

Какая прелестная ироничная обстановка. Только стал главным героем и уже оказался в чужом заднем проходе. Почему нельзя было сделать меня каким-нибудь первым принцем какого-нибудь королевства? Ладно-ладно, хотя бы вторым. А что я вижу перед собой? Валяющиеся трупы в дрянных, на мой взгляд, доспехах, кровь и кучка непонятных субъектов, которая сейчас казнит «моих родителей». Что может быть ещё прелестнее? О, вот голова братишки покатила, хе-хе. Хм, я должен проявить больше сожаления и покаяться, а то буду гореть в аду, какая жалость.

Небольшая предыстория, которая произошла за несколько секунд до моего появления. Четырнадцатилетний паренёк Алай Мелоунс с ненавистью смотрел, как его старшего брата жестоко пытали, а затем казнили, отрезав сначала руки, а затем голову и всё это действие произошло на его глазах. Концентрация ненависти внутри него была на пределе. И я бы мог появиться не тут, но... «великий» господин глава семьи Скоттов наших соседей решил показать всю ничтожность сопротивления и окончательно унижить семью Мелоунсов. Он приказал солдатам изнасиловать его мать. Ну, дал бы он поразвлечься солдатам с женщиной, это-то естественно, что после рубки такое может произойти. На это можно было бы с трудом, но закрыть глаза. Оборот принял совсем скверное дело, и в результате появился я. Последние мысли Алая были о том, чтобы кто-нибудь отомстил за него, он готов был отдать всё и даже больше. Так и появился новый Алай Мелоунс.

Затем было небольшое вступление в мир:

[1 блокировка снята...]

[...Синхронизация с пользователем...]

[1 %... 5 %... 20 %... 99 %...]

[Синхронизация успешно установлена]

Ситуация плачевная. Плюс хотя в медленном её развитии, что дало возможность изучить функционал того что досталось в подарок от неизвестного боженьки или хрен знает кого. Новый Алай пробежал взглядом и мысленными командами просматривал функции. Из доступного и видимого функционала были только две функции: [Статус] и [Ветка навыков].

[Статус человека — Алай]

[Уровень: 1 | Опыт: 0 из 5000]

(Примечание. Одно улучшение равно 100 % от стандартной величины по миру. То есть если, сила тела максимально возможное для обычного человека 100 %. Но есть ещё действительная величина, и если она равна 100 %, то улучшение прибавит 100 %, то есть итоговое значение будет равняться 200 %. Конец примечания.)

[Физическая сила тела: 50 % из 100|улучшение: 1 | Итоговое значение: 100 %]

[Физическая ловкость тела: 35 % из 100|улучшение: 1 |Итоговое значение: 70 %]

[Интеллект тела: 100 % из 100 | Интеллект души: 100 % из 100 | улучшение: 1 | Итоговое значение: 400 %]

[Резервуар маны: 200 % из 100 (зависит от суммы интеллекта души и тела)|улучшение: 1 | Итоговое значение: 400 %]

[Навыки: нет]

[Таланты: нет]

[Свободные очки характеристик: 1]

[Свободные очки навыков — Ближний бой: 1; Магия: 1; Таланты: 1]

Можно считать, что по силушки богатырской заключенной в теле Алая, он может потягаться с окружающими его людишками, но безрассудно бросаться на железки глупо. Следующим пунктом инвентаризации оказалась ветка навыков.

Ветка навыков представляла собой три главных ветки: [Ближний бой], [Магия], [Таланты].

В глаза сразу бросились магия и ближний бой.

Ветка [Ближнего боя] делилась на две ветки [Владение оружием на простом уровне] и [Улучшения тела]. Маленькие и краткие справки повествовали, если вложить очко таланта во владение оружием на простом уровне, то ты узнал бы, за какое место держаться у любого оружия, и даже мог его использовать по назначению, не ранив себя. Улучшение же тела повышало на 20 % возможность развития всех физических свойств, что в итоге повышала лимит до 120. Недолго думая вкладываю очко в [Улучшение тела]. Махать мечом все равно, как палкой буду, а тут такие перспективы!

Затем было небольшое вступление в мир:

[1 блокировка снята...]

