Вот теперь можно заняться системой.

А с ней всё было не так уж и сложно. Ещё когда появились первые сообщения... у меня в мозгу будто что-то щёлкнуло. Сейчас же, примерно представляя что делать, мысленным усилием вызываю окно статуса, и перед моими глазами появляется окно с моими характеристиками, как в игре.

Лорд Земли

Человек

Ур. 1

Здоровье - 60

Мана - 60

Броня - 2

Сопротивляемость - 2

Характеристики:

Сила - 12

Ловкость - 11

Выносливость - 14

Интеллект - 15

Мудрость - 12

Харизма - 13

Нераспределенные очки - 5

Таланты:

Нераспределенные очки - 1

Навыки:

Нераспределенные очки - 1

Значит, можно повысить характеристики и всё такое? Проверять сразу же не стал, а сначала взглянул на таланты и навыки. При выборе этих функций открывались отдельные небольшие окна, где можно было выбрать что-то из целого списка.

Доступные таланты:

Улучшение характеристик

+ 2 свободных очков характеристик

Боевое умение

+ 10% урона в ближнем бою

Стрелок

+10% урона и точности при стрельбе из дистанционного оружия

Оборона

Даёт 2 очка брони

Сила магии

+10% силы заклинаний

Сопротивление

Даёт 2 очка сопротивления магии и эффектам

Агрессивный лидер

Если вы возглавляете отряд, ваши соратники получают +5% к урону

Живучесть

+30% к очкам здоровья

Резервуар маны

+30% к очкам маны

И, что интересно...

Лорд войны

Каждый воин в вашем войске на вашей территории получает

+10% урона в ближнем и дальнем бою

+2 очка брони и сопротивления

+30% скорости передвижения

Лорд процветания

Ваша территория получает +20% к добыче всех ресурсов

Первый среди равных

На своей территории вы получаете

+30% урона в ближнем и дальнем бою

+30% силы заклинаний

+20% точности

+4 очка брони и сопротивления

+50% к очкам здоровья

+50% к очкам маны

Последние три таланта были явно сильнее, хотя и, судя по всему, работали только на моей территории.

И, что касается этого...

Оглядевшись, я так же открыл ещё одно окно статуса, которое отражало уже не мои собственные характеристики, а данные моей территории.

Земной осколок

Эфирное море

Ранг территории - захолустная дыра

Население - отсутствует

Ресурсы:

Строения:

Войска:

Гримуар:

Итак...

Проверил вкладки.

Ресурсы:

Эссенция маны - 3027 (добыча 200 ед. в сутки)

Камень - 514

Древесина - 358

Потом строения...

Дом лорда

Простой дом для владыки территории, может быть улучшен

Требуется 100 древесины или камня, и 10 эссенции маны

Мегалит арканы

Сооружение даёт +30 к добыче эссенции маны, может быть улучшен

Требуется 150 камня и 50 эссенции маны

Моргнув, я покосился на всё ещё активное сообщение с тикающим таймером. Времени до нападения неких мерзостей становится всё меньше и, его просто не хватает, чтобы досконально изучать все детали. Так что, дальше я просто беглым взглядом прошёлся по строениям, отметив, что пока ассортимент довольно скуден, но в нём есть стены и ловушки. Так же здесь имелась функция строительства, использующая ресурсы для мгновенной постройки сооружений, что, должно быть, очень удобно.

После взглянул на вкладку войск, обнаружив там целый список вакансий.

Генерал 0\1

Охрана лорда 0\2

Элитная гвардия 0\6

Стража территории 0\20

Солдаты - отсутствуют

Так...

Генерал

+30% урона в ближнем и дальнем бою

+3 очка брони и сопротивления

+30% к очкам здоровья

Доступ к функции управления войсками

Охрана лорда

+30% урона в ближнем и дальнем бою

+3 брони и сопротивления

+50% здоровья

Наделяет талантом заступника

Элитная гвардия

+20% урона в ближнем и дальнем бою

+2 брони и сопротивления

+20% здоровья

Наделяет талантом слаженного натиска

Стража территории

+10% урона в ближнем и дальнем бою

+1 брони и сопротивления

+10% здоровья

Наделяет талантом коллективной обороны

Похоже, войск я могу нанять сколько угодно, но должности, дающие воинам бонусы к характеристикам ограничены. И этих должностей-титулов не так уж много.

