

Утро началось у меня с тренировки и обучению владению боевым посохом или скорей палицей, я просто не знаю как ещё можно обозвать 3 метровый шест с более толстым одним концом и тонким другим. По крайней мере именно это мне, на полном серьезе, заявил тренер. Утверждая что это именно боевой посох каких-то там боевых магов северных морей, а не обычная дубина. Честно говоря мне, из-за моей аллергии на металл, всё равно ничего другого толком не подойдёт. Так что похоже, что доспехи тоже придётся носить кожаные или в самом крайнем случае деревянные. Да здесь есть возможность делать деревянные доспехи для специальных классов, вроде боевых друидов и ещё парочки рас. Нужно будет потом как-нибудь у эльфов перекупить специальную породу дерева для производства таких доспехов. Однако у них есть весьма оригинальный изъян, нужно постоянно следить чтобы они не пустил корни и не начинали обрастать листьями и веточками.

После тренировки, я нанял 15 гоблинов и пятерых из них тут же отправил копать подземный туннель или точнее сказать, долбить камень. Пусть качают себе профессию горняков, так как в пещерах и шахтах, из за того что у них нет штрафов на нахождение под землей, они будут лучше работать чем люди. Да и сами гоблины с орками и ограми вроде как считаются именно пещерными жителями. Ну и десяток я решил отправить вместе с капитаном разведки, гоблином по имени Гунни, составлять карту местности. Думаю пришло узнать, что же мне подарил великий и могущественный рандом. Ну там, какие нейтральные здания стоят на моей земле, где находятся mobs и т.д.. Через три дня же начинается большой поход за уровнями. К тому времени гоблины должны будут открыть почти половину карты и я смогу составить оптимальный маршрут нашего похода.

К сожалению мне, по идеи, из-за моей низкой репутации даже с моими же орками, нельзя нести потерь. Если верить гайду то за каждого убитого бойца я теряю 1 очков репутации, а если проиграю или отступлю то 100. За победу же я получаю всего 50 очков. Вот и получается, что я могу позволить себе только победу и желательно без потерь. А то, проснись, а голова на тумбочке.

Ладно хватит о позитиве пора заняться делами. Сегодня будет закончен базар и лавка Хасина, а завтра, с первым же обозом, появится и он сам. Вот только у него в лавке, судя по гайду, будут только инструменты, но и это для меня хлеб. Вчера весь вечер думал как же вооружить своих орков. У всех обычных юнитов по три слота под оружие и только у элитных по 4, а у героев 5.

Исходя из этой информации, я решил что они будут вооружены щитом, мечом и копьем. Но это пока только в моих планах, а в реальности же у них одни дубины и я не знаю когда смогу их перевооружить. После сооружения базара я решил построить арену, а то скука страшная, да и боевой опыт всем будет капать за бои на ней.

Ну, а пока пойду гляну на моих орков. Похоже тренировки действительно дают результат, ведь они уже научились держать некое подобие строя. Да и команды, их тренер, также научил выполнять пресекая самостоятельность на корню.. Теперь осталось ещё немного поднять им боевые навыки. Однако, если честно, то я так и не понял толком есть ли в чём-то отличия боевых навыков от небоевых. Первые вроде как отвечают за урон и выживаемость в боях, в то время как вторые за построение и своевременное выполнение команд командира, ну это если я опять ничего не напутал.

В верховой же езде они уже освоили построение клином, а в пехотном строю построение в линию и на этом, к сожалению, все наше успехи закончились. Целый день я учился вместе с ними держать бычий строй. В пешем варианте рядом со мной всегда находился огр, а вот в верховом строю ему места не было, так его вес ни один из быков выдержать не мог а на своих

двоих он им просто-напросто проигрывал в скорости. Вот так за тренировками, да обучением и прошёл очередной день.

31 июля

Утром следующего дня я первым делом поздоровался с прибывшим купцом и приобрел у Косима пилы, топоры, кирки, а также молоты с клиньями для переработки камня в строительные блоки. Отдав этому местному, чукче и еврею в одном флаконе, все остатки своих денег, не забыв при этом прикупить различных приправ и продуктов. Теперь их надолго хватит, по крайней мере для одного отдельного правителя целого замка и маленькой деревни, в моем скромном лице.

