

Возможно, во мне что-то меняется. В моём сознании и восприятии действительности.

Сейчас я спокойно смотрел, как гоблин корчится, пока его разум пожирает астральное безумие. А его дикие вопли не вызывали у меня ни капли беспокойства. Я был совершенно спокоен и ощущал лишь любопытство.

Как оказалось, имплантация частей мерзостей обычным существам, вроде гоблинов, провоцирует у них стремительное заражение и превращение в полноценную низшую мерзость. Но, я и так об этом догадывался. Следующим этапом стало предварительное усиление связи гоблина с аспектом астрала, перед имплантацией частей тел мерзости. Для этого я использовал малые превращения и великое превращение, связанное с нужным аспектом. И, подопытный гоблин, получив астральную гармонию, быстро сориентировался, попытавшись сбежать сквозь стены.

Увы, но стены темницы укреплены металлом и магической матрицей, так что, бесполезно...

И этот опыт увенчался успехом. Трансформация расы укрепила связь гоблина с астралом, благодаря чему он спокойно пережил имплантацию конечности мерзости, вместо своей родной. Разве что, наблюдалось некое травматичное состояние психики, но это было следствием самой травмы. Я и по себе могу сказать, что потеря конечности несколько шокирует. Даже если её после этого быстро заменить чем-то... чудовищным.

Главное, я узнал, что подобная операция возможна.

А новая трансформация совершенной мерзости так же повышала в разы способность существа принять ещё больше частей мерзости. И не только, даже сама трансформация стала проходить легче. Превращаясь в мерзость, гоблин... можно сказать, уже не так сильно сходил с ума. Он практически полностью сохранял свою личность и воспоминания, как и здравость рассудка. Этому так же способствовало то, что используя трансформацию, я старался сохранить его изначальный облик, в том числе и не дать превращению в мерзость сильно изменить его центральную нервную систему, то бишь мозг.

- Ты узнал, что хотел? Это безумие прекратится?

- Прекратить безумие? Ты имеешь ввиду... убить тебя?

- Нет! Я... я готов служить тебе... воевать за тебя... с новыми силами...

- Хмм, хорошо, пойдём.

Мерзость, рождённая из гоблина, обрадовалась и последовала за мной из темницы в заклинательный зал. К несчастью для этого существа, я не собирался делать его одним из своих воинов. То, что он сохранил свою личность и разум после трансформации, несомненно,

успех. Но это так же делало его непригодным в качестве слуги. Но, в то же время, как сказала бы Келли - не переводить же продукты попусту!?

- Сотворение... - Активирую новое заклинание.

И, почувствовав давление астрала, мерзкий гоблин взвыл.

- Стой! Нет! Это не то! ТЫ МЕНЯ ОБМАНУЛ!

Безумно завизжав, монстр бросился на меня, но...

Заклинание уже пришло в действие и плоть мерзкого гоблина лопнула, пролившись на пол чёрной кляксой. Теперь я наблюдал, как из этой массы формируется новое существо.

Шоггот

Мерзость

Уровень 1

Здоровье 50\50

Мана 50\50

Характеристики:

Сила - 10

Ловкость - 10

Выносливость - 10

Интеллект - 10

Мудрость - 10

Харизма - 10

Нераспределенные очки - 6

Таланты:

Пожирание

Метаморф

Нераспределенные очки - 1

Навыки:

Нераспределенные очки - 1

Вроде бы, существо не настолько мощное, для такого затратного заклинания, да ещё и шестого ранга. Но, я сразу понял всю прелесть подобного творения. Это был совершенно нейтральный чистый организм, материал, из которого можно было вылепить всё что угодно! Даже не так, он сам мог со временем стать чем угодно, а с помощью заклинателя пандемониума, его адаптивность и эволюционный потенциал возрастал в разы. Заготовка для идеального слуги, которого только надо быстро взрастить, чему способствует его первый талант.

Пожирание

Вы способны пожирать других существ, поглощая часть их жизненного опыта, а так же, с некоторым шансом, присваивая их характеристики и таланты.

С помощью пожирания, шоггот способен поднимать свой уровень существенно быстрее, чем обычным способом, через получение боевого опыта. А талант метаморфа позволял ему

изменять строение своего тела и вместе с тем изменять соотношение характеристик. У этого таланта есть свой предел, метаморф не может измениться слишком сильно от своей изначальной формы. Но изначальная форма шоггота, по сути, это бульон из плоти, что в разы повышает эффективность метаморфизма, позволяя монстру лепить из своего тела, собственно, что угодно.