...Синхронизация с пользователем...]

[1 %... 5 %... 20 %... 99 %...]

[Синхронизация успешно установлена]

Ситуация плачевная. Плюс хотя в медленном её развитии, что дало возможность изучить функционал того, что досталось в подарок от неизвестного боженьки или хрен знает кого. Новый Алай пробежал взглядом и мысленными командами просматривал функции. Из доступного и видимого функционала были только две функции: [Статус] и [Ветка навыков].

[Статус человека — Алай]

[Уровень: 1 | Опыт: 0 из 5000]

(Примечание. Одно улучшение равно 100 % от стандартной величины по миру. То есть если, сила тела максимально возможное для обычного человека 100 %. Но есть ещё действительная величина, и если она равна 100 %, то улучшение прибавит 100 %, то есть итоговое значение будет ровняться 200 %. Конец примечания.)

[Физическая сила тела: 50 % из 100|улучшение: 1 | Итоговое значение: 100 %]

[Физическая ловкость тела: 35 % из 100|улучшение: 1 |Итоговое значение: 70 %]

[Интеллект тела: 100 % из 100 | Интеллект души: 100 % из 100 | улучшение: 1 | Итоговое значение: 400 %]

[Резервуар маны: 200 % из 100 (зависит от суммы интеллекта души и тела)|улучшение: 1 | Итоговое значение: 400 %]

[Навыки: нет]

[Таланты: нет]

[Свободные очки характеристик: 1]

[Свободные очки навыков — Ближний бой: 1; Магия: 1; Таланты: 1]

Можно считать, что по силушки богатырской заключенной в теле Алая, он может потягаться с окружающими его людишками, но безрассудно бросаться на железки глупо. Следующим пунктом инвентаризации оказалась ветка навыков.

Ветка навыков представляла собой три главных ветки: [Ближний бой], [Магия], [Таланты].

В глаза сразу бросились магия и ближний бой.

Ветка [Ближнего боя] делилась на две ветки [Владение оружием на простом уровне] и [Улучшения тела]. Маленькие и краткие справки повествовали, если вложить очко таланта во владение оружием на простом уровне, то ты узнал бы, за какое место держаться у любого оружия, и даже мог его использовать по назначению, не ранив себя. Улучшение же тела повышало на 20 % возможность развития всех физических свойств, что в итоге повышала лимит до 120. Недолго думая, вкладываю очко в [Улучшение тела]. Махать мечом все равно, как палкой буду, а тут такие перспективы!

Четвертый критерий: Навыки и экипировка. Ну нифига себе тут цены... А я то думал самую лучшую экипировку и в бой! А тут цена под шесть сотен единиц на среднюю экипировку, по мнению системы, хотя если рассмотреть количество свойств этой экипировки, то действительно 600 единиц истинная цена. Навыки тоже довольно дорогие, и чем выше уровень навыка, тем и дороже, причем в геометрической прогрессии. Если посмотреть, в общем-то много чего нельзя выбрать, хоть по цене и дешевле улучшенных доступных навыков. Думаем быстрее, что нам сейчас нужно... Одна зверолодка или две? Ладно, одну по максимуму. Выбираем. Меняем имя и опля, что получилось.

[Статус: низший зверочеловек — Кошачья Милашка]

[Физические характеристики: 150 % от 100 (средняя человеческая норма 100 %, поэтому оценка всех живых существ будет отталкиваться от человеческой мерки, т. к. главный герой человек)]

Навыки: [Владение мечом — 2 уровень], [Телохранитель — 1 уровень], [Усиленный удар — 1 уровень], [Усиленные рефлекс — 3 уровень].

Экипировка:

[Медный меч — скорость атаки +20 %, режущий урон +20 %]

[Кольчужная броня — защита от режущих атак +15 %, защита от магий 1 уровня +40 %]

Ровно в свой резерв уложился. Навыки первого уровня по 25 очков маны, второго 50 и так далее. Навыки обошлись в 200 очков магии, сама зверолодка в 50 и экипировка в 150 из-за дополнительных свойств. Хоть цена маны за низкоуровневую броню убиралась, как ставил свойство на неё. В итоге защита от магии обошлась в 75 очков маны! Зачем я потратился на бесполезную защиту от магии? Так, на всякий случай, а то мою красотку кто-нибудь ранит, как я буду к ней помогать???

