

Ну ладно, я потратил все ресурсы на стены, и теперь мне не из чего строить новые штуки.

Как бы не так.

Пафосно взмахнув рукой, я отдал команду на демонтаж и стены начали рассыпаться, а затраченные на их строительство ресурсы возвращались обратно к мегалиту ядра. Демонтаж возвращал ресурсы камня и древесины в полном объёме, и только эссенция маны не восполнялась, а тратилась ещё раз. Хотя, демонтаж требовал лишь половину эссенции, которая была затрачена на строительство. И, тем не менее, это всё ещё крайне ценный ресурс. Так что, лучше сразу строить так, чтобы потом не ломать и не перестраивать. И, да, мне нужна эссенция для изучения книг, но прямо сейчас ресурсы для строительства нужны сильнее. Так что, прочь стены, оставил только стены вокруг ядра. Во-первых, это практически самое важное место здесь. Во-вторых, не хочу оставлять его без присмотра, кто знает, что тут может наделать гоблинша, пока меня не будет рядом? Она мне, конечно, спасла жизнь, но я ей не доверяю.

Теперь же я занялся строительством самого нужного. Башня короля-волшебника...

Нет, это была каменоломня!

И грёбаная лесопилка.

Разметив место для строительства на некотором расстоянии от ядра, и так, чтобы рядом были необходимые ресурсы добычи, даю системе команду на постройку и наблюдаю, как после этого разлетаются материалы. Ещё часть ресурсов, в основном камень и немного древесины, уходят на постройку архиважного сооружения.

Колодец

Позволяет получать чистую воду для нужд поселения

Для строительства требуется 50 камня, 10 древесины, 10 эссенции маны

Относительно дёшево. И позволяет получать воду. Каким образом это работает? Непонятно. Но, когда колодец был создан, я подошёл к нему, заглянув внутрь скважины, и сразу почувствовал... сырость? Ага, беру ведро, заботливо предоставленное системой, как часть сооружения, и опускаю его вниз. Слышу всплеск, немного дёргаю верёвку, позволяя ведру зачерпнуть побольше воды и потонуть, а потом, когда оно уже само тянется вниз, начинаю поднимать с помощью рычага.

И правда, из колодца возвращается ведро полное удивительно чистой воды.

Надо бы вскипятить, но... система говорит, что вода чистая, а меня вот прямо жажда мучает. Я ведь когда вообще пил последний раз? В походе у меня была бутылка воды, как и сигареты, и кое-какой перекус, но... оно всё в моём лагере осталось, который был несколько дальше расщелины.

В общем, я уже практически весь день не пил, зато сколько побегать пришлось, пострелять...

И сейчас, зачерпнув ладонью воды, жадно глотаю.

- Хах...

Холодная, но, чёрт возьми, как же хорошо. Жажда делает эту безвкусную воду самым изысканным напитком из возможных. И, таким образом, проблема питьевой воды решается легко и просто. Жаль, с едой так не получится. Или нет, если построить рынок, возможно кто-то из лордов как раз имеет излишки пищи и торгует ею. Хотя, там ещё не понятно, как этот рынок работает. Может закажешь что, а товар только через месяц доставят? Но, позже нужно будет рынок построить, отметим его как одно из первоочередных задач на постройку.

- Ну теперь, дело.

Сначала посмотрим, как обстоят дела с добычей ресурсов на каменоломне и лесопилке.

И нужно ещё одно строение.

Оно требует немного больше ресурсов чем колодец, но я без сомнений трачу их ресурсы на строительство склада.

Закрытый склад

Подходит для хранения ресурсов, материалов и продукции. Сохраняет ваши предметы от повреждений в следствии непогоды. Внутри больше чем снаружи!

Вместимость - 5000 ед. Базовых ресурсов

Открывает функцию транспортировки материалов и трофеев на склад

Для строительства требуется 100 камня или древесины, 10 эссенции маны

Всё дело в функции транспортировки. Когда ресурсы будут обработаны и превратятся в материалы, то система сразу же отправит их на склад, а потом возьмёт оттуда же для строительства.