Вот только, где достать эти самые войска непонятно. В меню строительства были простые жилые дома и бараки, но никаких строений, позволяющих нанимать там, или призывать, эти самые войска. Хотя, стоп, здесь же, в меню войск, в самом низу, была интересная кнопка.

Призыв прислужников

Позволяет раз в месяц вызвать десять случайных существ из ближайших миров, согласных служить вам

Внимание!

После первого использования, последующее применение функции призыва прислужников будет требовать эссенцию маны для активации.

Значит какие-то войска призвать можно. Удобно. Но спешить я не стал, хотя времени становится всё меньше. Просто, сначала я хотел оценить и прочие функции системы управления территорией. Оставался ещё некий гримуар, при открытии которого я получил ещё одно игровое окно, которое удивило меня множеством слотов, в которых находились изображения различных причудливых книжек.

Выберете первичную книгу магии!

Книги магии определяют вектор развития вашей территории и ваших собственных способностей , как Земного Лорда. В будущем вы сможете открыть множество книг магии разных аспектов более высокого ранга, но возможно выбрать лишь одну книгу нулевого ранга в качестве основы гримуара, и одну книгу девятого ранга для его завершения.

Доступные книги магии нулевого ранга:

Книга астрала

Книга света

Книга материи

Книга природы

Книга тьмы

Книга хаоса

Для примера...

Книга астрала

Открывает для изучения младшие заклинания эфирного аркана:

Магический щит

Эфирная молния

Захват мерзости

Чары антимагии

А помимо заклинаний...

Открывает доступ к улучшению войск:

Мистический резонанс

Если поблизости было сотворено заклинание, воин получает уровни эффекта мистического резонанса. Эффекты складываются до пяти раз и каждый даёт:

+5% силы заклинаний

+1 сопротивления магии и эффектам

На книге астрала я акцентировал внимание потому что за счёт всплывающих подсказок она дала мне понять, что такое мерзости, кои должны появиться в ближайшее время. Достаточно было взглянуть на описание заклинания и сосредоточить внимание на самом существе, которое позволяет захватить эта магия.

Мерзость - материальные существа, природа которых была искажена для адаптации к морю эфира, имеют сильную связь с астральным планом.

Похоже, некие местные обитатели. Хотя, это, конечно, что-то, но всё ещё не совсем понятно, чего от этих мерзостей ожидать, и насколько они опасны. А времени до их появления всё меньше. Но, у меня уже вырисовывался некий план.

И...

Возвращаюсь к своему личному статусу.

Так, ладно... распределение характеристик и талантов с навыками отложу под самый конец. Всё зависит от того, что у меня получиться с планом обороны. И сначала я спешу к центру своей территории, где система отметила расположение уже существующей единственной постройки.

Сам мой островок не то чтобы прямо огромный, явно не больше километра в диаметре, что, на самом деле, тоже не мало. Главное, много времени, чтобы добраться до центра, не потребовалось. А там, посреди скалистых развалин торчали внушительные каменные плиты... напоминая знаменитый стоунхендж. И местность тут разбита так, словно эта штука прямо из земли выросла, разламывая камень и разбрасывая землю, попутно вырывая деревья с корнем. Выглядело всё это как после какого-то урагана.

Единственное, здесь же нашлись удивительно ровные кубы камня и какое-то количество распиленных брёвен. Непонятно, кто всё это обработал, но, будем считать, что это нечто вроде стартового бонуса. Ресурсы моей территории просто валялись на земле возле каменного строения. Хотя, в списке сооружений был склад, в описании которого упоминалось, что в нём удобнее хранить ресурсы, чтобы это не значило.

- И, что ты такое?

Гляжу на конструкцию в центре острова, центром которой являлся булыжник со светящимися символами, вбитыми в нём.

Мегалит ядра

Ядро осколка - основа территориальной власти Лорда, удерживает весь осколок от разрушения в море эфира. Сооружение мегалита повышает эффективность поглощения ядром магической энергии астрала. Уничтожение ядра приведёт к падению осколка в бездну.

