

Что же теперь делать?» — мысленно вздохнул Алай: «Убийство 125 разумных не проходит бесследно для психики... Ещё вчера был обычным человеком, который убивал максимум в разуме, а теперь стал каким-то повернутым психом. Ну и дикая же хрень это испытание».

Надо отдать верным слугам, хе-хе, приказ.

— Милашка, общите весь замок и все ценное тащите ко мне. Если найдешь карту, сразу тащи ко мне, а я пока отдохну...

Вроде на периферии зрения что-то мелькало. Повышение уровня, чудненько. За людей дают всего 100 опыта. В итоге я и мои прислужники убили 125 человек — 12500 опыта. На два уровня хватило. Теперь уже три свободных очка характеристики, вначале с магией и забыл про эту важную часть. Мать, это же целых 200 единиц маны мимо... Сразу вкладываю в резервуар маны три очка. Теперь [Резервуар маны: 200 % из 100 (зависит от суммы интеллекта души и тела)|улучшение: 4 | Итоговое значение: 1000 %]. Так же вкладываем два очка навыков по магии в божественный призыв.

Интересно, появились ли новые разумные... Так-с. За второй уровень навыка дали человека и орка, стоимость в мане за чистую болванку человека — 100 маны, орка — 150 маны. За третий уровень Эльф, гном и Зверочеловека (от зверей меньше качеств, но эквивалент силы такой же). Стоимость Эльфа — 250, Гном — 250, Зверочеловека — 200. Так же открылась дополнительная экипировка и больше моделей внешности и прочего, особо не вникал, мельком глянул. Так же открылись некоторые не боевые навыки, такие как: [Строитель], [Шахтер] и ещё несколько.

В ветки [Ближнего боя] после первого изучения [Улучшения тела] открылись два ответвления. Первое [Повышение силы и выносливости] — эффект вытекающий из названия. Второе [Повышение ловкости и рефлексов] — аналогично. Так как владение оружием нужно брать в любом случае, то тут либо ловкость, либо сила. Одно свободное очко навыка ближнего боя вкладываю во [Владение оружием]. А второе думаю в [Повышение силы и выносливости]. Тело свело небольшой судорогой, и откуда-то изнутри притекла небывалая мощь. Чувство, что ты голыми руками головы гоблинов как арбузы лопать можешь.

Кстати, в отличие от навыков [Ближнего боя] такие навыки как [Божественный призыв] и [Общая магия] не нуждались во вкладывании очков в отдельные навыки, точнее их просто не было. В этом случае система, похоже, сама решала, что давать за вложенные очки навыков, в некотором роде потеря.

И последнее блюдо, которое отложил в прошлый раз — таланты. Вид ветки изучения своеобразный. Сначала изучаешь один обязательный талант [Талант к обучению — 1 уровня] — повышает скорость обучения на 25 % от итогового значения, затем открывается ветка из четырех талантов, чтобы открыть возможность двинуться ниже по ветки нужно изучить как минимум один из четырех талантов. Получается, чтобы изучать дальше, выкидываешь два очка и идешь дальше. Хотя таланты были вкусными, даже слишком: [Талант к военному делу] — повышает скорость обучения и понимания в военном деле, [Талант к управленческому делу] — повышает скорость обучения и понимания в управленческом деле, [Талант к торговому делу] — повышает скорость обучения и понимания в торговом деле, [Талант к охотничьему делу] —

повышает скорость обучения и понимания в охотничьем деле. Вроде все вкусное. И хочется и колется. О, кажется, карту несут.

— Хозяин, прошу — Милашка протянула мне обрубок кожи, на котором довольно схематично была нанесена карта.