Остаётся вопрос - а кто батрачить будет?

Система возводит каменоломню и лесопилку. Но они не работают сами по себе и ничего не добывают. Добывать должны подчинённые, поселенцы, подданные лорда. А если этим буду заниматься лично я, учитывая что я один... ну ещё гоблинша, и что у меня совершенно нет навыков в подобном деле, то... продуктивность будет очень низкой.

Тем не менее, у меня пока ещё есть эссенция маны, достаточно, чтобы изучить хотя бы одно заклинание второго ранга, даже парочку, но пока остановимся на одном.

Оживление инструментов

Ритуальные чары, охватывающие всю территорию владения лорда и вкладывающие силу в ремесленные инструменты для помощи рабочим и мастерам. Существенно повышает темпы производства на территории. Поддержание чар требует ежедневного расхода эссенции маны, зависящего от размеров территории.

Активация только через ядро территории - 200 эссенции маны

Дорого, но...

В моём случае это практически единственный выход для добычи ресурсов. Нет, ещё можно, опять же, всё самому делать. Может мне в этом помогут каменные големы, но... с ожившими инструментами всё должно быть гораздо быстрее. А чем быстрее я добываю ресурсы, тем быстрее построю башню короля, тем быстрее смогу отстроить новые стены и поставить мегалиты молний для обороны! Сделаю себе протез, может ещё и големов смогу делать, которые будут работать. Хотя, големы так же требуют для поддержания ману. А ещё, заклятье чар только оживляет их... а чтобы создавать нормальных големов, нужно взять, блин, другую книгу магии. На разных рангах есть отдельные книги, специализирующиеся на создании големов и взаимодействии с ними. Но, в чём прикол, без заклинания оживления големов все эти книги высоких рангов практически бесполезны, а потом... система добавила изучение книги зачарования как одно из обязательных условий для изучения книг големов.

Ну а для меня это значит, что сейчас я смогу создать, в лучшем случае, только какое-то жалкое подобие голема, которое, скорее всего, будет практически бесполезно, если вообще сможет двигаться. Но, помимо големов есть ещё элементали, духи камня. Посмотрим, что они могут.

Ещё, изучив пару заклинаний из книги чар, я смогу и сам создавать артефакты, даже без мастерской артефактора. Но, полагаю, те же протезы без мастерской не сделать. Хотя, тут смотреть надо. Может замену руке я смогу смастерить и без мастерской, а может и с мастерской ничего не сделаю, так как окажется, что для этого нужен круто прокачанный навык мага-артефактора, диплом Хогвартса и разрешение от профсоюза волшебников.

Сейчас же...

Направляюсь к мегалиту ядра и сразу активирую чары оживления инструментов, после чего вношу некоторые конструкционные изменения в защиту мегалита, закрываю проход сплошной стеной и убираю лестницы. А потом, быстрым шагом иду к каменоломне. Хотя, мне кажется, что с добычей древесины справиться будет проще, но, несмотря на то, что камня изначально было больше, но и требуется его в дальнейшем ещё больше, чем того же дерева.

Сама каменоломня, расположенная даже не рядом, а построенная поверх скалистого участка, представляла собой... расчищенную зону, массивную каменную плиту и кучу разложенных у этой плиты инструментов. Это ну очень по средневековому, и теперь становится понятно, почему каменоломня стоила сущие копейки, по сравнению даже с колодцем. Самой дорогой из нынешних построек оказалась лесопилка, но и та дешевле дома лорда или даже склада.

- Ну и что мне с этим всем делать, а?

Я почесал репу и подошёл ближе к плите.

Сразу почувствовал инструменты... точнее, заключённую в них магию.

- Поднялись.

И молотки с кирками слушаются, взлетая в воздух.

- Ладно, давайте долбить, что ли... а хотя, стойте!