Производство эссенции маны +200

Помогает творить заклинания Лорда и поддерживает чары.

Извлечение маны

При совмещении с домом Лорда доступно улучшение - особняк Лорда.

Похоже, эта штука поможет мне с сотворением магии.

Но, сейчас мне нужно было кое-что другое. Так что, перехожу на вкладку построек. И, оглядевшись, подбирая подходящее место, первым делом приобретаю... не стены, и не жилые дома, а здание арсенала.

- Ха?

Мысленно активировав функцию постройки, дав разрешение на использование ресурсов, я стал наблюдать, как происходит самая настоящая магия.

Земля едва ощутимо дрогнула и, тот час, с грохотом, на указанном мной месте начало формировать небольшое строение. Кубы камня и брёвна, что хранились рядом, перелетали к месту строительства по воздуху, подхваченные потусторонним светом, исходящим из ядра, и материалы начали менять свою форму, собираясь вместе, словно конструктор. Это происходило так быстро, что аж дух захватывает, а когда со вспышкой холодного света и звонким сигналом сооружение было возведено, не теряя времени, я подбежал к нему. И, взявшись за ручку массивной деревянной двери, открыл её.

- Оружие? Мечи, копья, щиты, доспехи, луки и стрелы?

Ну ладно, это не так важно, меня больше интересовала одна из функций постройки, которая привлекла моё внимание.

Пополнение арсенала

Доступно новое оружие!

Снайперская винтовка Мосина-Нагана - 100 эссенции маны

Боеприпасы калибра 3 линии - 20 эссенции маны

Охотничий нож - 20 эссенции маны

Арсенал позволял добавлять новое оружие из того, что доступно лорду. В данном случае система неким образом увидела, что у меня при себе есть эта винтовка, и она появилась в меню пополнения арсенала, вместе с моим ножом. И цена не то чтобы высокая. Или нет? У меня три тысячи эссенции маны, но...

Ладно, просто активирую функцию, выбирая добавление винтовки и боеприпасов.

А после...

- Оу?

Внутри арсенала, так-то, помимо стоек с оружием и доспехами, было довольно много свободного пространства. И вот, в одном из пустых углов в фиолетовой вспышке магии появляются два ящика. Не теряя времени я сразу проверяю их и офигеваю от поистине царского подарка. Я-то думал, что функция добавит лишь одну винтовку, а тут... в ящике, плотно примыкая друг к другу, разложилось штук тридцать этих винтовок! А под ними, в самом низу, были разложены штыки. Во втором же ящике обнаружилась куча коробок с патронами, там, наверное, не одна тысяча этих патронов.

Да, с таким подарком системы я смогу вооружить винтовками всех прислужников, которых вызову для боя.

Но, перед этим ещё нужно разобраться с магией. Она так же может изменить мои планы перед атакой мерзостей. Хотя, я уже держал в уме одну идею, так что...

Открыв вкладку гримуара, выбираю книгу астрала.

Да, у каждой книги есть свои интересные бонусы и заклинания. И, возможно, в долгосрочной перспективе было бы выгоднее взять что-то другое. Но, учитывая, что вскоре мне стоит ожидать вторжение монстров астрала, то сейчас мне нужна была именно эта книга. На то две основные причины.

Первая - захват мерзости. А вторая - чары антимагии.

Два заклинания из этой книги были как нельзя кстати!

Захват мерзости

Подчиняет волю мерзости и превращает её в мистического прислужника. Сохранение контроля над мерзостью требует поддержания потока маны, расходующего определённое количество маны ежедневно, в зависимости от ранга мерзости.

Активация - 30 маны

Чары антимагии

Накладывает чары на оружие воинов, наделяя их эффектом антимагии. Поддержание чар требует сохранение потока маны, расходующего определённое количество маны ежедневно, в зависимости от количества зачарованного оружия.

+20% пробития сопротивления магии

+30% урона магическим существам

Активация - 10 маны

А поскольку мерзости являются этими самыми магическими существами, то подобные чары должны сделать оружие более опасным именно против них.

Но и другие заклинания оказались неплохи.

