

В процессе имитации сна погрузился в виртуальную реальность. Там я разработал схему действий по улучшению навыка «Тихий шаг» в «Бесшумный шаг». Далее занялся зачаровыванием своей одежды магическими рунами на прочность, стойкость к магии, водонепроницаемость, сопротивляемость колюще-режущему оружию и т.п.

Кроме магических примочек укрепил свои вещи с помощью различных тонких излучений, укрепляя атомарные связи. Тем самым мой меч стал невероятно острым и прочным. Одежда стала просто прочной. По сути, мой костюм стал изолированной системой, не пропускающей ничего. В принципе, моей коже и не нужен воздух — я не потею.

Позволил себе маленькие улучшения человеческого организма, но от бионических улучшений и кибернетических включений воздержался. Все-таки такие апгрейды могут вызвать подозрения. А мне здесь еще жить и жить.

Проснувшись, первым делом потянулся до хруста в суставах. Зарядку делать по определенным причинам не стал. Одевшись, отправился в зал, где уже собралась семья Зун за общим обеденным столом.

Поприветствовав семейство, отправился в сторону умывальника. Совершив утренний моцион*, присоединился к празднику желудка. Еда была как всегда на высоте, пальчики оближешь.

Закончив трапезу, отправился вместе с Мирт Зуном в его кабинет для получения новых заданий. Задания, как и оговаривалось раньше, состояли в основе своей из принеси-подай-и-немешай.

Забрал все накопившиеся задания, отправился их выполнять. Первым делом помог наколоть дров старушке, за что она меня порывалась накормить. Я был бы дураком, если бы не согласился на такое заманчивое предложение, ведь впереди еще целый день работы. Дальше еще трем другим семьям наколот достаточно дров и принес воду с колодца другим. Дальше помог девушкам в сборе ягод. И так прошел целый день непрерывной работы на благо деревни — репутация наше всё.

За этот день в общей сумме удалось заработать 38 медных монет. Так потекли мои обычные деньки в этой деревне. Также я вставал на стражу, отправлялся на охоту, читал различные книги, которые давал мне староста и много чего еще. Как-то Мирт Зун обещал меня всему научить, рассказать, и он сдержал свое слово на третьи сутки пребывания в деревне. Теперь между перерывами ходил к Мирту за рассказами про сей окружающий нас удивительный мир.

Так удалось выяснить, что мы находимся в стране под названием Ферул. Данная страна принадлежала людям и соседствовала с двумя другими людскими государствами, имя которым Смарт и Ниогорн. В стране, которая мне стала уже почти как своей, было запрещено рабство и торговля различными одурманивающими снадобьями и/или порошками. Еще в нашей стране была тоталитарная диктатура — правил нами Каралон Де Ринг Сумерт Рол (как я понял, здесь чем длиннее твое имя, тем круче статус).

Территория Ферул была покрыта в большей степени непроходимыми лесами. Страна Смарт была в пустыне, Ниогорн же находилась на востоке в великих равнинах, похожими на огромную степь с редкими холмами. В каждой стране было множество различных подземелий непонятного происхождения. Оттуда и черпали свой капитал государства.

Страна Смарт была многонациональной, Ниогорм же правили Фурри (гуманоидные животные), но большую часть населения составляли люди в виде рабов и как разводимого скота (эти гады оказывается любят человечину). Поскольку государство Ниогорн когда-то принадлежало

людям, после ее захвата Фурри оно так и осталось считаться человеческим государством.

Еще наша территория граничила со страной гномов, живущих в горах. Данные горы закрывают половину границы нашей страны. На вершинах гор живут полудраконы и драконы, а также в этих горах есть храмы Кицуне (человек с лисьими ушками и хвостом/хвостами).

Страна гномов называется Шотгорд. У драконов и лисиц не было названия, ведь они не образовывали государства как такового. Можно сказать, что они паразитировали на территории Шотгорда.

Наша территория была немаленькая, хотя соседи тоже не жаловались на нехватку территорий. Как я понял, данный мир имеет огромные размеры, уж по более матушки Земли. Пока так и не смог понять — данный мир является шарообразным или плоским? А может еще, каким-либо причудливым геометрическим образом. Ведь это магический мир, здесь всякое возможно. Нужно будет отправить Гиперион в космос для уточнения карт. Но это потом.

Больше ничего интересного не удалось узнать. Ведь, по сути, для старосты этот мир ограничивался этими четырьмя странами. Что лежит за ними Мирт не знал.

В итоге, после трех изнурительных месяцев работы, в Сольт квестов больше не осталось. За все это время удалось заработать 2 золотые монеты, не считая потраченных денег за еду и на съем комнаты в доме старосты.

После выполнения последнего задания, отправился за очередной наградой. Помимо основного вознаграждения получил рекомендательное письмо от Мирт Зуна. Поблагодарив меня за хорошо проделанную работу, тот пожал мне руку в знак уважения. Последний раз пообедав с семьей Зун, отправился в путь: в город Тиррот, что лежал в трех днях пути пешего хода.