В общем, я был просто в восторге от нового типа слуг, даже если шагготы всегда призываются на первом уровне, они всё равно очень перспективные ребята.

Ну а после я применил к этому малышу трансформацию, что так же дало ему дополнительные очки характеристик, благодаря моему новому таланту. А вот с даром мерзости я не спешил... просто потому что ещё не определился, чем будет это существо. Какую роль оно будет исполнять в моей армии. Сделать его магом? Или стрелком? А может танком?

Или же...

Вид шоггота навёл меня на интересные мысли. Может сделать из него боевой костюм? А что? Он и так уже похож на Венома. Весь такой чёрный подвижный студень... и уже отращивает себе зубы и глаза, учится использовать метаморфизм. Ну, ещё посмотрим, что с ним можно сделать. Пока что я просто... использовал тела других подопытным после их отработки для создания новых шогготов. Пригодятся. И, работая с этими ребятами, у меня возникло ощущение злой шутки. Мне явно не хватало опыта для работы с настолько податливым организмом. Судя по всему, подразумевается, что когда лорд сможет открыть книгу мерзости, он уже достаточно долгое время будет играть с книгой пандемониума и накопит достаточно опыта трансформаций. А я... слишком быстро получил материал для профессионалов, когда сам ещё новичок. Хотя немного ситуацию выправлял прокачанный навык творца чудовищ, но без опыта это не панацея.

Что касается его роста...

Я просто призвал обычную мерзость и усмирил её парой выстрелов из кольца, после чего шоггот мог спокойно поглотить умирающую тварь, за что мой новый слуга получил боевой опыт за убийство, а так же опыт пожирания от таланта. Монстр за считанные минуты стал больше практически вдвое, получил второй уровень, а так же статус переваривания.

Усвоение сущности мерзости даст +1 свободных очков характеристик

Время усвоения 04:11

Переваривать мерзость он будет четыре часа. Но, тем не менее, я дал ему ещё, снова призвав мерзость. И шоггот снова стал немного больше, на третий уровень опыта уже не хватило, зато статус усвоения изменился и обещал уже два очка характеристик, но и время переваривания так же увеличилось почти на целые сутки.

Потом я дал мерзости обычного мяса. Точнее концентрат, пеммикан. И, внезапно это тоже приносило ему немного опыта пожирания, несоизмеримо меньше, чем от пожирания мерзостей, но, всё же! Вдобавок, похоже, эта штука может расти в своих габаритах и за счёт поедания консервов. А размер играет роль. При прежних характеристиках, просто увеличиваясь в размере, шоггот получал дополнительные очки здоровья и маны. Так же росла и его физическая сила, просто не за счёт характеристик в статуса, а за счёт способности шоггота трансформировать свою плоть в мышцы, и наращивать ещё больше мышц за счёт большего объёма своей плоти. Так же, он уже научился укреплять свою плоть, создавая жёсткий внешний покров, вроде корки, которая покрывает его желеобразное тело. И эта манипуляция даёт ему очки брони.

Шоггот оказался отличным юнитом. А если есть достаточно ресурсов, его можно быстро поднять в уровне.

А ещё, благодаря опытам с гоблинами и шогготами, которых я создал ещё несколько штук, я наконец-то решил свою проблему.

- Хмм... интересно.

Сжимаю и разжимаю пальцы новой руки. Напрягаю конечность и она сразу же начинает бугриться налившимся металлом мышцами, а пальцы удлиняются, превращаясь в острые когти-лезвия. А после, рука меняет форму и становится гибкой плетью с когтями. Наконец, прекращаю это баловство и возвращаю конечность к нормальному виду, практически человеческой руки, только с чёрной кожей и острыми когтями.

Да, я использовал одного из новорождённых шогготов, срастив его со своей культей. Превратил его во вспомогательное существо, увеличив степень поглощения, дав монстру прорасти в моей руке, заняв большую её часть, отхватив и локоть. В процессе самостоятельность мерзости была полностью уничтожена и она перестала быть отдельным существом, в полной мере став просто частью моего тела.