Магический щит

Собирает энергию эфира и формирует из неё защиту для выбранного воина, повышая его защиту, пока ресурс щита не будет исчерпан, одновременно возможно поддержание лишь одного щита

Прочность щита 50\50

+10 брони

+10 сопротивления магии и эффектам

Активация - 15 маны

Эфирная молния

Направляет энергию эфира для атаки противника, имеет эффект 30% пробития сопротивления магии, а так же имеет шанс оглушить противника, вызвать горение или обморожение

+ 10 урона электричество

+ 10 урона огнём

+ 10 урона холодом

Активация - 15 маны

В общем, атака и защита для мага.

И, самое главное, изучить я мог все заклинания. Единственное... это изучение каждого требовало эссенцию маны. Просто выбираешь заклинание, тратишь эссенцию и можно использовать. А стоит изучение всего сто единиц эссенции, так что, я просто смёл все заклятья разом, и ещё на третьем появилось сообщение, которое я прочёл уже после того, как купил все заклинания книги астрала. Всё ведь нужно. Правда, мне вряд ли хватит маны на всё, но, по ситуации разберём, что будет лучше использовать.

А пока...

Выберете книгу магии первого ранга для изучения. Для доступа к книгам второго ранга необходимо изучить как минимум две книги магии первого ранга.

И здесь выбор был значительно шире. Потому что каждый аспект предоставлял по несколько книг, но, снова, я сосредоточил внимание на книгах астрала по одной важной причине. Заклинания из книг первого ранга требовали для изучения уже пятьсот единиц эссенции маны! Кроме заклинаний аспекта астрала, для них требовалось отдать 450 единиц. Очевидно, на цену влияло то, что основой гримуара была именно книга этого аспекта. И, да, заклинания первого ранга оказались действительно настолько дороже предыдущих, что это несколько сбавило мой запал.

Но, в любом случае, книгу я выбрал и даже взял в ней сразу два заклинания.

Книга воплощения

Открывает для изучения заклинания эфирного аркана первого ранга:

Разрядное оружие

Фокусировка энергии

Призыв духа молнии

Цепь молний

Открывает новые сооружения для постройки

Мегалит молнии

Разрядное оружие

Чары для оружия воинов, наделяющее их статическим эффектом. Поддержание чар требует сохранение потока маны, расходующего определённое количество маны ежедневно, в зависимости от количества зачарованного оружия.

+5 урона молнией

Активация - 10 маны

Призыв духа молнии

Вызывает малого элементаля электричества для служения заклинателю. Удержание элементаля под контролем требует поддержания потока маны, расходующего определённое количество маны ежедневно, в зависимости от ранга элементаля.

Активация - 20 маны

Казалось бы, у меня просто нет столько маны, чтобы использовать все эти заклинания перед боем, но... ядро осколка имело функцию извлечения маны, которая позволяла мне пополнять собственную ману за счёт ресурса эссенции маны.

Перевожу взгляд на таймер... осталось чуть больше десяти минут!

Быстро выбегаю из арсенала, направляясь к ядру, и прямо на ходу, через меню системы, активирую заклинание призыва духа молнии.

- Охх...

Вот же...

Эта штука... магия, словно разряд электричества, прошёлся по моим нервам, проистекая из моего тела тонкими искрами молний. И, я почувствовал это, как заклинание притягивает к себе энергию астрала, что обильно разлита вокруг, создавая возле меня живую шаровую молнию.

Малый дух молнии

Элементаль

Уровень 1

Здоровье - 30\30

Мана - 50\50

Броня - 1

Сопротивляемость - 3

Характеристики:

Сила - 2

Ловкость - 4

Выносливость - 4

Интеллект - 2

Мудрость - 4

Харизма - 2

Таланты:

Энергетическое воплощение

Ваше тело является воплощением электричества, обычные физические атаки не могут нанести вам урон, вы передвигаетесь потоком энергии и наносите касанием урон от электричества.

Навыки:

Управление энергией - 1ур.

Вы лучше управляетесь с различными типами энергии, которые вам доступны.

Характеристики не особо впечатляют, но талант делает это существо довольно полезным. Так же, этот элементаль появился в списке войск, где было указано его содержание.

Содержание войск:

Малый дух молний - 4 эссенции маны

В принципе, доступно. И, не отходя от кассы, я призвал ещё одного...

