

Барр довольно хорошо знаком с этим произведением. В прошлой жизни люди и орки вели войну в этом районе, и в центре битвы между двумя сторонами была сверхбольшая кристаллическая шахта! В то время Ваал, который был из человеческой фракции, тоже участвовал в этом, но это был всего лишь соевый соус. В конце концов, боевая мощь, вложенная как людьми, так и зверями в ту битву, была сокрушительной по сравнению со всей группой авантюристов. Теперь первая задача - сначала построить деревню. Баал глубоко вздохнул, подошел к выбранному месту и достал из рюкзака территорию. [Системный запрос: использовать ли жетон территории. ] Выберите Использовать. Жетон тут же разлетелся на кусочки, и перед глазами Барра предстала хижина из дерева и камня. Стены были сложены из голубого камня, а крыша покрыта голубой черепицей. Общая площадь была небольшой. Это небольшой дворик, обнесенный забором, и выглядит он неплохо. Это здание совета, а также будущая резиденция Барра. "Пожалуйста, назовите свою деревню". В моей голове зазвучал голос из подсказки. "Деревня в синем море". [Системный запрос: 25 августа 5658 года по континентальному календарю Барр Дресса основал деревню на восточном побережье Красного моря - Хайлань. ] "Поздравляю, у вас появилась собственная деревня". [Системный запрос: Ваша деревня приобрела атрибуты деревни: таурены, рыбацкая деревня, официально открыта панель управления деревней, и вы получили десять фермеров-тауренов. ] Сверкнула вспышка света, и перед Ваалом появились десять фермеров-тауренов мужского пола. "Я видел взрослых". Эти таурены, которые были созданы непосредственно при сотворении мира, родились со всеми видами базовых знаний, они были разносторонними существами, а также были полностью преданы самим себе. Все основные чертежи были куплены, и Баал не стал медлить. Он приказал пятерым фермерам построить заборы, а остальным пятерым - бараки. Мурлоки становились очень активными по ночам, и Баалу нужно было защититься от нападения мурлоков. Конечно, Барр также подумывал о том, чтобы нанять аборигенов для помощи в защите. Однако у аборигенов разные характеры, и их лояльность нельзя гарантировать. Нет гарантии, что найдутся люди, которые захотят заработать на этом деньги. В конце концов, ему пришлось отказаться от этой идеи. Время строительства казарм первого уровня составляет семь часов, а на возведение забора также уходит пять часов. Эти два здания стоят в общей сложности 700 единиц дерева, 500 единиц камня и 15 золотых монет. Баал уже подготовился, и это не проблема. Сначала давайте проверим два полученных атрибута деревни. Таурен: Получите разрешение на набор фермеров-тауренов, количество новобранцев: 10 человек / 7 дней, каждый набор фермера-таурена стоит 50 серебряных монет. Рыбацкая деревня: Вы получили разрешение на строительство портов и доков. Барр открыл панель управления деревней, и в его голове мгновенно всплыл большой объем информации. Название деревни: Хайлань (Империя орков) Ранг: Первокласная деревня Атрибуты деревни: Деревня тауренов, рыбацкая деревня Количество жителей: 11/500 Уровень удовлетворенности жителей: 60 Налоговая ставка: 25% (Стандартная налоговая ставка Империи Орков, за исключением деревенских жителей, которые принимаются на работу, они должны платить налог.) Площадь территории: 2126 квадратных километров (включая морские районы) Запасы ресурсов: Дерево 9953, Камень 9991, Продукты питания 10000 Существующее здание: Зал заседаний Совета Разработка технологии: Добыча руды 1-й уровень Здания, необходимые для модернизации: Казармы 1-го уровня, Кузница 1-го уровня, Магазин одежды 1-го уровня, Продуктовый магазин 1-го уровня, Склад 1-го уровня, Забор, Резиденция 1-го уровня, Рынок 1-го уровня. Здания, которые могут быть построены: Порт, Док, Сельскохозяйственные угодья, Резиденция, Склад, Кузница, Магазин одежды, Универсальный магазин, Забор (в стадии строительства), Казармы (в стадии строительства), Рынок. Добыча руды 1-го уровня: Откройте деревню первого уровня, получите право добывать руду на территории и увеличьте скорость добычи всеми шахтерами на территории на 5% После того, как создание территории было завершено, Баал проверил ее и обнаружил, что его врожденный навык: Клятва (закон) уже активирован, что послужило ему основой для поселения в будущем. Он нашел относительно просторное открытое пространство на левой стороне деревни. Ваал использовал свои навыки.