Конечно, иметь в качестве руки отдельное существо со своими собственными характеристиками, отчасти удобно, но проблема в том, что на неё не будут в полной мере распространяться мои собственные бонусы как лорда. А именно, «первый среди равных», который существенно превосходит бонусы для слуг.

Самое же главное...

Имплантированные таланты:

Пожирание

Метаморф

Теперь я так же мог использовать способности шоггота, пусть и только одной рукой, которая, по сути, и являлась шогготом. Но вот что интересно!

- Пожирание.

Мои когти пробивают грудную клетку пленного гоблина и чёрная масса моментально разрастается, перемалывая добычу в фарш и тут же... растворяя её и поглощая в себя.

Получены трофеи!

+4 эссенции маны

Получен боевой опыт!

Получен опыт пожирания!

Усвоение сущности гоблина даст +1 свободных очков характеристик

Время усвоения 11:59

Это и правда работает.

Убив гоблина, я получил не только боевой опыт, но ещё и опыт пожирания, которого было даже больше. Вдобавок, через двенадцать часов моя рука переварит сущность гоблина и я получу единичку характеристик, что тоже неплохо, очень даже неплохо, учитывая, что процесс можно повторять.

- Хмм...

Я вдруг вспомнил, с каким отвращением отказывался от «угощения», предложенного мне Келли. Она ведь предлагала съесть её умерших сородичей. Тогда меня прямо воротило от подобной перспективы, а сейчас вот, спокойно пожираю гоблина!

Хотя, справедливости ради, отметить стоит, что есть гоблинов... то есть, пожирание через способность шоггота не воспринималось как трапеза. Идея сделать из мяса гоблинов стейки и слопать их, как обычную еду, всё так же вызывает отвращение.

- Ладно, надо проверить, как там себя чувствуют пленные.

В конце-концов, к опытам с мерзостью и пленными гоблинами я приступил не сразу. И сейчас, используя заклятье телепортации, я перемещаюсь на вершину башни, что теперь имела восемь этажей. Плюс ещё нижний этаж ядра. Первый этаж - заклинательный зал, второй - библиотека, третий - обсерватория, четвёртый - мастерская артефактов, пятый - комната связи, шестой - подавитель заклинаний, седьмой - астральная матрица, восьмой - линза астрала.

С первыми тремя этажами всё ясно.

Дальше - мастерская артефактов, представляет собой, собственно... мастерскую, там есть несколько столов с ритуальными формами магии и главным кругом зачарования. Он позволяет бесплатно исследовать волшебные чары, через разрушение предметов, на которые эти чары наложены, а потом можно накладывать те же чары на другие предметы. С достаточным опытом и развитием навыка артефактор, в принципе, будет способен модифицировать чары, изменяя их эффекты.

Так же там есть стол волшебной печати, который позволяет запечатывать магию в предметах, создавая долговременные чары. Например... там можно накладывать печати чар на боевые патроны. И хоть создание таких зачарованных патронов требует трату эссенции маны, зато после они не требуют затрат эссенции на своё поддержание, как применение оружейных чар из гримуара. Но и тут есть свои подводные камни. Как я понимаю, не любые материалы способны выдержать мощные чары. Те же чары взрывных пуль... версия гримуара работает спокойно, но наложение этих чар через стол печати может вызвать их детонацию. Потому что чары печати сами по себе уже сложнее, так как несут в своей основе волшебную печать, которая, собственно, и позволяет сохранять чары длительное время. В то время как чары гримуара действуют через ядро территории, которое и облегчает... вес зачарования, так сказать.

В любом случае, мастерская оказалась довольно перспективной штукой. Но тут как и с магией пандемониума, нужно время и эксперименты, чтобы раскрыть потенциал артефакторики. А так же развитый навык артефактора. И я не уверен, что готов тратить на это эссенцию. Чем чаще я повышаю свои навыки таким способом, тем дороже это становится. Но я могу выбрать одного из своих слуг, и прокачать навык ему, так как для слуги это будет дешевле, если для него ещё не использовалась покупка уровней навыка. Думаю, это уже можно будет использовать.

Дальше - комната связи.

Всю её суть прекрасно передаёт описание.

Комната связи

Открывает доступ к системному чату

Возможность поговорить с другими игроками...