Опомнившись, жестом руки разрешаю инструментам расслабиться, мол, пока работать не надо, и те возвращаются на плиту. Я же активирую заклинание призыва духа камня.

С грохотом несколько булыжников поблизости начинают кататься и греметь, ломаясь и рассыпаясь, постепенно складываясь и формируя невысокую но широкую для своего роста фигуру каменного болванчика.

Малый дух камня

Элементаль

Уровень 1

Здоровье - 50\50

Мана - 20\20

Защита - 6

Сопротивляемость - 3

Характеристики:

Сила - 10

Ловкость - 2

Выносливость - 10

Интеллект - 2

Мудрость - 2

Харизма - 2

Таланты:

Дух камня

Ваше тело является воплощением самого понятия твёрдости!

+5 защиты

+2 сопротивляемости магии и эффектам

Навыков у него не было вообще, зато характеристики впечатляли. По крайней мере, по статам он был куда мощнее духа молнии. Но последний имел свои крутые фишки. Булыжник же, даже на первом уровне, мог бы быть неплохим танком... по сравнению с гоблинами, но, думаю, пару ударов мерзостей он выдержит. И силы у него... ну примерно как у взрослого человека, когда сам он как раз размером с гоблина.

- Ладно... эмм, добывай камень?

И, надо же, сработало.

Булыжник неуклюже развернулся, протоптал немного и поднял пару камешков. Пальцев у него не было, руки представляли собой каменные культияпки, но он спокойно притянул к ним обычные камешки и они к нему прилипли, как намагниченные. А после голем вернулся и вручил добычу мне.

- А... эмм, спасибо. И... система, это подойдёт? Можно отправить на склад?

Система сжалась надо мной. Два самых крупных камня, предоставленных Булыжником, исчезли, а вот галькой система побрезговала. Наконец, в списке ресурсов камень... не изменился. Либо этого мало даже для единицы, либо эти камни не подходят в качестве материала.

- Так, ладно, попробуй сам отправлять камни на склад, если не можешь, просто собирай их здесь! - Даю распоряжения элементалю.

После чего берусь за инструменты. Точнее, раздаю новые команды, приступая к экспериментам, пытаюсь понять, как с помощью всего этого добывать камень. Потому что, к великому моему сожалению, ожившие инструменты не реагировали на приказ добывать камень. Заметка в описании о том, что они должны помогать рабочим, а не делать их работу, становится понятнее. Инструменты так и остаются инструментами, им нужен оператор, который будет руководить процессом. А ещё лучше - сам возьмётся за работу. Потому что те же кирки хоть и начали долбить камень, когда я дал соответствующее распоряжение, но били они явно не так сильно, как хотелось бы.

Да что там говорить...

Взяв кирку одной рукой, я ударил так, что сразу же отколол от огромного булыжника кусок камня. В одной моей руке было больше силы, чем в зачарованном инструменте. Тем не менее, когда я им бил, то чувствовал... как чары помогают, направляя свою силу так, чтобы усилить мой удар.

- Ну блядь...

А думал в сказку попал? Работай теперь.

И так... ещё пара ударов, отколол ещё немного камней и отправил их на склад. Непонятно, что из этих обломков можно построить, но система оценила мою работу, добавив единицу к соответствующему ресурсу.

- Ну охуеть, блядь! Заживём теперь! - Зло заворчал я.

Конечно... я радовался, что ресурс, всё же, добывается, но мне совсем не хотелось всем этим заниматься. Даже притом, что пока я долбил камень тут, рядом ещё с десятков инструментов били по камням, пусть и слабее, но со временем и у них получалось что-то да отколоть. Наконец, Булыжник всё же собирал разбросанные камни вокруг. И, учитывая его показатель силы, я попробовал приказать ему взять инструмент и помочь мне. Увы, инструменты брать он не мог, только камни, которые прилипали к его телу.

Но, я продолжил долбить камень.

А потом понял, что тугодум, когда минут через десять тупой работы меня вдруг осенило.