«М-да» — мысленно выдохнул: «Это даже картой не назовешь. Так, примерное обозначения того что есть на этом запертом куске суши окруженной водой и горами. Горы, которые позади замка, как раз таки и отделяют всю известную территорию людей от континента, если судить по карте. Проход между гор вроде как есть, но там нарисован черепок, красивый черепок. На море возле гор такая же фигня. Карта нарисована так: снизу на севере горная гряда. На западе и на востоке море. На юге полуостров делится ещё на два параллельных полуострова. На западном полуострове — Королевство Сайланс, на восточном полуострове — Королевство Марадонна. Между этими королевствами находится территория свободных баронств. Вроде как моё и Скоттов баронство тоже свободное, но все же хуже. Между горами и свободными баронствами расположена большая свободная территория — зона монстров. «Люди не выжили монстров с такой большой территории? Ничего себе, сколько же там моего опыта, мм?» — замечтался на миг и помрачнел. Как раз было от чего. Потому что баронства Мелоунс и Скоттов находились в углу карты на северо-востоке, возле гор впритык к морю параллельно королевству Марадонна. Одно небольшое счастье, что баронство Мелоунс окружала река и море. Река вытекала из гор и делила свой поток чуть ниже. Один поток уходил в сторону баронства Скоттов, образуя озеро, другой в море полностью изолируя территорию баронства Мелоунсов. Выходит, чтобы добраться до местной цивилизации нужно пройти насквозь территорию монстров. А кто знает, какие там опасности нас поджидают. Хотя не думаю, что мы полностью изолированы от внешнего мира, но... информации о том, как попасть на другую сторону нет. Кажется, придётся создавать плацдарм тут, а не убегать в обжитые места.

Нужно раскидать свободные очки, а затем уже планировать что-то. Так, таланты. Изучу то, что пригодится в ближайшее время: [Талант к обучению — 1 уровня], [Талант к военному делу], [Талант к управленческому делу]. В голове словно разорвался маленький электрический шарик. Хм, я вроде не тупой был и примерно представлял, как организовывать то или иное действие, но несколько новых точек зрения в своей голове — это сильно.

Примерный план действий. Сначала нужно разобраться, что мне по наследству досталось. Замок вычистить. Так, на карте отмечены три деревушки. Не густо. Одна чуть ниже замка, другая ближе к мосту, соединяющему с баронством Скоттов, и третья находится на берегу реки возле устья, где река делится на два потока. Остальная территория пустовата. Точнее, большая часть пустая. Надеюсь, под боком гоблинов нет, а то попорченные девушки... в акт милосердия несчастным оборвал бы жизнь, или сделал бы их инструментами для уничтожения тех же гоблинов, эти комки ненависти. После насилия, если это обычный человек, то эффект чаще всего один — опустошение, полное отрешение от брэнного мира. Если так и оставить, то человека как такого не будет уже. Два самых ярких решения в такой ситуации: первое — это попытаться вывести и привести к нормальной жизни, но это очень кропотливый труд и выполнимый при наличии соответствующих инструментов (любимого человека о котором нужно заботиться, или долго, и т. д.); второе — разжечь другие эмоции, в основном ярость и желание мести. Ещё не столкнулся с этой проблемой, а уже решение придумал. Не туда ушёл.

Хм, свежая пометка возле замка ближе к горам. Это что, шахта? Если логически подумать, то, что нужно было Скоттам от захудалого баронства, у которого польза разве в изолированности. Если приписать к событиям шахту, то да... логично. Но с чего бы такая жестокость к владельцам? Особенно акт насилия «матери» вообще удивил. Понятно было бы, если использовали её для снятия стресса. Жестоко, но понятно. Но мать его, как устрашение? Или показать превосходство над нами? А смысл? Или это просто было что-то вроде самоудовлетворения Скоттов? Скотт же вроде что-то промямлил про шахту...

— Господин, задание выполнено — опустился на одно колено один из шести новых низших звероловов. Смысла выделять их не видел, точнее не особо душа лежала у меня к низшим мужчинам зверолодам. Они что-то вроде расходного материала. Тем более они условно живые, без команды они почти ничего не делали. Разве что пассивная защита меня любимого, но не более.

Обратил взгляд на гору кровавых доспехов и оружия. Н-да, какие-то бедные солдатики. Это вообще оружием и доспехами назвать можно? Три более-менее металлических пластины, что-то вроде нагрудного доспеха, а остальное — грубые кожаные доспехи. Оружие паршивое до ужаса — это мне подсказала плюшка от военного дела. Даже призванный ширпотреб получше будет, не сильно, но лучше. В итоге скомуниздил меч у одного зверочеловека, а ему всунул этот ширпотреб, хе-хе.

