Итак, мне вполне себе хватило эссенции на развитие двух книг магии. И открытие третьей.

Хотя, тут стоит отметить, что не обязательно изучать все заклинания из книги. Достаточно изучить три заклинания, чтобы открыть новую книгу. Потом можно вернуться к предыдущей книге и изучить ещё неизученные заклинания. Но, там есть ещё некоторый рост требований. Это можно представить как некий прогресс исследования, и заклинания более высокого ранга дают больше... эмм, очков исследований? Как-то так.

И это ещё не всё. Если на первом ранге можно было изучить книгу любого аспекта, то вот на втором появляется требование приверженности аспекта. А чтобы получить приверженность для книг второго ранга, необходимо изучить хотя бы одну книгу соответствующего аспекта первого ранга. Вдобавок, доступ к книгам второго ранга, в любом случае, открывается только после открытия хотя бы двух книг книг низшего ранга. Причём, самая первая книга в основе гримуара тоже идёт в счёт, а так же повышает приверженность к аспекту астрала. То есть, если бы второй книгой я взял бы, скажем, книгу света, то после битвы смог бы изучить любые книги второго ранга, относящиеся к аспектам астрала и света. А так, мне доступны только книги астрала второго ранга.

Это, в общем-то, неплохо. Если сосредоточиться только на одном аспекте, то можно быстрее достигнуть в нём высшего ранга.

Просто...

В других аспектах тоже есть интересные книги, которые я предпочёл бы изучить.

Например, в ветке материи есть книга чар, которая даёт более гибкие заклинания зачарования, а так же открывает постройку мастерской артефактов. И, прикинув требования нужных мне книг, я с некоторым удивлением понял, что изучение книги чар не помешает мне открыть книгу пандемониума. У меня уже достаточно сродства астрала. Хотя, с нынешним уровнем на третьем ранге из ветки астрала я только эту книгу и смогу изучить, потому что у нее требование приверженности ниже, чем у других книг третьего ранга, но за это она имеет требование приверженности сразу к двум аспектам. Чтобы открыть её, мне нужно изучить хотя бы одну книгу хаоса, а потом ещё три любые книги, и эти три книги могут относиться к аспекту материи. Две книги первого ранга для поднятия приверженности и книга чар второго ранга для открытия мастерской. В таком случае, седьмой книгой в ветке астрала я только пандемониума и смогу взять, но она же поднимет мою приверженность астралу и хаосу, что откроет и остальные книги астрала третьего ранга.

А книги материи, стоит отметить, довольно полезны.

Книга камня

Открывает для изучения заклинания аспекта материи первого ранга:

Призыв малого духа камня

Каменная кожа

Родство земли

Геокинез

Возможность призвать ещё одного юнита типа элементаля. А ведь электрический дух уже доказал свою пользу, когда спас мне жизнь, даже если после его конкретно так развоплотило.

А ещё…

Родство земли

Ритуальная магия малой трансформации, наделяет выбранных существ родством с аспектом земли, навсегда изменяя их природу.

+ 1 силы

+ 1 брони

Активация - 50 маны

Активация через ядро территории - 150 эссенции маны

Заклинания трансформации можно активировать через ядро территории, дабы расширить действие трансформации на всех подданных лорда территории

Малая трансформация - незначительное преображение существа, дарующее ему новые таланты, физические особенности или повышение характеристик. Некоторые малые трансформации имеют недостатки. Народ может нести в себе множество малых трансформаций и только одну великую трансформацию.

Интересная штука. И похожих трансформацией ещё полно в других книгах. Но пока я не спешу её использовать.

Есть и ещё две книги материи.

Книга укрепления

Открывает для изучения заклинания аспекта материи первого ранга:

Укрепление обороны

Сохранение остроты

Упрочнение сооружений

Зачарованные щиты

Позволяет усиливать защиту воинов, имеет чары для оружия и щитов, а так же заклятье, повышающее прочность строений. В целом, неплохая книга поддержки для войск и улучшения надёжности строений в поселении.

И, наконец...