- Так, блядь... расступились!

И инструменты разлетаются в сторону. А я, отбросив свою кирку, которая так же немного пролетела, покрутилась и просто зависла в воздухе, активирую одно из новых заклинаний. И вот от того, что я не додумался сделать это раньше, меня и берёт злость от которой так и хочется материться.

- Магия земли, сука, блядь!

Вообразив себя магом стихий, изображаю грубый удар по воздуху в сторону скалы и активирую магию.

Геокинез

Позволяет взять под контроль земную породу, камень и почву для творческого использования. Можно строить, можно врага закопать, можно камнем по башке стукнуть.

Активация - 40 маны

Это заклинание действительно было довольно творческим. Я почувствовал, как магия выплёскивается из меня, проникая в камень и землю, как бы, захватывая их. А потом, потянув силу на себя... с грохотом вырываю из скалы огромный кусок камня, после чего раскалываю его на множество кусков поменьше!

- На склад блядь!

И куча мелких кусков просто исчезает. Ну как мелких... булыжники размером, примерно, с футбольный мяч. И запас камня в строке ресурсов повышается сразу на шесть единиц.

А я понимаю...

Что мне, в принципе, хватает сил на ещё один такой удар. К сожалению, захват, в какой-то мере, одноразовый. Я мог бы управлять захваченной землёй и камнем несколько минут, наверное, соорудить из них что-нибудь, но... «захваченные» камни уже отправились на склад. А остальная скала здесь просто скала, в которой нет моей магии.

В общем, нужно было скастовать геокинез ещё раз.

И теперь я не стал сразу же раскалывать кусок скалы и отправлять булыжники на склад. Вместо этого, вырвав огромный булыжник, примерно вдвое больше меня размером, бью по нему ребром ладони. Магия же не просто раскалывает камень, а словно разрезает его ровной линией. Таким методом я разделяю булыжник на относительно ровные кубики внутренней части булыжника и неровные огрызки с неровной наружной частью. Ну, как-то так.

Учитывая, что характеристики захвата геокинеза не изменились, то новая партия по массе примерно соответствовала первой, просто вместо булыжником было больше ровных кубов. Это было лишь подозрение, но я решил проверить и, отправив эти кубы на склад, взглянул насколько изменилось количество полученного камня.

В первый раз было шесть единиц. Теперь восемь...

Конечно, это может быть погрешностью, но... кажется, система оценивала такие... кирпичи,

более весомо, чем просто набранные булыжники.

Ну и вот... на ещё один заряд геокинеза мне сил уже не хватит. А извлекать для этого ману из ядра я посчитал уже слишком расточительным. Учитывая, что мой собственный запас маны и так постепенно восполнялся сам по себе. Но, после таких резких скачков в пополнении ресурсов, мне стало как-то совсем невыносимо продолжать долбить камень киркой. Правда, при этом я уже догадался, что можно использовать пару инструментов. Кирка как раз была так устроена, чтобы по ней можно было бить молотом. И если приноровиться, так получалось даже лучше.

Вдобавок, форма некоторых молотов прямо подсказывала, что их можно использовать для того, чтобы попробовать выдалбливать более ровные куски... обтачивая булыжники до формы кубов. Но это как же заморочиться надо, что...

Вы приобрели навык!

Горное дело ур. 1

Захотелось ругаться.

- Я каменщик, блядь, работаю три дня...

Так то, с навыком стало как-то легче. Инструмент в руках будто удобнее в руке лежит и те вещи, которые я только начал осознавать, вдруг стали просто очевидными. Как и понимание, что ещё хотя бы пара каменщиков тут могли бы ускорить работу в разы. То есть... работая вместе, мы смогли бы добывать больше камня, чем если бы работали по отдельности, каждый в своей зоне, так сказать.

Просто... ну не такого я ожидал от становления лордом-волшебником. Призывать чудовищ, творить удивительную магию... а не долбить камни.

- Блядь. - Делаю ёмкое заключение.