[Вы желаете призвать объект «Кошачья Милашка»?]

Конечно, желаю...

Грей Скотт выпучил глаза, от того, что из черно-красной воронки вышла прекрасная женщина в кольчужной экипировке с мечом наголо. Окружающие солдаты почти ничем не отличались по выражению лица от своего господина. В этом мире магия призыва была не известна, точнее относилась к утерянным знаниям, так что в округе никто не знал её. А про порталы ходили лишь легенды, что когда-то кто-то мог. Грей лишь однажды в детстве слышал сказку о людях и магах, которые могли перемещаться при помощи таких штук.

Портал закрылся. И все отчетливо увидели очень красивую зверолюдку. Зверолюди на полуострове Норз очень редкие гости, точнее сказать, их почти нет или в данный момент вообще нет.

— Хозяин — приклонила она колено перед юношей.

— Прекрасно, прекрасно! Ву-ха-ха-ха! — рассмеялся злодейским смехом Алай.

— Милашка, убей всех кроме вон того дяденьки, его оставь живым. Но можешь немного покалечить, если он будет сильно сопротивляться.

— Слушаюсь, Хозяин! — женщина встала, и её глаза сверкнули жадой убийства.

Солдаты поняли, что эта женщина сейчас будет их убивать. На вид она была достаточно, хрупка, солдаты ухмылялись в предвкушении. У некоторых особо наглых в глазах промелькнул похотливый блеск.

Двадцать четыре солдата стягивались со всех сторон, беря юношу и женщину в кольцо. Грей Скотт же возглавил своё маленькое войско. Он был уверен в своих силах, так как ему удалось заполучить три камня навыка первого уровня. Хоть это и было огромное богатство, но для таких территорий как баронство Скоттов и Мелоунсов добывать камни умений было немного легче. Так как монстры сами лезли на укрепления. Его навыки первого уровня: [Повышение физической силы — 1 уровень] — повышало на 20 % итогового значения. [Огненный удар — 1 уровень] — давал возможность нанести удар предметом усиленный огнем, так как первый уровень был слабым эффект был очень маленьким, скорее немного неприятный и обжигающий. [Поиск уязвимостей — 1 уровень] — помогает найти уязвимые места у противника, так как навык первого уровня, то вероятность найти уязвимость у более сильного противника сильно снижается.

— Какая красотка! Эй, зачем тебе этот молокосос, пошли со мной? У меня есть деньги и сила, со мной ты будешь в большем комфорте и не умрешь! — из Грея слова полились соловьём. Он приводил аргументы, пытался разжечь алчность у этой прекрасной женщины-зверолюдки. Он даже не догадывался, что если призванное существо и смогло бы захотеть предать призывателя, то оно просто не смогло бы — вся душа призванных существ состоит из одной преданности призывателя. Этот навык не просто призывал, он создавал из ничего существо — точнее из маны.

Кошачья Милашка смотрела на Грея, как на кусок мяса. Низшие зверолюди хоть и походили на людей, но не являлись ими. В них преобладал звериный инстинкт, чем человеческий разум. Но

так же она не могла послушаться приказа хозяина, её создателя.

— Надоело Мясо! — раздался прекрасный, слегка шипящий голос.

— Что? — непонимающе пробормотал Грей. Затем он пришёл в бешенство, — Ты! Ты!! Да, как ты посмела со мной так говорить, грязное животное!

Алай выпал в осадок и выпучил глаза. Затем обратился к нему:

— Дядя! А ты эти слова сказал сейчас серьезно? — заинтересованно проговорил Алай.

— Заткнись, молокосос! Жди в стороне забое, как твои тупые родители, которые не согласились стать моими вассалами! А ведь я был так великодушен!

— Эээ... Тяжелый случай, жаль, мягкой комнаты в этом мире нет — Алай все сильнее удивлялся. — Ладно, Милашка, приступай к работе, всех, кроме этого тупого старикана убить.

Кошко-женщина словно ждала этого момента, молниеносно сорвалась с места и понеслась к Грею. Две секунды и пять метров позади, а она своей лапой, в которой нет меча, бьёт по чашечке заносчиво старика.