Книга зачарования

Открывает для изучения заклинания аспекта материи второго ранга:

Оживление инструментов

Оживление голема

Зачарование предмета

Сканирование чар

Открывает доступ к модификации башни магов

Мастерская артефактов - позволяет создавать магические артефакты высокого качества

Но изучать заклинания из книги зачарования я сразу не стал, учитывая, что эссенции на всё не хватит, а она так же нужна и для строительства. Да, потратив больше эссенции на книги сейчас, я приближусь к изучению книги пандемониума. Но, возможно будет лучше не спешить, и потратить эссенцию на возведение различных построек, в том числе и тех, которые повышают добычу эссенции маны.

Пока закрою гримуар и взгляну на меню построек, но сначала...

Открыв новые книги и изучив в них некоторые заклинания, я получил возможность взять новые таланты в своём личном окне статуса. Хотя, как раз эти книги... ну, они давали полезные таланты, просто, даже без книг, как лорд территории, на втором уровне я получил более мощные таланты. Позже, может, возьму и таланты от этих книг, или другие, ещё получше. А пока я выбрал два таланта лорда.

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

Я бы с радостью взял новый открывшийся талант лорда, который позволяет сохранить бонусы территории за пределами самой территории, на некотором расстоянии от лорда. Но сейчас я не планировал покидать осколок, а бонус к добыче ресурсов не помешает. Количество добываемой эссенции маны сразу же увеличилось.

И, на этом у меня осталось уже не так много эссенции маны, так что я не решился тратить её на изучение новых заклинаний из книги призыва. На втором ранге для их изучения требовалось уже 800 единиц эссенции. А заклинания третьего ранга ещё дороже. Так что, даже если потрачу всю оставшуюся эссенцию, не смогу изучить ни одного заклятья третьего ранга. Потому что для этого мне нужно изучить ещё несколько заклятий второго ранга, или сравнимое по стоимости количество заклятий первого, а потом открыть ещё одну книгу!

Там есть разные условия при изучении книг младших и старших рангов, но, в целом, на третий ранг мне пока эссенции не хватит. Хотя, когда я получил трофеи от нашествия, те пять тысяч эссенции, это казалось очень много. А сейчас уже не кажется. Особенно, учитывая каких трудов стоила эта эссенция. Этот астральный шторм чуть не прикончил меня!

- Фух... ладно.

Закончив пока с магией, я обратил внимание на другие нововведения. Открытие новых книг, помимо талантов для моей прокачки, открыло новые постройки в меню строительства. Помимо улучшения башни магов.

Рунная мастерская

Здесь ваши подданные могут производить рунные обереги для ваших воинов

Требование - 50 камня или древесины, 50 эссенции маны

Оставлю это на потом.

Правда, нужного количества камня у меня уже не было. Практически всё истрачено на стены. А ведь, казалось бы, сама местность тут достаточно каменистая, но, очевидно, этот камень ещё нужно как-то добыть, чтобы система посчитала его материалом для строительства. И тут в списке как раз есть каменоломня и лесопилка. Последняя дешёвая, а первая вообще копеечная. Для возведения каменоломни требуется десять единиц камня и столько же эссенции маны.

Ещё есть всякие жилые постройки, дома для семей и бараки для большого количества жителей.

Так же меня заинтересовали такие базовые строения как:

Рынок

Стимулирует развитие экономических отношений на территории

Открывает доступ к функции системного магазина

Таверна

Место отдыха, способствует повышению уровня жизни подданных лорда

Открывает доступ к функции найма авантюристов

Стимулировать у меня тут особо нечего, но вот системный магазин, это уже интересно. Проверив более детальное описание, узнал, что это площадка торговли между лордами территорий. И это сразу же натолкнуло меня на занимательную мысль. Вместо того, чтобы строить нужную базу для производства тех же магических протезов, возможно, его можно просто купить у лорда, который уже освоил производство артефактов! Или, может быть, какое-

нибудь зелье супер-регенерации, или свиток соответствующего заклинания, что способно вернуть мне руку.