Естественно, я ухватился за эту возможность сразу же, как только разобрался с возможностями модификации башни. Ради этой комнаты можно было пожертвовать другими важными этажами. Хотя, как по мне, самое важное я, всё же, смог построить. Подавитель заклинаний, блокирует использование вражеских заклинаний на моей территории. Стоит учитывать, что у других лордов тоже может быть это улучшение в башне магии. Астральная матрица - заклинания поддержки из ветки астрала, вроде телепортации или зова повелителя, например, получают эффект укрепления магической защиты, то есть, временно повышают сопротивление существ, к которым была применена подобная магия. И, наконец, линза астрала, повышает урон боевых заклинаний аспекта астрала, а так же они начинают снижать сопротивление противника. Эти последние два этажа довольно круты, но с учётом того, что они влияют лишь на магию гримуара, то есть, на те заклинания, которые использует сам лорд. Но даже так, это очень круто. Буду крутым волшебником.

Таким образом, моя башня магии была завершена, получив свой максимум восьми этажей.

Возвращаясь же к комнате связи...

Ещё только построив её, я на время отложил дальнейшую прокачку башни, чтобы взглянуть на сам этот системный чатик.

Чат сектора

Доступно 1 сообщение в день

Дополнительное сообщение: 100 эссенции маны

Повелитель1994

- Кто может, скиньте эссенцию маны, пожалуйста! У меня начинается вторжение мерзости! Я верну позже!

ГоспожаКнягиня

- Ой, я не знаю, какую книгу магии изучать следующей? Здесь есть задроты, которые в этом разбираются? Дайте совет!

КнязьВладимир

- Королевство Святая Русь начинает объединение! Мы уже объединили силы трёх лордов и продолжаем наш священный поход. Наша главная цель - восстановление нашей родины! Наш родной мир был разбит на тысячи осколков, но это не конец, я даю клятву, что соберу их все и воссоздам наш мир в его былом величии!

МихалычЗолотыеРуки

- Продаю гараж! Много металлолома! (ссылка на лот магазина)

Этот парень довольно амбициозен. Продаёт сразу целый гараж!

СвятМихаил

- Я призываю всех князей уничтожать гнусную мерзость! И предостерегаю вас, друзья, от изучения отвратительных книг богомерзкой магии. Не изучайте магию хаоса и тьмы! Отвергните соблазны дьявола! Запомните! Это не игра! Всё серьёзно! Не пятняйте свою душу

злом!

КорольДемонов25

- Не слушайте этого даунича. Исследуйте те книги, которые наиболее полезны в вашей ситуации, даже если это книги хаоса. Но я настоятельно советую обратить внимание на книги астрала.

СвятМихаил

- Умолкни, слуга дьявола! Ты мерзость! Продал душу Сатане! Мерзкий безбожник! Славные люди, не слушайте этого прихлебателя тёмных сил! Я изучаю книгу света, и говорю вам, она приблизит вас к добру, поможет защитить вас и ваших людей от сил тьмы! И чем нас больше, тем мы сильнее. Злу не остановить легион верных воинов света!

Повелитель1994

- Кто может, скиньте эссенцию маны, пожалуйста! У меня начинается вторжение мерзости! Я верну позже!

Самаритянин007

- Снова он! Люди, не ведитесь, это развод! Повелитель 1994 мошенник! Он уже писал сообщения сегодня, значит у него маны до жопы!

КорольДемонов25

- Он продавал оружие, когда цены были на пике. Я тоже это делал, не скрываю, но я не представляю, насколько нужно быть бесстыдным, чтобы будучи оружейным лордом теперь кланчить эссенцию у других?

Повелитель1994

- А не пойти ли тебе нахер? КорольДемонов25, я твою маму в кино водил!

КорольДемонов25

- Ещё одна рекомендация, ни в коем случае не одалживайте никому свои ресурсы, если не уверены в другой стороне.

Повелитель 1994

- Сука, я тебя запомнил, гандон! Если найду, сотру в порошок. У меня есть ядерная ракета! Если не хочешь сдохнуть, плати налог на жизнь!

КорольДемонов25

- Да нихуя у тебя нет! Ты балабол! Ядерная ракета, как же.

Повелитель1995

- Сука! Ты шаболда трусливая! Только в чате такой смелый! Да ты знаешь кто со мной? Да мы тебя уничтожим! Найдём и уничтожим! Тварь!

ЛордЗемли30145

- Не верьте эльфам, они гниды!