А потом пытаюсь снова приспособить голема к работе получше. Он не может взять инструмент в руки, но, можно же что-то придумать! Присобачил ему тут несколько камешков в качестве пальцев, он ими даже шевелить пробует, но вот крепко держать что-то в этих пальцах у него не получается. Заставить его просто руками долбить скалу не выход, он ведь из той же породы. Может и отколет несколько камней, но и себе на куски поломаёт.

Хотя...

Всё же, приказал ему долбить скалу голыми руками.

Собственно, как я и опасался, немного камня он отколол, но и руки себе тоже на куски раздробил. Я надеялся, что после этого он сможет восстановиться, просто притянув куски камня обратно, но...

Да, он восстановился, просто... склеенные магией мелкие камешки это не то же самое что и крупный булыжник в качестве руки. При ударе такой паклешей он уже ничего толком расколоть не мог, его руки просто рассыпались. А что ещё важнее, его собственный уровень здоровья снизился.

Проблему с разбитыми руками мы, конечно, решили. Просто, вместо мелких камешков, дал ему булыжники побольше, которые стали его новыми руками-молотилками. Только, как оказалось, от таких перестроений собственного тела у него здоровье и падает. Так что, я не стал и дальше требовать от него что-то долбить, пусть ходит тут, камешки собирает. Так профит от Булыжника больше будет. Остаётся надеяться, что в будущем он повысит уровень и станет полезнее.

А пока...

- Нет, да ну нахер! - Я раздражённо бросил работу и почёпал отседова.

В смысле, я помню, что камень нужен. Как и древесина. Просто я ещё вспомнил, что у меня тут где-то прислужница бегаёт, проверить надо, что у неё там с едой. Если что-то уже собрала и теперь не занята, то и её надо к делу припахать. Силы у неё меньше чем у меня, зато обе руки целые, да и живые инструменты помогут. Они, кстате, работать без меня не стали. Получив приказ ещё какое-то время долбили камень, но когда я отошёл метров на десять, инструменты будто слабели, а потом и вовсе медленно опускались на землю и оставались там лежать без дела.

Да уж, это заклятье действительно... нет, крайне полезное, на самом деле, и действительно способно практически в разы увеличить производство городов лордов. Но чтобы эффективно их использовать всё так же нужны рабочие, просто они начнут работать эффективнее. Или будут филонить... выполняя столько же работы, как и раньше, но тратя на это меньше сил...

Так или иначе, к мегалиту я возвращался уже далеко не такой воодушевлённый, каким шёл на каменоломню, ожидая, что ожившие инструменты сами всё будут делать легко и быстро. Но, всё же, хоть и приходится работать самому, но чары достаточно полезны, чтобы я сохранил их. Хотя тут и давит несколько ощущение упущенной возможности. В смысле, стоит только подумать, насколько эти чары станут эффективнее, если у меня будет хотя бы десяток рабочих!

Но ладно... мечтать не вредно.

Или не только мечтать?

У меня ещё есть достаточный запас эссенции. Изучить ещё пару заклинаний из тех, что ещё не изучены, и можно будет открыть новую книгу. Только не заклинания из книги чар, а те заклятья первого ранга, которые я оставил на потом. Там ведь почти в каждой книге по четыре заклинания, в некоторых вообще пять. А чтобы открыть следующую книгу, достаточно изучить три заклинания. У второго ранга заклинания слишком дорогие для моих запасов, но... нужно ещё раз просмотреть книги первого ранга, может там найдётся заклинания призыва таких существ, которые стали бы отличными помощниками? В конце-концов, для открытия книги пандемониума мне всё ещё нужно открыть хотя бы одну книгу хаоса.

Итак...

На ходу открываю гримуар и просматриваю книжечки первого ранга из ветки хаоса.

Книга пиромантии, совсем не то, малый огненный элементаль вряд ли будет полезнее в работе, чем дух земли. Кстати! С добычей камня маленький Булыжник справляется так себе, а что насчёт дерева? Заточить его руки-базуки в каменные топоры...