Ещё можно покупать ресурсы, но мне, как бы, нечем расплачиваться. Кроме эссенции маны, но она и мне самому нужна. Тут, как говорится, чтобы продать что-нибудь ненужное, сначала надо купить что-нибудь ненужное. Или добыть. А у меня тут всё нужное, ага.

С другой стороны...

Создав мастерскую и наделав артефактов, их можно ведь продавать... за ресурсы и эссенцию. Нужно только узнать цены.

Таверна же позволяет нанимать весьма специфических воинов.

Авантюристы - свободные искатели приключений, не находящие под властью лордов, но готовые заключить контракт найма и сражаться на вашей стороне в обмен на достойную плату

Это может быть полезно. Но, что-то мне подсказывает, что работать на каменоломне или лесопилке эти ребята не станут. Зато будут кушать. Да ещё и платить им нужно, вероятно, эссенцией маны. Или вообще какими-нибудь деньгами, а может тупо золотом? Ага, которого у меня нет. Фиг его знает. Построить таверну надо, но не сейчас. Хотя и сильно затягивать с этим не стоит, не в моём положении.

Помимо прочего в ветке строительства появилась так же интересная штука. Благодаря росту приверженности аспектов теперь есть возможность возможность улучшения особняка лорда.

Замок лорда

Центр власти лорда территории, сердце его растущей империи

Повышает добычу эссенции маны на +200

Класс фортификации +50

+50% скорости восстановления здоровья и маны при отдыхе

+10% лояльности слуг

Открывает должности двора

Позволяет управлять движением осколка в море эфира и расширять территорию, поглощая другие осколки

Для улучшения требуется 300 камня, 200 древесины, и 200 эссенции маны

Башня короля-волшебника

Центр власти и могущества лорда-чародея, совмещает функции особняка лорда и башни магов.

Повышает добычу эссенции маны на +300

Класс фортификации +50

Стоимость изучения новых заклинаний на 5% дешевле

+50% скорости восстановления здоровья и маны при отдыхе в башне

+10% лояльности слуг

Открывает должности волшебного двора

Позволяет управлять движением осколка в море эфира и расширять территорию, поглощая другие осколки

Доступно улучшение башни посредством строительства новых этажей

Для улучшения требуется 300 камня, 100 древесины, и 500 эссенции маны

Каменная крепость

Центр власти и оплот территории лорда, совмещает функции особняка лорда и

производственной мануфактуры

Повышает добычу эссенции маны на +200

Класс фортификации + 80

Встроена кузница стали

+50% скорости восстановления здоровья и маны при отдыхе в крепости

+10% лояльности слуг

Открывает должности мастеров

Позволяет управлять движением осколка в море эфира и расширять территорию, поглощая другие осколки

Доступно улучшение мануфактуры посредством строительства новых рабочих секторов

Для строительства требуется 500 камня, 100 древесины, и 200 эссенции маны

В списке так же была и обычная башня магов.

Башня магов

Центр исследования магии

Повышает добычу эссенции маны на +100

Стоимость изучения новых заклинаний на 5% дешевле

Доступно улучшение башни посредством строительства новых этажей

Для строительства требуется 100 камня, 30 древесины, и 200 эссенции маны

Так же и кузница, но с ней и так всё понятно. Хотя, стоит уточнить, что в обычных сооружения простая кузница, указано, что она предназначена для работы с железом, чугуном и бронзой. А кузница каменной крепости рассчитана на изготовление стали.

Понятно, что замок это базовое улучшение особняка, а башня и крепость бонусные схемы от аспектов, которые имеют дополнительные бонусы. Башня короля-волшебника явно рассчитана на, собственно, короля-волшебника, который собирается сосредоточиться на изучении магии. А крепость больше подходит для тех, кто хочет быстрее развивать промышленность на своей территории. Но, учитывая, что у меня практически нет слуг, одна только гоблинша и возможность вызывать неразумные элементали, выбор крепости был бы просто сумасшествием. Промышленность, это, в первую очередь, снаряжение и оружие для войск, потом улучшение качества жизни. А так как у меня практически и нет войск, как и рабочих, то от этой промышленности толку немного. Другое дело магия! С её помощью можно компенсировать недостаток слуг, просто призывая элементалей или различных монстров. В ветке астрала есть книги для призыва различных видов мерзостей, которых я могу подчинять и использовать как боевую силу. Так что, нацелился я на башню короля, даже если её постройка требует больше маны, за счёт более высокого уровня добычи этой же самой маны, затраты должны быстро окупиться.