ЛордЗемли20154

- Какие ещё эльфы? Это же не грёбаное фэнтези.

КорольДемонов25

- Я слышал, что апокалипсис произошёл из-за столкновения миров. Не знаю как это работает, но Земля столкнулась с Иллирией и два мира разбились на куски. Осколки Иллирии летают вперемешку с нашими, и там уже видели лордов эльфов, гоблинов, людей, орков, и много кого ещё. Так же, будьте осторожны с демонами, они как саранча, летают с одного осколка на другой и разоряют их.

КорольДемонов25

- Текста не хватает. В общем, демоны! Будьте с ними осторожны. У этих тварей тоже есть свой осколок, но они достаточно сильны, чтобы посылать свои армии подальше от своей территории для набегов. Они отправляют разведчиков, умеющих открывать порталы. Против демонов достаточно эффективны книги света, а так же, как ни странно, книги хаоса.

Повелитель1994

- Ты хули столько пишешь, сука? У тебя денег дохуя, да? Жди! Мы скоро к тебе придём!

КорольДемонов25

- Пожалуйста, приходите скорее, я только построил адские котлы, мне нужны ваши жалкие души, чтобы извлечь из них ману.

Повелитель1994

- Сука! Ты тварь! Думаешь я тебя не уничтожу! Я тебя уничтожу! И котлы твои сраные! Гнида! Пидор конченный! Вот и всё, ты сам сраный демон! Теперь святые пидоры будут на тебя охотиться!

Я, честно говоря, зачитался.

В этом чате сектора было много людей, и они постоянно спорили и ругались друг с другом. Хотя, большинство оставляло не более одного сообщения в день. Тот же князь, например, каждый день писал одно и то же, а потом занимался своими делами, не вступая в перепалки. Сразу видно - человек серьёзный. Или у него просто не было столько эссенции, чтобы тратить её на болтовню в чате. У меня тоже, кстати, эссенции много, но я не стал бы тратить её на форумные срачи.

Тем не менее, один вопрос я, всё же, решился задать.

ЛордЗемли14

- Здравствуйтесь, я здесь новенький. У меня вопрос, кто-нибудь знает, что стало с Землёй?

При этом я отметил, что мой ник на форуме был Лордом Земли, да ещё и с цифрой. Соответственно, сразу встал вопрос - а как получить уникальное имя?

КорольДемонов25

- Воу! Ничего себе, четырнадцатый лорд! Охренеть! Впервые вижу двухзначный номер. А по твоему вопросу, Земля уничтожена, скорее всего. Я слышал, что наш мир как-то столкнулся с Иллирией, ещё одним миром-планетой, и они разбились. И я склонен верить этой информацией. Я уже построил здание портала и посмотрел на какой-то фэнтези мир, но

КорольДемонов25

- Там тоже есть лорды, но планарные, не астральные. И я никак не могу найти Землю, но уже видел столько её осколков! Даже если от Земли что-то целое осталось, не рассчитывай, что всё разрешится само собой. Готовься к астральному шторму и встрече с другими лордами. Если они из Иллирии, то почти наверняка будут враждебны, да и с нашими тоже будь осторожен.

Повелитель1995

- Четырнадцатый, дай эссенцию! Я верну позже.

Естественно, отвечать я не стал.

Повелитель1994

- Ну и пошёл нахер!

Этот парень мне уже не нравился.

И, пока что я продолжил наблюдать за чатом, понимая, что...

Всё изменилось. Уничтожена ли Земля, как утверждает король демонов, или нет, но он прав в том, что едва ли всё разрешится само собой. Мне следует готовиться к встрече новых угроз, а так же заняться расширением собственной территории.

Возвращаясь же к настоящему, я поднялся на башню и оглядел свои владения.

Теперь на самой границе моей изначальной территории, за которой начиналась каменистое кольцо новых земель, выросла зловещая чёрная стена. Такой цвет приобретали каменные блоки за счёт добавления металла, что так же повышало класс фортификации сооружения. Сами же стены с этой стороны выглядели довольно... примитивно. Даже не стены, а скорее преграды... они не остановят врага. Тем не менее, это было не закрытое кольцо стен, враг спокойно пройдёт, но лишь через определённые участки, которые я смогу просто легко

простреливать из крепости. Сейчас просто нет смысла ставить стены так далеко, когда с оборонительных башен моей крепости простреливается практически весь остров.