- Хаа...

Сердце чуть не выпрыгнуло из груди.

Два духа молний искрили рядом, а я пытался отдышаться, принимая новую информацию. Как и прочие причуды системы, эта деталь просто становилась очевидна, как некое интуитивное понимание. Я не могу просто так колдовать без конца. В смысле, беспрерывно, заклинание за заклинанием, как из пулемёта. Каждый каст нагружает моё тело... душу? Что-то внутри меня, что отвечает за сотворение магии. И за магическую выносливость, что позволяет чаще и свободнее колдовать, похоже, отвечает характеристика мудрости.

Но, мне быстро становилось лучше, а пока моя магия... не перезарядилась... я уделил внимание самим элементалям.

У них не было разума, но, как и указано в характеристиках, некоторый интеллект имелся. Я даже не говорил этого, а так же, как использовал систему, мог отдать указания. И, приказав духу подлететь поближе, увидел как живая молния переливается потоком электричества, перемещаясь ко мне. А потом, так же по команде, отлетает назад. Очевидно, сложные приказы

он просто не сможет понять, но если я прикажу ему просто атаковать врагов, дух это сделает.

Хотелось ещё поиграться с этой штукой, но... время поджимает. И я становлюсь всё более нервным.

Так что, сейчас... вхожу на территорию мегалита ядра и использую извлечение маны, после чего моё лицо само-собой скривилось в разочаровании. Моя мана восполнилась, но дыхание перехватило и стало как-то тяжело в груди. Извлечение маны, как и каст заклинаний, напрягает мою магическую выносливость. И если я буду дальше колдовать так часто, то могу и надорваться. Интуитивное понимание не говорило, что именно случиться, но я просто знал, что будет очень плохо. Это чувство подсказывало, что если я надорвусь с магией сейчас, перед нападением мерзостей, то точно умру.

Но раз так, прежде чем творить другие заклинания, использую функцию призыва прислужников. Это было не творимое мной заклинание, а функция системы и, кажется, больше опиралось на ядро осколка, а не на меня самого.

Эти причудливые магические эффекты и свечение воспринимаются уже как-то привычно даже...

- А? Что?

И меня ошарашило появление из эфирного света десяти детских фигур. Я сначала просто офигел. А потом, когда свет рассеялся и я смог увидеть самих прислужников, то офигел ещё больше. Это не дети, а коротышки. Десять зеленокожих карликов, ростом до моего живота. Типичные фэнтезийные гоблины!

- Госпадин? - Широко разинув рот, протянул один из них.

При этом, часть смотрят на меня, ещё часть осматриваются, и всё такими большими ошарашенными глазами. А ещё, я отметил, что внешность гоблинов несколько различалась. Одни были довольно уродливы, на мой взгляд, грубые звероподобные лица, у одних длинные массивные шнобели, у других носов вообще почти нет, только кривые дырки ноздрей. Но, при этом, у парочки гоблинов, наоборот, была почти что человеческая внешность, причём, вполне даже симпатичная. Одеты они как дикари, шкуры, набедренные повязки, да и всё. Только у гоблинши с человеческим лицом куча всяких украшений, браслеты, кольца золотые, цепочки побрякушки всякие с гравировкой или драгоценными камнями. А вон там гоблинша, например, по морде лица не понятно, слишком уродливая, прямо как из властелина колец. Но то что девка, видно по выставленным напоказ удивительно упругим сиськам. Из одежды на ней вообще только плащ из шкуры зайца. А тело, в общем-то, даже неплохое, если бы только не жидкие волоски на руках и ногах... фу блин...

Посмотрим лучше, что у них по характеристикам.

Гоблин

Уровень 2

Здоровье - 20\20

Мана - 10\10

Броня - 3

Сопротивляемость - 1

Характеристики:

Сила - 8

Ловкость - 14

Выносливость - 10

Интеллект - 8

Мудрость - 8

Харизма - 6

Таланты:

Боевое умение

Оборона

Навыки:

Владение копьём

Охота

Примерно на таком уровне были все гоблины, первые, вторые, ни одного третьего. Но, что интересно, у более человекоподобных гоблинов, с не такими страшными мордами, а с лицами, характеристики в целом были на 1-2 единицы выше, а харизма и вовсе, зачастую, больше десяти. Из навыков, кто-то владел копьём, кто-то топором, кто-то имел навык стрельбы из лука. Сколько стоит их содержание я пока не смотрел, только отметил, что в строке ресурсов статуса территории производство эссенции не изменилось, уменьшившись лишь на то количество, которое тратилось на поддержание элементаля.