Также сделав весь комплекс утренних упражнений с боевом посох северных магов, чтобы нормально почувствовать свою дубинушку. Затем взяв с собой всех своих 3 орков-капитанов и Огрима. Я зарегистрировался на свежестроенной арене на бой 5/5. Надо сначала мне нужно поднять репутацию, а уж потом можно будет и простых орков с собой брать. А то сейчас, в случае поражения, моя и без того плачевная репутация упадет ниже плинтуса. Ей богу, если бы вы только знали как меня уже достали все эти заморочки.

На арене, после того как мы вошли в специальную комнату. К нам, от противоположной стены, тут же, теряя по дороге штукатурку, подошла каменная горгулья.

-- Приветствую тебя на арене, не умирающий. Знаком ли ты с правилами арены? - спросила она на удивление приятным женским голосом.

-- Нет. - коротко ответил я.

-- Правила просты, победитель только один и победителей не судят. - улыбнулась она.

-- А что насчет рейтинга? И что у вас там с наградами? - поинтересовался я.

-- Здесь тоже всё просто. Победа +1 очко, поражение - 2 очка, за каждые 5 очков вы получаете знак арены. Сами знаки уже не сгорают в случае поражения. За них я могу продать вам камни характеристик. Стоимость одного камня характеристик равна десяти знакам арены. Камни можно улучшать и вставлять в любой выбранный вами предмет, но только по одному камню. Первые 3 боя бесплатны, а потом за каждый последующий необходимо будет заплатить 100 золотых, в случае победы вы получите назад уже 150 золотых. Учтите что ставки на бои не принимаются.

-- Спасибо, а какие есть бои?

-- 1/1, 2/2, 5/5, 10/10, 100/100, а также всеобщая потасовка "Куча мала", когда на большую арену выпускаются от 5 до 10 команд. Каждый из видов боёв имеет свой рейтинг и свой камень арены. На какой вы из боев вы хотите записаться? - спросила она повернув, по птичьей, голову на бок.

-- Для начала, пожалуй, 5/5. - ответил я так как в битве один на один мне ловить нечего.

-- Добро пожаловать на арену, если захотите сменить вид боев и попробовать свои силы в других видах. То просто прикоснитесь к соответствующей статуи. Для активации двери необходимо положить 100 золотых в руку статуи и когда дверь загорится зелёным, то у вас появится определенный лимит времени для перехода на арену. Если по каким либо причинам вы не зайдёте в дверь, то поражение засчитывается автоматически. Ах да за 10, 100, 1000

побед подряд полагаются бонусы в виде кристаллов победы с +5, +10, +20 к характеристикам. Сами кристаллы после получения могут быть улучшены. - И горгулья замерла у одной из дверей с протянутой рукой.

-- Ну что ребята, вперёд и с песней. - попытался я немного подбодрить их, но они даже не обратили на меня внимания, похоже привыкли.

И вот пройдя через светящийся дверной проем мы оказались в длинном коридоре, оканчивающемся стальной решеткой и таймером отсчитывающим время.

-- Так Огрим по центру, слева и справа от него орки, за ними я с гоблином, Жучка замыкает. - начал я отдавать приказы.

-- Ах да Огрим, я вижу у тебя палицу, а что ещё у тебя есть из оружия? - решил я заранее уточнить.

-- Огрим еще взять, две маленькие палицы и камень. - не что то мой Огримушка иногда сбоят, то нормально разговаривает то как даун.

-- Так Огрим покажи мне свои палицы? - "Маленькими" палицами оказались 1,5 метровые дубины каждая с уроном в 80 единиц и с 20% шансом оглушения. Большая же палица была размером в 2,5 метра и наносила 160 единиц урона с 50% шансом оглушения цели, это конечно же если кто, после такого удара по чайнику, сможет выжить.

-- Хорошо, Огрим сначала кидаешь камень в центр построения противника, потом метнешь свою большую дубину в самого здорового врага, а затем "Маленькими" дубинками добиваешь тех кто лежит. Орки, а у вас что из оружия есть?