Нужно будет проверить идею! Но пока, вернёмся к хаосу.

Вот же, призыв импа. Младший демон-прислужник, в описании даже имеется небольшое изображение. И по виду имп чем-то похож на гоблина, судя по комплекции, тоже коротышка, скорее всего. Но, на безрыбье и имп - профессиональный камнетёс. Да только, как же не хочется тратить эссенцию... с этой магией она так быстро улетает. А мне ещё нужно рынок построить... ладно, он требует мало ресурсов на постройку. Но вот башня короля... там оставшейся эссенции едва хватает, учитывая, что башня это не отдельное строение, а модернизация особняка, который, в свою очередь, модернизация дома лорда. То есть, сначала нужно построить этот чёртов дом, потом особняк, и только потом башню. И, с одной стороны возможность быстрее добывать ресурсы... а с другой - триста единиц добычи маны! И ведь, в отличии от прочих ресурсов, эссенцию уже не получится вернуть после траты, просто разобрав строение.

А...

Погодите...

- Нет, ну что за херня? Система! - Я чуть ли не завыл от разочарования.

Книга вредительства первого ранга позволяла призывать импов. Но в описании заклинания нигде не указано, что имп будет тебя слушаться! И там нет заклинания для подчинения демонов, как захват мерзости в астрале. Полагаю, для того, чтобы подчинять демонюк, нужна магия договора... из книги договора, тоже первого ранга. Ну почему в книгу договора нельзя было запихнуть какое-нибудь заклинание призыва? Чтобы полноценно вызывать и подчинять

демонов, нужно изучить как минимум две книги хаоса.

У астрала, кстати, так же. У меня есть заклятье захвата мерзости, но нет заклинания для их призыва. Именно что у меня их нет, в гримуаре они имеются среди тех книг, которые я ещё не открыл. И, вероятно, одну из них я как раз и открою после того, как открою книгу пандемониума. В конце концов, мне ведь ещё нужно будет где-то достать донора, который захочет поделиться со мной своей конечностью. А сначала ещё надо будет потренироваться.

Тем временем, я вернулся к мегалиту. И, уже подходя к нему понял, что... в ближайшие часы не вернусь к работе. Возможно, вот так сразу батрачить на каменоломне после пережитой бойни было не лучшей идеей, теперь всё тело прямо ломило. Но и ресурсы очень уж нужны. Тем не менее, сейчас мне больше нужен отдых.

- Блядь, это ещё что за херня? - Опешил я, подобравшись к мегалиту.

Тут всё было залито кровью!

И возле нескольких тел гоблинов скрючилась Келли, что резко вздрогнула и обернулась, услышав мой возглас. Девчонка выглядела сейчас особенно дико, измазавшись кровью. На её же когтях были заметны мелкие шматки мяса и кожи. Она, чёрт возьми, вот просто так взяла и начала жрать своих мёртвых сородичей. Даже не посолила, на огне не готовила, а сырое мясо есть начала, просто вырывая куски когтями. А нет, вон рядом валяется штык нож, которым она, похоже, потрошила гоблинов.

- Господин? - Моргнула дикарка.

Я вздохнул с облегчением. Пока она не заговорила, то создавалось такое впечатление, что вот эта мелкая кровожадная мартышка вот сейчас же набросится, чтобы и меня тоже съесть.

- Хотите? - Усмехнулась она, отрывая от груди гоблина кусок мышц.

- Блядь, нет! - Возмутился я.

Девчонка фыркнула с досадой и немного обижено. Действительно, предлагает тут мясо, от груди отрывает, буквально, а лорд нос воротит, не берёт угощение.

- Чёрт... и тебе так нормально? Вы едите сырое мясо?

- Нррр... - Заворчала гоблинша. - Я тут делать костёр... а он не далаться!