Теперь уровень Ваала по-прежнему равен 7, а общее количество людей, которых можно призвать, равно 28. "Ом!" Пространство перед Ваалом на некоторое время исказилось, и земля мгновенно покрылась различными неизвестными магическими образованиями. Эти магические образования продолжали расширяться, в мгновение ока заняв площадь, равную половине баскетбольной площадки. Вспыхнул синий свет, и перед Ваалом появились двадцать восемь фигур. "Я видел вас, для меня честь служить вам!" - Хором воскликнули все, кто стоял перед ними. Посмотрите внимательно. Среди них было пятнадцать гоблинов-гоблинов-медведей, двое мужчин-тауренов, одна женщина-кошка и три человека-лисы, двое мужчин и одна женщина. Гоблины-работяги ниже ростом, чем обычные гоблины, и обладают более низким интеллектом. Их обычно называют маленькими гоблинами. Они принадлежат к классу рабов в альянсе гоблинов и имеют очень низкий статус. Обычных гоблинов обычно называют хобгоблинами, они очень умны, хороши в бизнесе и принадлежат к правящему классу в Лиге гоблинов. Маленькие гоблины очень плодовиты, их популяция очень велика, а их боевые способности не заслуживают похвалы. Однако их невысокий рост облегчает им вход в шахту и выход из нее, а специальная структура легких также позволяет отфильтровывать большую часть пыли, что очень подходит для горных работ и является хорошим выбором для шахтеров. Для сравнения, хобгоблины гораздо менее плодовиты и встречаются реже. Медведь-гоблин - это разновидность гоблинов, с грубой кожей и толстой плотью, и он является хорошим кандидатом в воины. Разумеется, другие расы также распространены в некоторых империях орков, но оставшиеся две встречаются довольно редко. Стоящий слева - стройный мужчина с худощавым телом и жалкой внешностью. Пара маленьких глаз, излучающих яркий свет, постоянно оглядываются по сторонам. Ниаорен - представитель клана оборотней. Встречается очень редко. Он намного умнее оборотней. Большую часть времени он выступает в качестве военного советника в клане оборотней. Барр был немного озадачен. Имя: Джон Этническая принадлежность: скорпион Шаблон: Редкая элита Уровень: 7 Профессия: Чернокнижник Специальность: Менеджмент НР: 12000 МР: 35000 Атака (заклинание): 1750 Защита: 1200 Талант: Хитрость: Увеличивает скорость нанесения критического магического удара на 25% и увеличивает силу магической атаки на 15%. Навыки: Призыв Беса 7-го уровня, Порча смертью 4-го уровня, Разъедающая стрела 6-го уровня. Типовой навык: Улучшенный призыв: Призыв Великого демона 7-го уровня. Примечания: 121-й выпуск факультета менеджмента Академии Империи магии Харлана. Давайте не будем много говорить о качествах этого упрямого человека. Последние слова немного обеспокоили Ваала. Если я правильно помню, Магическая империя Харлан в древние времена была королевством, и она погибла много лет назад. Последнее еще более странно, потому что Ваал никогда не видел и не слышал об этой расе. Навык "клятва" может призывать только дружественные отряды, и теперь Ваал дружит только с Империей орков и Альянсом гоблинов, поэтому он должен быть членом этих двух фракций, откройте панель атрибутов другой стороны. Имя: Дональд Раса: Орк-выдра Шаблон: Босс низкого уровня Уровень: 7 Профессия: Навигатор Второстепенная профессия: Мастер-кузнец Здоровье: 500 МП: 1000 Атака: 100 Защита: 50 Талант: Плавание под парусом: Увеличьте скорость движения судов на 20%. Читать далее [www.uukanshu.com](http://www.uukanshu.com) Кораблестроение: Увеличивает скорость постройки корабля на 100%. Навыки: Навигация 10-го уровня, Составление графиков 7-го уровня, Навигатор 7-го уровня. Типовые навыки: Защита от штормов (макс.), Сердце Чипмейкера 1-го уровня. Примечание: Племя орков-выдр, которые на протяжении многих поколений жили на побережье Красного моря. Мастер-кузнец: Увеличьте скорость строительства кораблей на 70%, значительно улучшите качество кораблей и получите возможность строить корабли ниже эпического качества. Защита от штормов (МАКСИМАЛЬНАЯ): У судна есть отличный шанс избежать всевозможных стихийных бедствий при плавании в море. Сердце кораблестроителя 1-го уровня: 10% шанс улучшить качество корабля во время его постройки и очень маленький шанс видоизменить построенный корабль, чтобы получить проект строительства корабля нового типа. При виде атрибутов у Ваала загорелись глаза: образец лидера низкого уровня,

мастер-кораблестроитель! Это настоящее сокровище, а другие навыки созданы специально для парусного спорта и кораблестроения. Даже вся империя орков, возможно, не сможет найти несколько человек, а также очень редкую основную профессию: навигатор, которая очень важна для будущих поколений на их собственной территории. Развитие значительно помогло бы. Прочитав характеристики Дональда, Барр также смутно догадался о некоторых моментах. Призванный им самим скилл, вероятно, является исторической личностью, которая уже умерла. Однажды Барр случайно увидел в книге расу орков-выдр, так же как и Волшебную империю Харлан. Другие орки также давно вымерли. Для Ваала это отличная новость. Вы, должно быть, знаете, что среди вымерших рас многие обладают удивительными расовыми талантами, и есть даже суперрасы, которые рождаются как господа-шаблоны..

<http://tl.rulate.ru/book/111030/4340419>