-- Щиты, копья, мечи и по 5 дротиков. - Ответил Грум, он у них в связке, вроде как был за старшего.

-- Прекрасно, кидаете свои дротики в ближайших противников, а затем достав копья и щиты прикрываете огра с флангов не давая врагам зайти к нем за спину.

-- Шонгар а ты что можешь наколдовать из магии?

-- Я могу замедлить воина или же не давать магу произнести заклинание.

-- Ну, тогда на тебе маги, если они будут.

Раздавая команды я проклинал себя тем, что не озаботился, тренировкой в группе из 5 человек Ну или орков, хотя суть дела не меняет. Да даже хотя бы поинтересовался бы их возможностями и способностями. Эх все мы умны задним числом, а я походу даже один из лидеров в этом не легком деле.

Естественно первый раунд мы проиграли в чистую. Нас встретили 5 тяжело вооруженных рыцаря на бронированных конях. И просто смели таранным ударом, после которого выжил только Огрим и каким-то чудом я с жучкой. Да и то, наверное, потому что огр убил своим камнем лошадь первого всадника, а потом добил раненого рыцаря броском дубины. Но затем нас дожали остывшие 4 всадника. Само собой дольше всех держался Огрим, он даже умудрился убить ещё одну лещадь. Впрочем на этом наши успехи закончились. Огра быстро добились, ну а мы с Жучкой вообще оказались лёгкой добычей. Меня снесли первым же ударом а вот за гончей им пришлось побегать. "Милая" собачка не стала ждать пока её заколют и

попыталась обойти своих врагов сзади, но к сожалению ничего не получилось.

И так до второго раунда оставалось, судя по таймеру, 120 секунд. Ах да в каждом бою было по три раунда.

- Так построение такое же, но как только заходим то сразу прижимаемся к стене, а не как в первый раз, когда мы вышли к противнику прямо в центр арены. Затем ты Огрим, как только рыцари приблизятся к нам на дистанцию уверенного попадания, кидаешь в центрального, после чего при помощи своей большой дубиной сбиваешь остальных на землю. Орки вы сразу же должны приготовить копья, а то прошлый раз после броска дротиков даже вытащить не успели. Первый удар принимаете на щиты, ах да постарайтесь прикрыть Огрима пока он дубину достаёт. Шонгар ты в это время замедляешь крайнего рыцаря справа, Жучка твоя задача сразу же уходить влево от нас, дабы один из них переключился на тебя. В бой не ввязывайся, достаточно просто отвести рыцаря в сторону, тем самым отвлекая от нас. Ну вся с богом. - И дождавшись подтверждения от всех мы вышли на арену.

На этот раз всё пошло как по маслу, своим броском огр попал рыцарю прямо в голову и убил его критическим попаданием, а затем орки сделав шаг вперёд выставив копья и присев на одно колено. Тем самым почти полностью спрятавшись за щиты. Жучка видя их действия ушла влево и вслед за ней отделился один из рыцарей. Конь самого правого всадника внезапно споткнулся и перешёл на шаг, зато два других нанесли два сильнейших таранных удара в щиты орков, да так что пробили их достав до моих воинов. Здоровье орков тут же упало в красный сектор. Но Огрим, не сплеховал и двумя ударами сбил замешкавшихся всадников с лошадей. После чего переключился на одного из упавших рыцарей, который пытаюсь подняться прикрывался щитом.

Но огр не давал ему встать нанося мощные удары дубиной сверху вниз, ну а мне ничего не оставалась кроме как добивать второго рыцаря. Подскочив к нему я первым делом наступил ногой на щит, а дальше начал молотить его своим посохом по голове, словно ломиком по льду, не давая слететь оглушению. Так что вокруг его головы не прекращались крутились звёздочки. И вот когда мне осталось нанести два-три последних удара мир вдруг изменил угол обзора и я увидел, что тот рыцарь, которого тормозил гоблин, всё-таки добрался до боя и нанёс мне смертельный удар копьём в спину.