- Так, ладно. У нас мало времени, все за мной! - Встрепенувшись, отдаю команду.

И сразу же направляюсь в арсенал.

А по пути, трачу почти все оставшиеся ресурсы камня и древесины на возведение стен вокруг этого скромного участка, внутри которого расположился мегалит ядра и арсенал. И когда камни с брёвнами начали разлетаться в разные стороны, превращаясь в крепкие стены, гоблины впечатлённо заохали.

- Быстро! У нас пять минут на всё, смотрите и запоминайте!

Ворвавшись в арсенал, откладываю свою винтовку в сторону и беру одну из ящика.

- Вы будете использовать это оружие. Снайперская винтовка Мосина... видели огнестрел?

Гоблины переглянулись.

- Эт как зубатки... - Выдал один из них неуверенным голосом. - Оно громыхает, да?

- Прекрасно! Значит вы хотя бы имеете какое-то представление! Да, оно гремит при выстреле. Смотрите.

Достаю из второго ящика коробку патронов, а потом показываю коротышкам, как заряжать винтовку. Берусь за рычаг затвора и оттягиваю назад, освобождая доступ к магазинной коробке, куда после начинаю заряжать боевые патроны.

- Некогда возиться с вашим обучением, враг уже сейчас будет здесь, просто заряжаете, а потом направляете дулом в противника и стреляете, зажав пальцем спусковой крючок.

И в качестве демонстрации вывел гоблинов из арсенала наружу, после чего шуганул их, произведя выстрел в сторону уже поднявшейся каменной стены, выбивая из неё крошку каменных осколков.

- Когда выстрел сделан, необходимо передёрнуть затвор, вот так! И снова стреляете, пока не кончатся патроны в магазине.

Для наглядности разряжаю весь магазин и после возвращаюсь в арсенал.

- Разбирайте. Не направлять дуло в сторону товарищей, ни в коем случае не направляйте его друг на друга или на меня! Держите его стволом вверх или вниз, не в ноги, в землю! Давайте-давайте! Быстро заряжайте, но пока не стреляйте!

Гоблины ещё толком ничего не понимали, они только появились тут, а на них уже посыпались бескомпромиссные приказы. Мол, некогда объяснять, быстрее делайте! И они делали.

Вторжение мерзостей начнётся через:

00:03

Осталось три минуты!

- Ты что творишь! Не тупи! Просто опусти затвор и заряжай!

Казалось, от напряжения я сейчас просто взлечу чисто на энергии горения задницы. Заметив же, что пока прочие гоблины справились с простейшим повторением моих действий, у одного возникли сложности.

- Какого хера ты гладишь затвор!? Это же не пизда, блядь! Приложи силу!

- Ааа... ыыы...

Гоблин с трудом оттягивал затвор, и его руки были действительно напряжены, ему просто едва хватало восьми единичек силы, чтобы справляться с затворным механизмом трёхлинейки.

- Гы-гы-гы!

- Ха-ха-ха!

Мой окрик вызвал чуть ли не истеричный смех у оравы гоблинов.

- Заткнулись все! Дай сюда!

Вырвав винтовку из лап коротышки, сам заряжаю её и возвращаю гоблину. Нда, гоблин с винтовкой выглядит грозно. Хотя, наверное, кто угодно с трехлинейкой будет выглядеть грозно. Это же трёхлинейка. Она убила больше людей чем рак. Но, ладно, встряхнув головой, возвращаюсь к делам и снова подхожу к оружейному ящику, а поскольку часть винтовок оттуда уже достали, теперь освободилось пространство, чтобы можно было дотянуться до штыков.

- Если патроны кончились или враг подобрался вплотную, колите его штыками! Берете их и цепляете вот так. И потом бьёте как копьём! Быстро повторили, времени нет!