Шел второй день пешего путешествия, но на своем пути так никого и не встретил. Скучно, но спокойно, не надо куда-то спешить, птички поют. Благодать, одним словом.

Впереди меня ждал перекресток с покосившимся деревянным знаком. Знак указывал на три направления: древня Сольт, город Тиррот и еще одна деревня — Пурон. Само собой я направился в город. Пройдя еще несколько часов пешим шагом, радар засек впереди группу разумных, сидящих в лесу. Трое из них сидели на стороже и осматривали дорогу.

Заметив меня, один из наблюдающих побежал к общей массе разумных. Неужели разбойники? Иду дальше, делая вид, что никого и ничего не замечаю. Тем временем провел более детальную разведку, пытаюсь узнать расу возможных противников.

Это оказались Гноллы, раса прямоходящих низших гиен. Их считают за обычных зверей и не воспринимают как разумных. Впереди меня уже ждала засада. Когда я оказался окружен, они решили показать себя, выходя со всех сторон и беря меня в кольцо. Что-то оружие у них не очень, я уже молчу про одежду — старая потертая ткань, накинутая на подобии халата.

— Стой, человеке! — Проговорил впереди стоящий Гнолл, самый рослых из них. — Дувай деньга и оружия.

— Говорить сначала научись нормально, жалкий ксенос. — Перешел на оскорбления Павел.

— Ууу, мы предупреждать! Ты не слушать, моя убить!

Гноллы ринулись в атаку со всех сторон, не мешая друг другу, что удивительно.

Всего меня окружило двадцать особей данного вида. Пять из них напали на меня сразу, остальные либо ждали своей очереди, либо наводили в мою сторону арбалеты. Не, ребята, это не серьезно. Создаю вокруг своей талии псионическое воздушное кольцо. Резко увеличиваю его в размерах, тем самым разрезая горизонтально всех гноллов. Завалившись на землю по частям, ксеносы начали скулить, рычать, выть от боли. Некоторые ползли подальше от меня, оставляя позади себя лужи крови и вываливающиеся кишки. Фу, ну и запах. Создаю водные щупальца, напитанные пси, над головой, и пускаю по щупальцу в голову еще живых существ, дабы прервать их стенания.

Закончив с мокрой работой, направился в лес, куда побежали три недобитых гнолла. Они изначально там прятались, но, увидев смерть своих сородичей, бросились на утек к себе в лагерь.

Правда далеко убежать им не удалось. Материализую взрывные сюрикены и бросаю в сторону убегающих. Раздался сильный взрыв, оповещающий, что беглецы мертвы и находятся в разобранном состоянии. Теперь пора заняться лагерем. Самое главное — никогда не оставлять за своей спиной тех кто будет мстить. Да и вообще, это удел слабых, прощать своих обидчиков.

Лагерь был не потревожен, поскольку им никто не сообщил о случившемся побоище. Выходя из укрытия, обнажаю катану, попутно покрыв ее пси-льдом (не охота, чтобы и эти после смерти воняли). Стражи деревни сразу заметили меня и направились на перехват.

Ускорившись на 0,6%, срубаю первому голову. Продолжаю движение руки и попутно срубаю еще две головы гноллов. Тела мертвецов продолжали бежать по инерции, пока не завалились в кусты, орошая их красной кровью.

Другие стражи, видя легкую и стремительную расправу над сородичами, стали кричать своим самкам и детенышам бежать куда подальше, пока те пытаются меня задержать. Не, ну так дела не делаются. Создаю вокруг лагеря гравитационный барьер, отрезающий его от леса. Теперь бежать некуда.

Подбегаю к ближайшему стражу и срубаю его руки по локоть, на развороте срубаю голову. Следующий успевает поставить блок мечом, но ему это не сильно помогает, так как мой меч разрубил гнолла вместе с его оружием по вертикали. Со спины меня синхронно атакуют еще двое стражей. Развернувшись на пятках, разрубаю их туловища пополам вместе с руками. Все, стражи кончились — основная масса воинов сейчас лежит на дороге.

Добив парочку еще живых, пошел в деревню уничтожать остальных. Молодняк и самки брали всё, что попадалось под руку. Я же продвигался по их разрубленным телам, не обращая никакого внимания на сопротивление. Добравшись до грудничков и кормящих самок, срубил всем их головы.

Вроде все. Радар показывает, что в живых больше никого нет. Стряхнув кровь с меча, убрал в ножны. После недолгих поисков нашел палатку главы этой псарни. Она порадовала меня только 1 серебряной и 10 медными монетами. Мда, негусто. И стоило вам на меня нападать?

Сжигать место побоища поостерегся — не хотелось подвергать опасности окружающий лес. Да и местному зверью лишний корм не помешает.

<http://tl.rulate.ru/book/20967/437980>