Тем временем орки поднялись и один из них кинув свое копье добил моего рыцаря. Вот на этом наши успехи и закончились. Пятый всадник добив Жучку, развернулся и набрав скорость таранным ударом сбил огра, а затем они вдвоём добили его. После чего оставшийся рыцари вынес моих орков. Жаль, а ведь почти победили. Интересно это был VIP игрок или просто кто-то сначала раскачал юнитов и лишь потом пошел на арену.

Четыре следующих сражения мы выиграли без особых проблем. В следующем бою, нам опять противостоял рыцарь, но он был с простыми мечниками и без магической поддержки. Так что троих мы убили сразу, так и не дав им до нас дойти, а оставшихся двоих быстро добили, причем все это произошло как в первом так и во втором раунде. Затем был друид верхом на огромном медведе, а сопровождали его еще 4 медведя. С ними было чуть сложнее, но Огрим первым броском убил друида, а потом мы сообща добили его медведей. Они, кстати, оказались довольно сильными противники. Им бы чуть больше интеллекта и тогда бы неизвестно кто победил бы.

Кстати с ездовым медведем пришлось повозиться больше всего, но в конце когда остались только он, огр и я. Огрим просто придавил его к земле своим весом и руками держал его лапы, а я добивал этого гиганта своим посохом. И к моему несказанному удивлению на месте его

смерти оказался череп медведя. Посмотрев на его характеристики я узнал, что он способен хранить 200 душ убитых мною врагов. Не зная что с ним делать я нацепил его себе на голову. Ну, а что он был чистый и система тут же превратила его в головной убор, но для полной трансформации мне необходимо было наполнить его душами поверженных врагов. Затем были ещё три раунда, где мы в первом проиграли, но зато выиграли во втором и третьем. Больше всего проблем нам доставили эльфы, они первым же залпом всегда убивали меня, Жучку и гоблина. Однако нас выручал огр, он с его толстой кожей почти не получал урона от их стрел. Так что, в конце каждого раунда можно было увидеть как эльфы стреляя из лука, бегают на максимальной скорости от огра по всей арене, при этом пытаясь увернуться от бросаемых им камней. Коих у последнего, к моему большому удивлению оказалось аж три штуки. Ума не приложу, где-же он эти глыбы прячет перед началом схватки. Потом был варвар с гоблинами, но с ними мы разобрались также как и с мечниками.

За каждую победу я получал по 50 очков опыта и 150 золотых, но штрафы за смерть весь опыт откатывали к нулю, тоже самое происходило с орками и гоблином. Так что единственным кто смог взять новый уровень оказался Огрим. После обеда я решил все же не брать пока на арену своих молодых орков, пусть тренируются. Так что, мы отправились туда практически тем же составом, только на это раз захватили с собой наших боевых быков. С ними сражения пошли намного легче и моя выживаемость повысилась. К тому же я понял, что для получения души поверженного врага мне не обязательно убивать его самому, достаточно хотя бы один раз его ударить. Разобравшись в этом я набрав в мешочек камней, во время боя периодически кидал их в противников. Похоже VIP-аккаунт действительно дает много плюсов. Если бы не он, родимый, мне не удалось заполучить капитанов. И на арене я бы был просто мальчиком для битья, а так они меня полностью вытаскивали.

С арены мы вернулись около девяти вечера. Я не знаю сколько боёв мы провели, но мне все же удалось получить уровень, а также один кристалл характеристик и один кристалл победы. Первый я поставил в череп медведя получив прибавку в +5 к выносливости, второй же обмотав кусочком кожи, повесил на кожаном шнурке на шею тем самым получив еще и +5 к ловкости. Новое очко характеристик я кинул в ловкость как себе так и Жучке. За целый день боев на арене мы ещё 5 раз сталкивались с друидами, но все они были с волками, а один с волком и топорниками. В общем черепа медведей мне больше не попадались.

=====

Дорогие читатели так как для нашей группы это первый авторский проект мы очень просим оставлять в конце главы комментарии. И совершенно не важно будут они положительные или отрицательный. Главное, что бы в них четко указывалось что вам понравилось, а что нет.