Надеваю штык на свою родную винтовку и поворачиваю до лязгающего щелчка. Держится отлично, даже не болтается.

- Всё, теперь наружу, на стены, блядь! Стоп, нет! Ещё, хватайте коробки с патронами и несите на стены! Давайте-давайте-давайте!

И сам вперёд коротышек выбежал из арсенала, устремившись к ближайшей лестнице, что вела на каменную стену. Собственно, сами стены были не то чтобы прямо совсем огромные, но где-то в два моих роста. Сверху же стены имели платформу для позиций солдат, куда как раз и вели деревянные лесенки в разных частях стены. Так же наверху имелись зубья для укрытий. Прямо такая базовая крепостная стена. Только без самой крепости.

По пути же я, не глядя, раскидал гоблинов по должностям. Генерала, охрану, гвардию и ещё одному осталась гордая должность стража.

А ещё, оглянувшись, с некоторой внутренней тревогой посмотрел на мегалит, окружающий ядро территории. И, отдал команду системе построить ещё одну каменную стену, поменьше, окружив ею только ядро. Добавить крышу и будет уже не стена, а дом.

Что-то ещё...

- Так... что... точно!

Быстро открыв вкладку гримуара, выбираю доступные заклинания и накладываю чары на оружие. Антимагия и разрядник.

И, с чарами было проще, чем с магией призыва. Они требовали меньше сил... и работали довольно интересно. От меня исходили незримые нити плетения чар, расползаясь во все стороны и находя подходящее оружие.

Найдены объекты зачарования

Боевой штык x11

Охотничий нож

Боеприпасы калибра три линии x312

Это сообщение промелькнуло в моей голове мимоходом. Система, автоматически отметила ближайшее оружие и подходящие боеприпасы. Я не стал вдаваться в подробности, оценив, что в списке нет оружия из арсенала, только то, что у нас в руках сейчас, а так же патроны из коробок, которые гоблины притащили на стены. И, мысленно дав добро, позволил системе наложить чары на все отмеченные объекты.

После чего ненадолго засмотрелся, как нити магии сплетаются в мистические символы, ложась на тёмный металл четырёхгранного штыка.

А потом, вздохнув, отвожу затвор и смотрю на патрон в магазине. Крохотные символы так же покрывали пулю и гильзу. При этом ко мне приходит осознание того, как работают сами чары. Что магия на штыках сложнее той, что на пулях. Хотя они одного типа, но чары на пулях, можно сказать, одноразовые, рассчитанные на единичное срабатывание при выстреле, а чары на штыках поддерживаемые, будут бить током при каждом ударе. И даже если просто воткнуть штык во врага, он будет периодически давать разряд.

Стоп...

- Ты... - Оглядываясь, выбираю случайного гоблина, что просто пялился в небо. - Прицельсь и выстрели вон по тому дереву!

- А... по какому?

- Да насрать, по любому, блядь, стреляй!

Пока же гоблин направлял винтовку в сторону огрызка леса на моём осколке, я про себя молился всем богам, Иисусу, будде, Аллаху, Кришне, Одину и Зевсу, особенно Зевсу, а так же Перуну, чтобы чары разряда при выстреле не заставили бы все патроны в магазине детонировать. Эта мысль пришла ко мне несколько запоздало, так что, оставалось только проверить. И, да, жалко гоблина, но...

БАХ!

Он выстрелил и...

Вместо простого выстрела, из дула винтовки с громом ударила яркая синяя молния. Она тянулась вслед за пулей, которая прошла мимо дерева в отдалении от стены и врезалась в холмик, взрывая землю и разбрызгивая искры электрической плазмы.

- Ещё раз!

Второй выстрел и снова всё в порядке, просто теперь пушка громче пердит и искрит при выстреле.

- Отлично, теперь дозаряди магазин...

Внимание!

Время подготовки истекло

Начинается вторжение мерзости!

И грянул гром.

- БЫСТРО!

- Д-да...

Море эфира, окружающее мой островок, всколыхнулось. И на самом краю осколка из астрала вынырнули… мерзости.