Так, замок пригодится, но слишком уж тут грязновато. Дал указания Милашке и остальным прибраться и отдраить до полной чистоты замок. Трупы закопать, чтобы не воняли тут, как гнить начнут.

В деревню с такой свитой не стоит идти. Эх, хочется сейчас и эльфов, и гномов себе в жадные ручонки, но нельзя. Потом наиграюсь ещё, хи-хи. Так, двух человек призову. А может двух красавиц? Не стоит, больше проблем, чем пользы будет. Потом создам гарем себе, чтобы радовать глаз, а сейчас нужно определиться с тем, что призвать. Тысяча маны. Один элитный боец или два средних бойца. Дилемма, однако.

Рассуждаем логически, один сильный боец раскидает почти всё, но защитить меня может и не смочь, если толпой навалятся, а двум средним полегче будет. Решено призову двух.

Основные навыки для двух телохранителей: [Владение мечом — 3 уровень]; [Усиленные рефлексy — 3 уровень]; [Телохранитель — 2 уровень]; [Усиленная выносливость — 1 уровень]; [Пронзающий выпад — 1 уровень]. Итого только на навыки 300 сотни маны уйдет. В этот раз думаю обычную экипировку. Так, что там у нас по ней: [Простая кольчужная броня], [Деревянный щит с железными вставками], [Изящный меч — необычный меч, когда-то такие мечи были распространены в легионе *****]. Причина же довольно проста, эти мечи обрабатывали при помощи рун *****, из-за чего их острота была выше обычной в два раза]. Изящный меч — это один открывшихся шаблонов, для которого нельзя дополнить дополнительных свойств, но и если смотреть объективно дешевле того что, сам можешь создать. Целых 50 единиц маны сожрал каждый! В итоге все выбрал, и осталось только призвать.

Появился первый светлый круг призыва. Затем через несколько секунд второй. Из-за того что разная внешность, пришлось отдельно клепать.

— Господин, готов служить верой и правдой! — преклонил колено седовласый мужчина. Этакий ветеран горячих средневековых войн. Второй поприветствовал аналогично, только другой совершенно отличался от седовласого мужчины. Молодой мужчина с черными, как смоль волосами и полной, не слишком густой бородой, непроизвольно притягивал взгляд своей аристократической выправкой.

В этих двоих жизни чувствовалось чуть больше, чем ничего. Но если сравнивать с первыми призывами, то этих можно назвать относительно живые.

Теперь-то можно и отправляться в ближайшую деревню, только соберу монетки, хотя на кой они тут? Но как говорится: «Запас карман не тянет».

В деревушке под названием Приближенная атмосфера было мрачновато. Причиной тому был ушедший отряд воинов из соседнего баронства. Староста деревни полностью потакал этим воинам. словно он служил не барону Мелоунсу, а барону Скоттов. Жители смотрели на когда-то уважаемого старосту с презрением и брезгливостью. В одночасье человек, которого все вроде как хорошо знали, оказался змеей, которую пригрели на груди. После того как ушедший отряд скрылся из поля зрения жителей, староста начал насаживать свои правила и прихоти, если кто-то отказывался, угрожал, что пожалуется новому барону, и тогда от смерти их уже ничего не спасёт. Мало того, что он подложил под солдат девушек, за которых не кому было заступиться, так он захотел наложить свои грязный лапы на чужое имущество. Большая часть пока отказывалась отдавать своё нажитое имущество, только те, кто был очень слаб и не мог сопротивляться, нехотя отдавали желаемое старосте.

Ближе к полудню староста начал более активно пытаться отнимать имущество. В его подчинение был крупный молодчик. Как-то однажды у него появился этакий телохранитель. И уже применяя грубую силу, он начал отнимать имущество. На что-то не особо ценное из разряда предметов люди сквозь скрип отдавали, но вот когда он попытался у охотника отобрать дочь для того, чтобы она служила слугой у него в доме тут-то и полыхнуло. В центре деревни собрались жители вокруг двух конфликтующих сторон. Ну как конфликтующих сторон, одной принуждающей, другая сопротивляющаяся.