Уже не терпелось начать что-то делать, но я себя одёрнул.

Пока стоит продолжить изучать функции системы лорда. Решил уделить внимание и войскам, где сейчас значился один лишь гоблин. Девчонка оказалась на должности элитного гвардейца. А ещё, выбрав её в меню системы, я мог получить более детальную информацию. Осмотреть окно её статуса. Ничего особенного, гоблин как гоблин, только уровень у неё теперь третий, как и у меня, собственно.

Но, так же, в меню войск у неё была интересная строка.

Элитные гвардейцы 1\6

Гоблин - низкая лояльность

Система отмечала, что у ней низкая лояльность. Что, впрочем, не удивительно. Призвал не пойми куда, и сразу бойня. Очевидно, в её глазах я точно никак не похожу на надёжного лорда, который всех защитит. Но, ладно, пока продолжу смотреть, что тут ещё есть.

А посмотреть было на что.

В меню войск так же была замечена новая функция. Точнее старая, просто ранее, второпях, я не заметил вкладку улучшения войск.

- Блядь.

Совершенно бесплатно... можно было улучшить войска, наделив их эффектом мистического резонанса. И, просто творя заклинания, я на время повышал бы сопротивление своих войск вражеской магии, что могло бы защитить их сумасшествия, насланного злым глазом. Возможно это так же повысило бы урон от выстрелов, точнее, урон от электрических чар на оружии, которые, вероятно, считались магией, урон которой повышал эффект мистического резонанса. И этот эффект так же срабатывал на мне. Действует примерно как заклинание малой трансформации народа, и тоже через ядро территории.

Просто выпало из головы, что должна была где-то быть такая возможность... и не заметил вкладку.

Но, на самом деле, несмотря на некоторое разочарование, я не чувствовал себя так уж плохо от этой оплошности. В смысле, я ведь выжил, а это самое главное сейчас. В будущем даже руку смогу вернуть. Ну и ещё вон одна гоблинша тоже уцелела. А на остальных гоблинов было как-то плевать, только досадно, что лишился возможных союзников, которые могли помочь мне здесь.

Я ещё толком не знал, что будет дальше, но...

У меня явно было желание развивать территорию. Это ведь моя территория! И именно благодаря ей я могу изучать магию. Если бы только это ещё и не было так опасно. Но, всё равно, отказаться от всех тех преимуществ, которые мне даёт статус земного лорда... просто нет, не хочу. Это ещё и увлекает... неким игровым азартом.

Наконец, вкладка населения открыла ещё кое что занимательное.

Население

1 - гоблин

Налог - 0.1 эссенции маны

Я, мало того, что ни шиша не тратил на содержание гоблинши, так это ещё она сама отдавала мне капельку эссенцию маны в качестве некого налога. Немного, но копейка рубль бережёт! Будь у меня сотня гоблинов, и они давали бы мне уже... десять единиц эссенции? Ну, не густо, учитывая, что их хотя бы кормить нужно. Учтём эту информацию.

И, вот ещё парочка интересных деталей.

Земной осколок - отколовшаяся часть материального плана Земли

+1 брони и сопротивления для существ земного плана, находящихся на территории осколка

Эфирное море - осколок расположен во владении астрального плана существования

+ 100% добычи эссенции маны

+ 50% силы заклинаний эфирного аркана

- 50% силы заклинаний, не относящихся к эфирному аркану

Астральный план крайне неблагоприятен для развития сельского хозяйства, здесь очень сложно что-то вырастить, ресурсы блуждающих осколков ограничены, но возможно обнаружение уникальных ресурсов самых разных планов существования

Внимание! Эфирное море полно опасных астральных штормов! Ядро территории имеет естественную защиту от шторма. После отражения вторжения, ядро гарантировано будет защищать территорию в течение десяти дней от новых астральных штормов. Далее вероятность нового вторжения начнёт расти ежедневно. Повышение ранга территории увеличивает период защиты.