Хруст! Грей с переломанной ногой заваливается вперед, истошно вопя:

— Ааа! Идиоты, убейте её, убейте! Ааа... — второй раз он закричал от того что ему сломали руку, которой он держал меч. Он даже не успел воспользоваться ни одним своим навыком.

Солдаты стадом окружили ее, игнорируя сидящего на земле юношу. Они думали: «Да что может этот сопляк!? Он же не зверочеловек».

Алай хмыкнул. Мысленно думая: «Куда это меня занесло? Откуда столько тупиц? Или они даже не подозревают, что это я призвал ту зверолодку? Хе-хе, похоже, что так».

Из-за большого количества окруживших людей Милашке стало чуть труднее, но это сильно ей не вредило. Солдаты Скоттов могли лишь оставить небольшие ссадины в незащищенных местах кольчуги.

Алай поднялся и подошел сзади к одному из солдат, который ждал своей очереди, чтобы заменить павшего в бою товарища. Алай схватил за голову солдата и резко повернул ее в сторону. Хрусть. Солдат обмяк и упал на землю.

— Дружище, я это позаимствую у тебя? Хорошо? Спасибо! Ты настоящий друг! — Алай пожал

мертвую руку.

Двое солдат, видевшие это действие, выпучили глаза от страха, словно увидели демона.

— Дорогие господа, хочу вам представиться! Барон Алай Мелоунс! Так как вы посягнули на мою территорию, то не сочтите за грубость, но вам придётся умереть.

С холодной усмешкой при помощи лишь физических данных он почти так же молниеносно, как Милашка приблизился к солдату, ударил наотмашь, полагаясь лишь на силу, а не на навык владения мечом, которого нет.

Голова оторвалась от тела со смачным «шмяк», падая на землю.

— О? — удивленно издал звук Алай. — Я думал, будет труднее, и я полный профан во владение мечом, так могу ли себя теперь считать гением?

Он потёр левой рукой свой подбородок, задумчиво смотря на отступившего назад солдата.

— Все же думаю это не владение мечом, а размахивание. Ты следующий! — улыбнувшись, резко направил колющий удар отступающему солдату в левую часть груди. Тем временем Милашка раскромсала десяток солдат и ранила пятерых.

Солдаты непроизвольно высказывали вслух свои чувства:

«Чудовище!»

«Чертов монстр, как такое вообще может существовать?!»

«Почему этот монстр пришёл сюда?»

«Мамочки, спасите ааа...»

Вокруг доносились стоны недобитых солдат баронства Скоттов. Когда-то красивый, не очень большой замок был чем-то даже красив, но сейчас он представлял собой филиал ада на грешной земле.

Через пять минут все было кончено. В живых остался только Грей Скотт. От боли он потерял сознание.

— Хозяин, ваш приказ выполнен — встав на одно колено перед Алаем, доложила она, склонив голову.

— Прекрасно! — широко улыбнулся Алай, своей дьявольской улыбкой напоминая демона из преисподни, — ты заслужила награду!

Он обошел её сзади и, схватив её за голову, начал гладить, массируя её кошачьи ушки.

— Ахм! — непроизвольно вырвался стон у этой кошко-женщины, — Господин... акх...

— Всё, а теперь давай узнаем у нашего нового друга обстановку — Алай мягко улыбнулся Милашке.

Пытки-пытки, это одна из увлекательных тем. Если задумываться, что такое пытка? Причинять физическую боль — пытка? Пытка для того, кого пытаются — это нескончаемое страдание и нежелание терпеть что-либо. К примеру, если тебе очень хочется сладкого, но его нет, то это можно считать пыткой. Всего лишь меняется разница в том, что больше принесет тебе страдание.

Алай дал указание Милашке, чтобы она разложила тела вокруг Грея Скотта, а его перетащила к центру двора, прямо напротив открытых ворот. В голове пронеслась мысль: «Хм, видимо был предатель, который открыл дверки в сию обитель...».

Около часа понадобилось для создания задуманных декораций. Тем временем четверть резервуара маны восстановилась.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/69169/1838816>