Староста Игон представлял собой сорокалетнего мужчину в самом расцвете сил. Своей харизмой и подкупом он сумел сагитировать на свою сторону ещё двоих человек. В такие времена раскрываются мерзкие личности, которые до этого притворялись хорошими и честными людьми. По обе стороны от старосты Игона стояли два человека, один был всем известный старый наемник, который исполнял роль охранника деревушки от редких монстров, второй же был владелец небольшого домика на окраине деревушки. Про этого человека мало что было известно. Приехал издалека, но вёл себя прилично, даже помогал соседям, да и от работы особо не отлынивал.

— Так что, господин охотник? — на слове «охотник» староста Игон язвительно усмехнулся, — отдашь по-хорошему свою дочь в услужение господам, или нам нужно применить силу?

— Игон, не говори глупостей! Если ты хоть пальцем тронешь мою дочь, я не побоюсь пустить кровь! — рыкнул названный охотник.

Причиной конфликта стала необычная красота его дочери. Некоторые поговаривали, что в её крови есть часть эльфийской. И это было правдой. В дальней родне по матери в роду была пара человека и эльфа, но история стерла воспоминания о предках. Охотника звали Блез, он прибыл сюда из свободных баронств, преодолев путь с караваном торговцев. После неожиданной смерти жены с малолетней дочерью ему пришлось бежать от аристократа, который захотел заполучить его необычайно красивую жену. Но все вылилось в несчастный случай, и она умерла. Разгневанный аристократ посчитал виновным во всем охотника и спустил на него всех собак. Лишь чудом ему и его дочери удалось уйти и попасть в караван, который шёл в это богами забытое место. Вот уже десять лет ничего не происходило, и мирно себе жил он со своей дочерью, но кто же знал, что один из баронов захочет уничтожить другого. Это казалось худшей ситуацией, но жизнь умеет удивить и показать, что все может быть куда хуже. Блез не питал наивных убеждений, что его дочь могла быть просто слугой, которой платили бы. Он мог пойти на такое, если бы все было честно и по согласию сторон, но то, что эта тварь требовала, Блез не мог дать.

— Фома, разберись с ним, но не убивай! — отдал приказ Игон своему молодчику, который поигрывал деревянной дубиной.

Тем временем Алай со своими телохранителями беспрепятственно дошёл до деревни и даже успел застать эту сцену. Он стоял позади толпы и спросил у крайнего мужчины:

— А почему охотник не пустит кишки сразу всем четверым, а пытается решить дело словами?

— Так это, новый барон Скоттов тогда точно всех поубивает! — автоматически ответил житель деревни, не сразу соображая, что голос смутно знаком.

— Ого, даже так? Новый барон Скотт? Это не этот ли? — Алай вытянул руку, в которой держал за волосы отрубленную голову Грея.

Мужчина обернулся и непроизвольно охнул. Находящиеся люди повернулись в сторону звука. Некоторых слабонервных вырвало, когда они увидели отрубленную человеческую голову. Но не всем она была видна, из-за того, что люди находились плотно друг к другу. В частности староста и его сторонники не видели.

— А ты ещё кто? — староста Игон не собирался размениваться на деликатность, это был идеальный шанс для него показать, что у него сила и власть над людьми.

— Я? Да так, мимо проходил... я тучка, тучка, тучка, я вовсе не медведь — проговорил Алай, мысленно усмехаясь.

Староста Игон разозлился, да как какой-то чужак смеет с ним так говорить?! Он же теперь тут

и бог, и судья. Ему Грей Скотт обещал полную власть над этой деревней, если он поможет ему. Тому всего лишь нужна была шахта и люди для работы в ней. А теперь какой-то странник приходит и начинает подрывать его власть?! Он не мог это так оставить, и решил действовать твердо:

— Фома! Оставь этого жалкого охотника. Иди и убей этого безумца, который говорит какую-то чушь!

Выше упомянутый Фома сменил цель, как робот и пошёл в сторону Алая. Люди непроизвольно отступали в сторону. В итоге образовалась новая овальная зона. Только вот окружающие не сразу заметили, что за спиной говорившего юноши стоят двое мужчин в кольчугах с мечами и щитами. Староста же, когда вышел в круг, резко побледнел. Он узнал этого юношу. Так как бывал в замки Мелоунсов для отчёта о проделанной работе. Перед ним во все своей красе стоял наследник баронства Мелоунсов, да ещё с двумя воинами, взявшимися непонятно откуда. Игон точно знал, что в баронстве не было таких воинов, да и вообще те, что были, должны были быть уже мертвы. А раз он тут живой, то значит... Взгляд старосты упал на голову, которую держал Алай. Сердце Игона рухнуло в бездну, он попытался что-то внятно выговорить:

— Господин Алай... Простите... Я не хотел! Меня заставили! — он судорожно подбирая слова.