Но в будущем...

Я уже видел, во что могут превратиться эти стены, когда моя территория расширится. Сначала я вообще планировал выстроить нечто вроде бастиона, чтобы было удобно отстреливать врага на подступах. А потом меня просто осенило, что я ведь не ограничен правилами старого мира. Раньше, чтобы построить укрепления, их реально нужно было, собственно, строить. Со своими ресурсами, без возможности строить стены через систему лорда, силами пленных и мерзостей, я бы возводил нормальные укрепления неделями и месяцами. А так, я могу просто отдать команду и система сама построит мне такие стены, которые я без всяких кранов и кучи рабов никогда не построил бы. А с рабами и техникой строил бы годами.

Потом я проверил саму возможность строительства новой задумки и...

Сейчас в этом не было особого смысла, но, когда территория будет расширена и начнётся застройка, я планирую возвести вокруг будущего зиккурата не просто стены... а огромные титанические чудовищные высокие и толстенные стены. Воображение рисовало стены из одного аниме, где люди прятались за ними от огромных великанов-людоедов.

С имеющимися у меня ресурсами вполне реально возвести такие стены, которые будет просто бесполезно обстреливать танками и артиллерией. Через которые никакими лестницами не перелезть, только перелететь.

Но это потом...

А сейчас...

Если перевести взгляд на пространство внутри охранного периметра, то тут можно увидеть всё ту же тюрьму, разделённую на два сектора. Для гоблинов и эльфов. С прошлого раза там изменилось только то, что появились колодцы. А ещё, гоблины развели у себя костёр... засранцы, пеммикан не нужно жарить, а они расходуют мою древесину. Чуть в стороне и дальше расположились каменными клыками мегалиты. Оборонительные мегалиты молний, и ещё парочка таких же выросло на стенах крепости башни короля. Система строительства позволяла встраивать эти штуки прямо в стены. И, наконец, одна из новинок - аркан мерзости. Это было строение из камней, напоминающее стоунхендж, по сути, тоже мегалит. А в центре каменная платформа-алтарь с магическим кругом.

Аркан мерзости

Позволяет призвать 10 слуг-мерзостей в месяц.

Автоматически накладывает на призванных существ заклятие захвата мерзости

Так, благодаря этой штуке, моя армия моментально пополнилась мои войска солдатами-мерзостью. И, что просто замечательно, мне ничего не мешало построить несколько таких арканов и призывать ещё больше мерзостей!

Ну почти ничего. Есть условие, что арканы не должны находиться слишком близко друг к другу. Это правило действует на все сооружения типа мегалита. Точно так же нельзя натывать частоколом электрические обелиски или мегалиты арканы, которые добывают ману. И так же нельзя рядом поставить мегалит молний и аркан мерзости, или мегалит арканы. Между подобными строениями должно быть некоторое расстояние, иначе... их можно поставить и вплотную друг к другу, но тогда оба строения начинают потреблять эссенцию маны, снижая уровень её добычи.

Причём, колодец тоже создаёт такие помехи, если поставить его рядом с мегалитами.

И, кажется, сейчас я даже понимаю, почему так. Есть у меня предположение, что здания типа мегалитов для своей работы используют окружающую ману, ту самую, которую добывает башня короля, аккумулируя её в ядре. И если мегалиты будут стоять слишком тесно, то начнут мешать друг другу, а недостаток маны они возьмут от ядра, что и снизит норму добычи.

Так что, хоть я и мог бы понатывать их частоколом, но это было просто физически больно, когда у меня и так куча чар требуют поддержания и снижают добычу маны. Да и вот в чём загвоздка, чем больше мегалитов вот так пересекаются, тем сильнее идёт ущерб добыче. Так что, лучше грамотно чередовать постройки, чтобы мегалиты не располагались слишком близко друг к другу.

Возвращаясь же к арканам мерзости...

Построив в общей сложности шесть таких построек, расставив их в разных частях острова, вокруг башни, я в течение нескольких дней поочерёдно вызывал новых мерзостей, пачками по десять штук, а потом использовал на них трансформацию, приводя их к некому общему виду. Изначально это вообще случайные твари, которые могут совсем кардинально отличаться друг от друга. И, даже после трансформации они сохраняют некоторую уникальность, но, по крайней мере, теперь они все более человекообразны, прямоходящие, как правило с двумя ногами, двумя руками и одной головой. С некоторыми исключениями.

