать. - предложил я своему телохранителю.

-- Огрим осторожный, но бить будет сильно. - вот и орки полетели в разные стороны, под мощными ударами огра

Когда молодым оркам объяснили как родину любить, виде моей скромной персоны, Грум и Хрум повели их выбирать быков и учиться ездить на них. А я подозревав своих гоблинов, в сопровождении Огрима и моей Жучки пошел к нашим алконавтам, держа бочонок пива подмышкой. Темница встретила меня соответствующем антуражем. Везде царил полумрак едва разгоняемый чадающими факелами. Наши страдальцы сидели на деревянных нарах и стонали держась за головы. Ну, а что вы хотели похмельный синдром, из-за чертовых борцов за здоровый образ жизни, даже здесь прописали. Не, ну и чем им цифровой алкоголь помешал?

-- Ну что граждане тунеядцы и алкоголики, будем здороваемся? - Крикнул я как можно громче. Поверьте я знаю что делаю, ведь всё это уже не раз на себе испытал.

-- Изыди чудовище - просипели они держась за головы -

и почему мы в темнице, мы вроде бы с тобой не дрались, ведь так, брат гном

? - простонал человек.

-- Не я вас вчера из лужи выловил, так сказать спас вас от неминуемой и позорной смерти. В противном случае вы бы там просто утонули. Так что теперь за спасенную жизнь, как и полагается, вам нужно отплатить добром или ударным трудом. Ну и для начала кто вы и что умеете делать? - решил я сразу же перейти к делу

-- Я Тренгар, мастер тренер, а он Курмарн мастер кузнец, и мы пойдём к тебе служить за 2000 золотом сразу и по 200 золотых на брата в неделю. - выдал страдальческим голосам мастер тренер.

-- Не у меня есть альтернативное предложение, вы будете работать за еду и если будете хорошо справляться с работой то каждое воскресенье вас будет ждать бочонок с пивом, ну как согласны?

-- Да ни за что, мы никогда не согласимся на такие грабительские условия, да ещё и от орка. - и они замолчали отвернувшись к стенке.

-- Ну как хотите. Огрим посиди здесь в прохладе, пивка попей, а вы покормите наших дорогих гостей Я им покупал рыбки солененькой, так как они к такой еде более привычны. - и шёпотом добавил чтоб воду не давали.

А сам отправился осматривать окрестности. В свой же первый поход решил отправляется завтра, а сегодня откровенно говоря просто лень, да и с замком стоит разобраться что к чему и почём. Со старостой поговорил и дал ему разрешение на постройку частокола вокруг деревни и пообещал в ближайшее время вырыть подземный ход от деревни к замку. Тем самым немного защищу как деревню так и замок. А что пусть гоблины копают мне камень а крестьянам подземный ход, для их бегства, ну и нам не дай бог для вылазок или бегства.

В игре ресурсы такие как камень и дерево можно добывать напрямую, а не только на каменоломне или в лесопилке. Вот только с последним мне, как не игроку, не совсем понятно, как нпс лесопилка даёт деревянные стройматериалы и брус без поступления древесины?. Впрочем и здесь есть свои тонкости, если лес не вырубать полностью, то со временем он восстановится, а вот камень нет. Хотя, если представить сколько времени нужно чтобы сравнять с землей целую гору, то в принципе все понятно. Хотя в любом случае, лучше все же построит рядом с природным ресурсом камнетеску или соответственно пилораму. Хотя можно и просто ресурсы прямо к ним доставлять. Чертежи, кстати, я уже купил надо будет только построить и закупить пилы, кирки и зубила с молотами, ну а работать на них будут мои кабальные крестьяне. Ах да в опциях я всем своим крестьянам поставил авто-создание семей, ведь мне будет нужно много рабочей силы, а вот армия у меня будет, в моих чисто наполеоновских планах, полностью Орочья. Однако для поддержания сильной армии нужна стабильная и сильная экономика.

Вне замка же, везде был шум и суeta, крестьяне строили дома и очищали землю под поля и огороды. Ну вот скоро у меня на столе будет свежий хлеб и зелень с крестьянских полей. В этом игровом мире можно было честно торговать со всеми или же просто обложить данью или налогом, ну а если нет желание занимается экономикой то и рабский труд здесь никто не отменял, правда, при последнем варианте нужно держать небольшую армию надсмотрщиков.

Я же решил использовать оба варианта, благо гоблины великолепные надсмотрщики. Впрочем кабальным крестьянам, я все же решил дать возможность выкупиться, тем самым избегая бунтов и роста недовольства среди моего населения. Получать, разумеется, они будут весьма маленькую зарплату, но с таким расчетом чтобы, после приобретения необходимых вещей, у них оставалось хотя бы немного денег, чтобы откладывать себе на свободу. Таким

образом я смогу избежать бунтов, а большая часть кабальных крестьян все равно останется рабами. Ну, не гений ли я? Вон какую офигенную подсказку откопал на форуме.