Итак, на моей территории, точнее на этом осколке, земляне получают бонус к броне и сопротивлению. Неплохо. Только тут кроме меня нет других землян.

Куда полезнее было узнать, что, как минимум, ещё десять дней можно не опасаться нового вторжения! Ну и ещё бонус к магии астрала и штраф ко всем остальным видам магии. Похоже, мне и правда стоит в дальнейшем сосредоточиться на этой конкретной ветке магии. И, как

нельзя кстати бонус в виде добычи эссенции маны. А вот информация, что здесь трудно что-то выращивать, меня не радует. Благо, мы тут с гоблиншей только вдвоём, но еду всё равно нужно где-то доставать.

Так, я продолжал исследовать функции системы дальше, но...

На данный момент больше ничего интересного тут не обнаружилось. Только возможность дать название территории, но мне ничего в голову не приходило, так что оставил это на потом. Сейчас же стоит осмотреться уже вживую, то есть, пройтись по осколку и поглядеть, что тут вообще есть, прежде чем что-то строить. Но, сначала, надо хотя бы познакомиться со своей прислужницей.

- Эй, мелкая, ты там в порядке?

- Господин? - Дёрнулась она, услышав мой голос.

Пока я разбирался с системой, гоблинша уже перевела дух после бойни, поднялась, а теперь тупо осматривалась, не зная что делать. Её ситуация, возможно, чем-то даже похожа на мою. Оказалась непонятно где, непонятно с кем, да ещё и столкнулась с нашествием тварей. Я ей даже чуточку завидовал. В том плане, что мне теперь думать, что со всей этой территорией делать дальше, что вообще происходит и всё такое. А она, по крайней мере, точно знает, что была призвана на службу к некому господину и от неё требуется просто тупо выполнять приказы. Как солдат в армии. Ты ни за что не отвечаешь, даже за свою жизнь и действия, за тебя отвечает старший по званию. А значит, можно просто расслабиться и не напрягать мозги.

Нет, думаю, всё же, лордом быть лучше, чем призванным гоблином-прислужником. Меняться я бы не стал.

А пока...

- Давай поговорим. - Вздохнул я, подманив её рукой.

И девчонка подошла ближе. Но, всё же, чувствовалось, что она...

- Не бойся. - Говорю ей. - Я тебе ничего не сделаю. Ты спасла мне жизнь.

В глазах девчонки мелькает недоверие, а ещё некая толика обиды.

- Расскажи, как это было для вас? Я призвал вашу группу, но мне непонятно, как происходит само перемещение. Вы сразу назвали меня господином, значит, вы знали, куда попадёте?

- Да. - Кивнула девочка-гоблин. - Духи сказали, что грязный лорд зовёт нас служить.

- Кха... чт... грязный лорд? - Опешил я.

Что за неуважение к лорду?

- Т-так сказали духи! - Испуганно пискнула гоблинша. - Лорд Грязи!

- А... погоди, прямо так и было? Лорд грязи... или лорд земли?

До меня начало доходить.

- Да... лорд... земли?

Мы же говорим на разных языках! Я только понял, что наша речь... очень разная, но мы прекрасно понимаем друг друга. Вот только могут возникнуть подобные казусы. Для неё название моей планеты звучит как Грязь.

- Ладно, теперь я понял. Мы говорим на своих языках, но система переводит их.

- Сиск... тима? - Не поняла девушка.

- Ну, духи. Так, а что... почему вы решили пойти ко мне?

Нахмурившись, гоблинша мотнула головой, уставившись куда-то в астральное море, а потом махнула рукой, указав на ближайший парящий осколок.