Потом выделил из них самых разумных, подкачал им интеллект, и назначил управлять остальными тупыми тварями. При этом ещё и ввёл иерархию подчинения, основанную на контрактах. Умные твари подписали контракты, а потом Серафим обучил их этому

заклинанию, и теперь они уже сами по мере возможности требуют подписания контракты с нижестоящими мерзостями. После трансформации даже самые дикие мерзости-животные обрели достаточно самосознания для того, чтобы стать целью магии рвения, и этого так же достаточно, чтобы мерзость могла стать контрактором. И теперь эти существа не стоят без дела. Большую часть времени они работают, используя зачарованные инструменты, чтобы вырубать всё что растёт выше земли, вокруг моей крепости. Нечего оставлять врагу возможность прятаться за этими деревьями и камнями, которые отдельные группы мерзостей так же начали долбить.

Оставил только несколько участков, которые можно использовать для прикрытия... где были закопаны мины, купленные в системном магазине. Что интересно, хоть заклятье взрывных чар и было явно создано именно для пуль, но оно прекрасно ложилось на гранаты и мины. И, конечно же, было просто необходимо хотя бы один отряд мерзостей поставить на дежурство, чтобы они постоянно были готовы к внезапному вторжению или бунту пленных. Эти ребята несли дежурство в броне и с оружием, и примерно раз в сутки они меняются с другим отрядом.

Причём, это происходит не потому что мерзости устают... хотя они тоже устают, но не так как люди и само по себе дежурство в броне их особо не напрягает. Но, я просто хотел, чтобы как можно больше моих солдат привыкло к оружию и броне. И, да, может латы не эффективны против огнестрела, но, помимо того, что нашим врагом могут оказаться не только современные стрелки, так же и броня может быть усилена чарами. А я уже проверил, что достигнуть такого показателя брони, чтобы автоматная пуля не была способна пробить латы, с помощью зачарования, вполне реально.

Вдобавок, я выделил около часа в день для тренировки стрельбы, которую проводил лично, обучая мерзостей обращаться с оружием и, собственно, стрелять. Ну и Келли заодно. И, пока что, взрывные чары с пуль я снял, оставив лишь небольшой запас для себя. Тренируются мерзости с обычными автоматами, хоть и с боевыми патронами. В основном, так как я даю им пострелять и разрядными патронами, а ещё реже - взрывными, чтобы они хотя бы понимали, как ведут себя боеприпасы с разными типами зачарования. И, пока ещё рано, но я рассчитываю собрать среди этих мерзостей небольшой артиллерийский отряд, которые будут вооружены более мощным огнестрелом с взрывными боеприпасами.

О, я уже убедился, насколько мощным будет выстрел из противотанковой винтовки или из крупнокалиберного пулемёта. Тут и сила нужна с выносливостью, потому что я стрельбой из той винтовки и руки себе сломать могу. В общем, отряд уничтожителей, как я начал называть их про себя, нужно было усилить, добавив им достаточно силы и выносливости, чтобы они вообще могли нормально стрелять из тяжёлого крупнокалиберного оружия. Среди же остальных, разделив монстров на отряды, старался подыскать хотя бы по одному достаточно собранному и спокойному бойцу в этих отрядах, которым можно было бы доверить взрывные боеприпасы.

Ну а теперь, думаю, пора разобраться с пленными. Они и так долго ждали, пока я решал первоочередные вопросы. А после уже можно отправляться к ближайшему осколку для расширения территории.

Погодите...

- Какого хера?

Опешив, я прикрыл правый глаз и использовал ясновидение, как бы, приближая фокус зрения к кострищу гоблинов. Очень удобное заклинание, тебе и просвет сквозь стены, и дальновидение как от хорошего бинокля, даже лучше, наконец, то самое панорамное зрение, позволяющее смотреть вокруг себя как в игре.

И вот...

Я увидел, что эти зелёные козявки, похоже, решили зажарить на костре не пеммикан, а одного из своих сородичей.

- Никак вы, блядь, не научитесь. - Вздохнул я.

И почесал тыковку когтями.

Что делать с этими дикарями?

<http://tl.rulate.ru/book/109513/4114016>