Алай усмехнулся и коротко указал на приближающегося к нему здоровяка:

— Этого убить, тех троих живыми берите, я с ними тщательно побеседую — кровожадная улыбка украсила лицо Алая.

Призванные воины выдвинулись из-за спины юноши и обычным шагом пошли к направляющемуся к ним навстречу здоровяку. Седой вышел чуть вперед и рывком сблизился со здоровяком, нанося удар щитом по лицу. Фома же только занёс дубину для удара, но ничего не успел сделать. Получив удар, он отступил на два шага назад. Из его носа брызнула кровь, а лицо слегка посинело. От боли он издал рык и собирался отомстить обидчику, но тут сбоку пришёл удар, мечом отрезая его руку по локоть. Пространство пронзил крик боли. Воины же барона Алая не обратили на это никакого внимания, заканчивая убийство. Седовласый колющим ударом пронзил сердце, черноволосый мужчина отрубил голову. После такого не выживают.

Староста Игон осмыслив смерть своего телохранителя, и приказ молодого господина попытаться убежать, но путь ему преградили жители. И единственный шанс, который мог помочь ему уйти был потерян. От отчаяния он вытащил спрятанный кинжал и уже собирался нанести удар по преградившим ему путь людям, но тут ему прилетела оплеуха и его сознание накрыла тьма.

Жители деревни Приближенная прибывали в некой прострации. Когда староста попытаться сбежать, то ему рефлекторно преградили путь.

— Господин, приказ выполнен — два воина преклонили колено перед юношей.

— Мм? Ладно, что же мне делать с вами — юноша с задумчивым взглядом оглядел окружающих его людей. Тут его взгляд наткнулся на девушку. Красивую девушку. «Кажется, из-за неё спорили, пока он не вмешался» — пронеслась мысль: «У неё явно в предках был эльф!»

Блез, увидев направления взгляда юноши, непроизвольно закрыл собой свою дочь. На что Алай лишь усмехнулся и отвернулся.

— Минуточку внимания! — Алай обратился к окружающим его людям.

Люди зашушукались, но быстро затихли.

— С сегодняшнего дня я барон Алай Мелоунс, остальная часть моей семьи была вырезана вот этим добрым господином — Алай нежно похлопал по щеке отрезанную голову, — А это значит, что просто так Скоттов оставить я не могу, то есть скоро начнётся резня!

Алай распалялся от охватывающего его возбуждения. Одна только мысль, что он будет мстить, разжигало внутри него пожар. Люди испуганно отступили на несколько шагов от него. Они не могли сравнить, что хуже, новый господин Скотт или безумный старый господин. Хотя у них выбора-то и не было. Потому что как раз таки господин Скотт висел в руке безумного молодого господина.

— Что же до вас... Я так понял, это староста? — он пнул тушку Игона. — Кто будет новым старостой?

Как говорится: «А вокруг тишина». Алай раздраженно огляделся.

— Хорошо, раз молчите, то она ваш новый староста! — Алай указал на девушку с примесью эльфийской крови.

— Я? — девушка удивленно пискнула.

— Она? — в тон ей удивленно воскликнули остальные.

— Да-да, она, вы долго думали, а мне лень что-то решать — Алай отмахнулся от них. — Половина дела решена, что же до этих — он указал на валяющиеся тушки, — я передумал их допрашивать. Первый, убей их.

Седовласый мужчина выполнил приказ. Люди вновь ужаснулись от простоты отданного приказа. Старый барон Мелоунс был полной противоположностью молодого господина.

— Где у вас тут можно остановиться, а то мой замок сейчас весь в крови — пожаловался Алай. Что у людей произвело очередной выброс адреналина в крови.

— Вы можете остановиться у нас! — пискнула новая староста прежде, чем её отец успел что-то вставить.

— Отлично.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/69169/1838826>