Келли указала когтем на кучу хвороста рядом. Судя по следам на земле, она тут действительно долго возилась, но огонь добыть не смогла и, видимо, решила есть мясо сырым.

- И тебе потом не будет плохо? Живот не заболит? Понос?

- Фууу... - Поморщилась гоблинша. - Как грубо!

Я только вопросительно изогнул бровь.

- Но... живот может болеть. - Добавила она, задумавшись. - Но не так сильно, если мясо испортится.

Вздохнув, я порылся в кармане штанов. Карманы на молнии, так что ничего не выпало и я успешно достал газовую зажигалку. Попутно отметил, что собрав хворост, Келли так же разрыла вокруг землю и убрала всякий сор, который мог бы загореться. Но, поджигать костёр не стал. Вместо этого открыл меню строительства и выбрал дом лорда. Строить его, всё равно, придётся, потому что особняк и башня мага это улучшения, а не самостоятельные сооружения. Хотя, можно и сразу построить башню, если потратить ресурсы, в том числе, и на предшествующие её варианты улучшения дома лорда.

Собственно, спать на земле под... небом, морем эфира, мне не хотелось. А ещё я подумал, что в доме может быть кухня. Или очаг, учитывая, насколько строения из меню строительства все из себя такие фэнтезийно-средневековые.

И вот...

Для разнообразия, из древесины, начал сам собой строится дом. И это была не просто избушка какая-то, хотя и не особняк. Но, приличный такой двухэтажный коттедж, я бы сказал. Вообще, если так подумать, эта функция строительства просто абсурдный чит. Дома и стены это ведь не просто материалы, это огромное количество времени и сил, вложенные в строительство. А тут всё в считанные минуты само собирается, нужно только выбрать место, и ещё можно внести некоторые корректировки, пока они не превышают некий критический уровень и не мешают задаче сооружения. Вдвоём с Келли мы бы и близко ничего подобного не построили бы даже за месяц. В лучшем случае - землянку сварганили бы и укрепляли бы её хворостом, да брёвнами.

Но здесь...

- О-о-о! - Впечатлённо протянула гоблинша.

Я же уже подошёл к дому и, поднявшись на крыльцо, открыл дверь, обнаружив внутри мощный засов, с помощью которого можно запереться.

Само помещение оказалось на удивление бедным. В смысле, из мебели тут, на первом этаже, только пара лавок и, собственно, очаг в центре. А ведь камина или трубы у дома нет, только закрытые ставни вместо стеклянных окон. Похоже, подразумевается, что тепло очага, вместе с дымом, будет коптить потолок и прогревать дом, следовательно, труба только испортит

систему отопления. Ну а если будет слишком жарко и душно, можно просто открыть ставни и дверь.

Так же, тут не было полноценного второго этажа. Лестница у дальней части дома вела на надстройку, занимающую где-то треть пространства дома, такой этаж-балкон, где расположилась двухместная кровать. Скамьи внизу, кстати, тоже можно использовать как кровати. Возможно предполагается, что лорд спит наверху, с женой. А внизу прочие родственники и слуги, может ещё охрана.

Чем-то такое убранство напоминает старые дома викингов.

- Котелок! - Заметила Келли, заглянув в дом следом за мной.

- Нет! - Сразу понял я её намерения. - Ты не будешь готовить своих сородичей здесь.

- Но...

Гоблинша открыла рот и жалобно скривилась, как ребёнок, у которого отняли конфетку. У меня аж сердце сжалось, но я не собирался менять своего решения. Я не хочу, чтобы моё жилище на ближайшее время провоняло горелым мясом гоблинов! Правда, я ведь для этого и начал строить дом прямо сейчас, а тут понял, что готовить здесь гоблинов... мне же жить тут!

- Я помогу тебе развести костёр. - Качаю головой. - Но здесь мы не будем готовить ни гоблинов, ни людей, ни сраных эльфов. Людей мы вообще готовить не будем!

Келли разочаровано и недовольно скривилась.

<http://tl.rulate.ru/book/109513/4082915>