У замка тоже царила суeta кабальные крестьяне тоже не сидели без дела, одни из них расчищали территорию под будущие постройки, а то ведь при автоматическом возведении здания глыбы камней лежащие на его месте просто исчезнут. Ну а так мы потом их немного обработаем и получим довольно неплохой строительный камень. Остальные же строили лавку для торговца. Так как базар это базар, а лавка это лавка, И там и там торгуют, но различия весьма существенны. Также я распорядился чтобы часть людей перебросить на строительства бараков для крестьян, нечего людям спать у костра. В общем везде была суeta и движение, только я один как большой начальник лениво расхаживал давая ценные советы и указания.

Вот так потихоньку смотря и давая различные распоряжения я приблизился к оркам. Сейчас они уже усиленно учились ездить на своих боевых скакунах. Бык это конечно же не лошадь, ездить на них гораздо легче, но и седел у нас была всего 4, к тому же одно из них я распорядился оставить для меня. Два достались десятникам ну и последнее должно было отойти лучшему наезднику в качестве приза. Ну а остальные сделали себе поводья из простых веревок. Где-то часок, я решил уделить тренировке вместе с ними, но из этой затеи ничего толком не вышло. Как показала тренировка у нас нет пик, алебард или хотя бы даже обычного копья, кроме как у капитанов. Так что мои орки были вооружены большими дубинами и, как показала практика, двуручная дубина не лучшее оружие для использования верхом на быке. Ведь у моих орлов просто-напросто не хватало силы чтобы махать ею одной рукой, вот же засада. Нужно будет вечером форум пошерстить, на тему: "Как лучше вооружать орков", сам же я хотел делать упор на тяжелую конницу с возможностью трансформировать ее в тяжелую пехоту. Ну это пока мечты и будем надеяться, что не слишком далекого будущего, пока же мои планы разбиваются о суровую реальность. А она такова, что орки абсолютно не дисциплинированы и строй даже никто не думает держать. Каждый хочет выделиться, дабы показать, что он не боится смерти и что именно он самый лучший. Ну, и что же мне с ними делать, ведь на не действуют ни угрозы, ни побои.

Ничего, к вечеру тренер сломается, и все поедет значительно лучше, по крайней мере, так написано в моём гайде, а он пока не ошибался. Нет, не зря всё-таки я за него денежку заплатил. Вон скоро классный тренер будет за бочку пива вкалывать. И подымать новобранцам по одному уровню в день. То есть уже завтра, мои орки получат второй уровень, а после завтра третий. К тому же уж он точно научит этих растяп строй держать. Да и гоблины смогут освоить владение пращей. В самой же темнице всё прошло как по маслу и они действительно согласились работать на меня. Так что сразу же после принятия присяги я назначил им по два помощника каждому, они же и будут постоянно следить за этими пьяницами, а то без присмотра, опять, начнут напиваться. Ну а так и охрана и будущие два тренера и два кузница в гарнизоне замка. Разумеется, таким образом, мастерами им не стать, но все же лучше хоть так, чем вообще без них. Так что теперь подготовку моих бойцов значительно ускорится, ах экипировка улучшится. Вот и прошёл день за делами да за заботами, ужин от обеда или завтрака ничем не отличался, я имею в виду разнообразие в меню. Хотя особых проблем с питанием пока нет. Я на форуме прочитал, что одна крестьянская семья может прокормить двух гоблинов или одного орка, а вот чтобы прокормить уже огра нужно три крестьянские семьи. С коровами примерна та же ситуация, одна корова на одного гоблина и соответственно две коровы обеспечат одного орка молоком и сыром, 6 коров уже огра. Ну а для ухода и дойки 25 коров необходима одна крестьянская семья или же две гоблинских.

Семьи орков же не занимаются ни земледелием, ни скотоводством. Они могут быть охотниками, дровосеками или же камнетесами, однако зарплата у них должна быть намного выше, чем у тех же крестьян или гоблинов, Например если крестьянину можно платить

четверть от той суммы что он заработал, то орку нужно отдать половину, правда и эффективность у него на 25% выше чем у того же крестьянина. Хотя на начальном этапе торговлей все же лучше не заниматься. Ведь если отправить в город больше 10 телег, то появится колея, от торгового тракта к моему поселению. А если больше 20 то и вполне приличная грунтовая дорога. Они конечно же увеличивают скорость передвижения, но и также показывают врагам где находится замок. К тому же, к сожалению, это правило работает только по отношению к нпс торговцам. Между своими же посёлками, будь добр, сам строй дороги. Нет-нет грунтовка все также появляется автоматически и дает +25% к скорости. Вот только без мостов или срезания углов через лес, если только сам не построишь мост или не прорубишь. Вот так вот за делами незаметно и день прошёл. Ладно, хоть на закат посмотрел, правда, с кувшином молока вместо хорошего вина и баиньки.

=====

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/4752/86142>