Собственно, я примерно что-то подобное и представлял, исходя из названия и описания. Некие лавкравтианские твари, возможно с щупальцами. И сразу десятки чудовищ, очень отдалённо напоминающие каких-то животных, но искажённые, как твари варпа из вархаммера. Покрытые различными наростами плоти, иногда чешуей или костными пластинами, щупальцами, странными опухолями. Какие-то наросты на их телах светились, оставляя за собой мистический шлейф. Так же у них порой глаза имелись в совершенно неожиданных местах, или их вообще не было. Одна тварь, похожая на собаку с щупальцами, не имела глаз на морде, но раскрыв пасть с сотнями зубов в несколько рядов, она показала единственный синий глаз, который торчал у неё из горла, окружённые самыми большими зубами. Некоторые из них как-то странно мерцали, превращаясь в чёрные силуэты, а потом снова становясь… ну, детализированными.

Воображение заставляло кровь похолодеть, представляя, как эти существа добираются до меня. Особенно сильно это отвращение вызывал облик насекомоподобных тварей, похожих на гигантских мокриц, тараканов и ещё неведомо чего.

Я едва успел опомниться, то есть вспомнил про таланты и навыки, а так же очки характеристик.

Мой взгляд поскользил по списку характеристик и я прикинул, что мне сейчас нужнее. А ничего из этого не повлияет на урон от выстрелов, разве что, ловкость может повысить точность, поэтому в неё я вложил три очка. А всё остальное в интеллект, который… кажется, да, точно, всплыла подсказка, он влияет на силу заклинаний! И хоть у меня эти заклинаний немного, как и маны, но в критический момент магия может спасти мне жизнь.

Дальше, таланты…

Конечно, лорд войны может сделать гоблинов полезнее, но, простите коротышки, своя рубашка ближе к телу. Первым талантом я взял «первый среди равных», который давал существенные бонусы лично мне. А ещё этот талант повышал ману!

В навыках же были довольно понятные названия, касающиеся того, что я в целом умел. Но из того, что нужно было прямо сейчас, я выбрал навык огневой подготовки, который по описанию помогал лучше справляться с ручным огнестрельным оружием. Взгляд зацепился за ценник эссенции маны. Кажется, в отличие от талантов, которые можно приобрести только за очки талантов, новые навыки можно получить, потратив эссенцию маны.

А нет, не открыть новые, а только улучшить уже имеющиеся навыки.

И я сразу же мысленно кликнул по навыку огневой подготовки. Оплата ста единиц эссенции сразу же подняла уровень навыка на единицу. А потом цена повышения навыка возросла уже до двухсот единиц эссенции. Но, она у меня ещё была. Так что я снова потратил эссенцию,

практически целую тысячу, подняв навык огневой подготовки до пяти. Второе повышение стоило двести единиц, третье уже триста, а четвёртое, соответственно, четыре сотни единиц эссенции.

Я хотел ещё построить мегалит молний, про который вспомнил лишь в последний момент, но...

Строительство невозможно, пока на вашей территории находится враг!

Громко и смачно выругавшись, я вскинул винтовку и прицелился.

Само ощущение оружия в руках изменилось. Так-то, я неплохо стрелял раньше, но сейчас... экстренное повышение навыка дало явный результат. Казалось бы, какие-то пять уровней, но, ощущения уже совсем иные. Теперь я чувствовал себя не охотником-любителем, а опытным снайпером. Я просто знал... даже не заглядывая в оптический прицел, что если выстрелю из такого положения, то ни в кого не попаду. Но, немного сместив направление ствола, целясь в одну из тварей, что уже бежала к стене, разгоняясь, почувствовал, что вот так точно попаду.

И воображение очень отчётливо нарисовало линию от дула ствола винтовки к цели.

- ОГОНЬ, БЛЯДЬ! ОТКРЫТЬ! - Заорал я во всё горло, сжимая спусковой крючок.

Винтовка привычно дёрнулась в моих руках, а к грому я был уже готов.

И гоблины... получив команду, отмерли от своего оцепенения, вызванного видом нашествия мерзости. После чего за моим выстрелом последовал ещё десяток громыхающих ударов молний, разрезающих пространство, чтобы накрыть штормом врага.

http://tl.rulate.ru/book/109513/4081503