- Что-то взорвалось и мы оказались на летающем камешке, вот на таком жи! Громопердышь стал лордом илу... рири... каким-то лордом.

Мне следовало внимательно прислушаться, но от имени их лорда я впал в некоторый ступор.

- Мы в рейд пошли. Громык сказал, ему нада маны, поэтому, когда наш камень ударился в другой камень, мы пошли в рейд на другого лорда, вот.

Громык, так это звучало на её языке. А по сути, это имея буквально означало того, кто громко пердит.

- Там были чилавеки, как вы... с маленькими винтовками.

Говоря это, она руками показала, какого примерно размера были маленькие винтовки. Судя по всему - пистолеты.

- У нас винтовки длиннее! - Гордо заметила гоблинша.

Уже у нас, да?

- Что было дальше?

- Громыку в башку выстрелили и он сдох. А потом они напали на нас! - Зло рассказала девушка. - Постреляли наших воинов и сами пришли на наш камень. Их грязный лорд сломал камень и тот упал! Всё пропало! А потом эти ублюдки столкнули нас с камня! Я думала... сдохну там тожи... когда падала... плыла в этой штуке... так плохо стало.

Гоблинша рукой указала на окружающее осколок море астрала.

- Но духи сказали, что меня зовёт грязный лорд, чтобы я ему служила... лучше служить грязному лорду, чем сдохнуть.

- Хмм. Значит, вы напали на моих сородичей, они победили и бросили вас в астральное море. А потом система предложила вам служить мне.

Возможно, это так же означает, что где-то рядом есть осколки с другими лордами-людьми? Я просто предполагал, что призыв случайных прислужников вызывает не просто случайных существ, а скорее тех, ко оказался поблизости в море астрала. По крайней мере, судя по рассказу гоблинши, они сами столкнулись именно с моими сородичами, с Земли. Учтивая, что они пользовались огнестрелом, а ещё, она назвала их лорда грязным. То бишь, Лордом Земли.

- Я буду слушаться! - Поспешила, тем временем, сделать заявление гоблинша. - Я хочу жить. Сделаю всё, что скажишь!

- Спокойно. Как я уже сказал, ты спасла мне жизнь, и я благодарен тебе.

Девчонка, вроде бы, немного успокоилась.

- Как тебя зовут?

- Красотка! - Выдала она.

Я чуть не упал. Не сразу понял, что это и есть её имя. Я просто услышал его значение. А звучало оно как...

- Хорошо, Келли. - Киваю ей.

Услышав из моих уст своё имя, гоблинша как-то даже расслабилась и улыбнулась, продемонстрировав множество острых жёлтых зубов пираньи.

- Увы, сейчас я больше не могу призвать других существ. И... когда я стал лордом, то находился в изоляции и со мной не перенеслись другие люди, так что, мы здесь одни.

Девушка нахмурилась.

- Я говорю это, чтобы ты понимала, что сейчас наше выживание это вопрос наших общих усилий.

- Я буду стараться.

- Хорошо. Для начала... есть вопрос пропитания.

Это действительно вопрос. Совсем непонятно, была ли какая-нибудь дичь на этом осколке леса, когда он угодил в море эфира, есть ли тут вообще на кого охотиться сейчас? Далеко не факт, что животные, которые были здесь, пережили переселение. А всяких ягод в этой части леса отродясь не было, тут только листья с травой жрать можно, разве что. Да и то, не уверен я, что это хорошая идея. Покушаешь травки, а потом высрешь больше чем съел.

Так что я спросил более существо с опытом выживания на осколках.

- Чем вы питались на своём осколке?

- Умм...

Гоблинша задумчиво пощёлкала себя когтем по подбородку.

- А... сначала мы скушали свиней. Потом Доглика... он был слабый и толстый, и только мешался.

- Доглик?

Видимо, какое-то животное из их мира. И, похоже, у них так же были свиньи, или кто-то очень на них похожий.

- Ну, Доглик... братишка мой. - Скривилась Келли. - Совсем тупорылый, хотел меня трахнуть! Даже если бы он не был братишкой, не далась бы ему, он же мерзкий, фуу... жирный и рыхлый, а главное, слабак! Траву мне дарил, а Козёл мне вона чо дал!

И гоблинша гордо продемонстрировала мне золотой браслет. И, кажется, да, Козёл, это было имя гоблина, или ещё кого. К слову, я особо не акцентировал на этом внимание, но ещё в самом начале заметил, что эта конкретная гоблинша была просто увешана всякими цацками. Кольца, браслеты, цепочка с кулоном.

И, всё же, зажмурившись, я потёр переносицу, укладывая в голове, что призванные мной гоблины, похоже, оказались каннибалами. И судя по Келли, для них это было хоть и вынужденной мерой, но не преступлением некого общественного табу. Иначе она не рассказывала бы об этом так легко, если бы вообще решилась бы поведать о таких подробностях выживания их группы.

- Там Гренк, Муска, Прыщь, Козёл... да и остальные, их порубать можно и зажарить, или так сожрать. - Предложила она, тем временем.

- Твои сородичи?

- Агась! Я предлагаю сожрать Козла! Он сильный был. И мы сильнее станем, если сожрём его. Он тоже меня трахнуть хотел, да... но я не далась! Я же не шалава, да, я ему глаз выколола и он отстал. Козёл, говнюк, думал, раз блестяшку дал, я ему отдаться должна, нельзя же так! Мне все мужики блестяшки давали.

Я тяжело вздохнул.

Возможно, мне не так уж и повезло, что я остался здесь не совсем один, а в компании Келли. Теперь слушать, как она постоянно будет хвастаться тем, как куча всяких гоблинов хотели её трахнуть? Она же реально хвасталась! Вон, грудь колесом выкатила от гордости. И, будто бы уже сказанного мало, коротышка продолжала ломать мне мозг.

- Я бы к Громыку женой пошла. Дак шо там... у него шесть... семь жён... да... я бы восьмой пошла, да они его так заебали, что он не хочет никого больше...

Бедный Громык.

- Так! Всё, хватит. - Поднялся я резко, прерывая болтовню гламурной курицы.

Со всеми этими цацками и разговорами о трахе она реально создавала такое впечатление глупой шлюховатой цацы, которая любит вертеть мужиками и получать подарки, и хочет жениться на богатом папике, в данном случае на самом крутом и сильном гоблине. Очевидно, её одинацдать очков харизмы и почти человеческое лицо делали её очень популярной среди гоблинов.

Но, я просто не хотел дальше всё это слушать.

- Я займусь постройками, а ты... осмотри лес, ищи ягоды, грибы... всё что можно съесть, и неси к ядру.

Да, тут вряд ли найдутся ягоды, но поискать, всё же, стоит.

- А как же Козёл? - Удивилась гоблинша.

- Не буду я есть твоего Козла! Похоронить их надо...

- Похоронить? Сжечь что ли?

- Ну, у нас принято хоронить мёртвых в земле...

- Да как так! Шо за хирня!? - Яростно возмутилась Келли. - Куда? Мясо жрать надо, а не в землю закапывать! Нехир переводить продукты! Козёл хорошее мясо! Надо жрать, пока свежее.

Так, ладно, и правда глупо хоронить гоблинов, если у них даже такой традиции нет.

Да и...

- А, похер. - Раздражённо махнул на гоблиншу рукой. - Можешь сожрать своего козла сраного, но я его есть не буду.

- Тфф...

Высокомерно оскалившись, Келли фыркнула на меня покровительственно так... в этом фырке прямо отчётливо читалось пренебрежительное «слабак».

- Но от поиска прочей еды на острове это тебя не освобождает. Задача понятна?

- Понятна...

И если до этого у меня ещё порой возникали мысли о том, что Келли, в общем-то, даже симпатичная. А на безрыбье и рак рыба, а в глуши и гоблин - женщина. То сейчас, ну его нафиг! Она шизанутая на всю голову.

http://tl.rulate.ru/book/109513/4081687