

## Глава 4

После небольшого полета во тьме пространство вокруг расступилось, выплюнув мое новое тело на широком, покрытом сочной травой холме, выпирающем посреди лесного массива. В глаза сразу бросилась сильная рябь у самого центра возвышенности, казалось, что само пространство в этом месте подрагивает от энергии. Я конечно не профессионал, но по-моему выглядит как обещанное место будущей базы. Стоило лишь немного подойти к искажению, как перед глазами выскочил текст.

Доступна начальная постройка: «Крепость гоблинов». Данная постройка является базовой. Открывает доступ к последующим зданиям гоблинской расы. Время на постройку 24 часа. (Крепость, является главной обителью гоблинов, откуда вождь правит своим народом.) После постройки будет заселена случайными гоблинами. Еженедельно позволяет нанимать 100 обычных гоблинов.

Желаете основать «крепость гоблинов»? Да/нет

Конечно «Да». Стоило системе получить согласие, как из земли тут же начал медленно прорастать хлипкий фундамент будущего строения.

Время на постройку 24 часа.

Странно, почему главное расовое здание называется крепость гоблинов, тело то у меня совсем на них не похоже? Хотя, может это я просто ничего не понимаю в современных веяниях и все нынешние гоблины серого цвета, шерстисты, когтисты, а также имеют здоровенный лысый хвост?

К счастью, в долгих попытках получше разглядеть свой внешний вид, мне как-то удалось вызвать меню персонаж и развеять все сомнения.

Имя: «Троль». (Каждое имя в мире уникально и накладывает свою печать на владельца).  
Естественное восстановление здоровья повышено вдвое.

Раса: «Крысолюд». (Крысолюды являются самыми мелкими и самыми плодовитыми из подрас зверолодей. Вынужденные жить на грани жизни и смерти, в пропитанных ядом землях, вечно гонимые своими более грозными сородичами они смогли приспособиться и выжить, в результате чего, обрели улучшенную ловкость и склонность к мутациям.)

Ветки развития:

1 Мутации (Расовая):

«Сопротивление ядам». (Ваше тело испытало воздействие множества ядов, и адаптировала

иммунитет к большинству из них). Значительно снижает эффекты любых ядовитых веществ.

## 2 Лидерство:

«Аура правоты». (Для ваших воинов вы являетесь олицетворением истины в этом двуличном мире). Повышает шанс подчинённых перенять вашу точку зрения в спорных вопросах.

## 3 Магия призыва:

«Вызов крысиной стаи». (Маги крысолюдов способны чувствовать своих младших братьев, а в экстренные моменты, даже призывать их на помощь). На 10 минут призывает стаю крыс из 10 + x(единиц интеллекта).

## 4 Повелитель зверей:

«Звериная харизма». (Ваша харизма столь велика, что даже звери готовы служить вам.) Повышает шанс найма животных в армию.

## 5 Ученый:

«Антикварщик» (в мире полно магических вещей, прочитав множество книг, вы можете опознать некоторые из них). Увеличивает шанс увидеть свойства предметов, чей возраст превышает 100 лет.

## Характеристики:

Сила: 2

Ловкость: 5

Выносливость: 2

Интеллект: 1

Харизма: 22

- За достижение харизмы «20» вы получаете пассивную способность: Аура лидера (Даёт всем вашим подданным бонус +1 к случайному параметру.)

Подконтрольная Раса: «Гоблины». (Гоблины одни из глупейших и слабейших созданий

королевств, когда-то были главной рабочей силой орков, но пожелав для себя лучшей участи, чем рабство, подняли восстание и сбежали, рассеявшись по миру.) Особенности подконтрольной расы: Низкий интеллект. Низкая выносливость. Дешевизна. Высокая плодовитость. Отсутствие чувства самосохранения.

Основные Ресурсы: золото - 0;

железо - 0;

камень - 0;

кости (расовое)- 0;

древесина - 0;

манакамни - 0;

крутость (расовое) - 0.

Действующие благословления:

Благословления Демиурга

Крыса, предводитель гоблинов с именем «Троль», да ещё с диким перекосом в харизму? По моему, вместо мудрого и взвешенного решения, система при создании просто решила орнуть. Хотя стоит признать, тело крысолюда совсем не вызывало у меня отторжения. Тушка бледно-серого цвета, с невероятно мягкой шелковистой шерсткой, немного пружинистая бесшумная походка, удобный послушный хвост, да и когти с зубами может ещё когда-нибудь пригодятся. Эххх - беру. Все равно пересоздать уже не выйдет.

Дабы полностью свыкнуться с возможностями нового тела, пришлось нескольких часов побродить по холму занимаясь различными упражнениями, как результат - даже совсем непривычный до этого хвост послушно выполнял команды образуя различные фигуры по желанию разума, а ведь реальные крысы так не могут. Ладно, это конечно все хорошо, но что там за благословение демиурга, я вроде ещё ничего даже не сделал что бы меня благословлять

Благословение демиурга.

Старый демиург давно отошел от дел, перестав интересоваться мирскими делами и передав всю свою силу собственной дочери, оставив ее управлять созданным миром. Однако группа новоприбывших душ, включая вашу смогла пробудить его любопытство. Чем интересней и захватывающей будет ваша жизнь, тем более щедрая награда достанется вам от Демиурга, по

её окончанию. (Окончательное количество заработанных государственных кредитов высчитывается ИИ, и будет базироваться на достижениях за весь период игры).

А вот и денежная награда, которую, в конце обращения, обещала голограмма старика. В голову тут же пришла картина как я убиваю драконов пачками, а потом, на вырученные деньги, покупаю навороченного андроида, с помощью которого удастся взаимодействовать с внешним миром. Ну, в крайне случае, какой-то аналог квадрокоптера с камерой, чтобы подглядывать в окна. Признаться, дико гложило любопытство как нынче живут люди. Ладно, хватит тут размусливать на тему будущего богатства, пора зарабатывать эти самые достижения. Трепещи лес я иду!

Уже через сотню метров вглубь леса от холма, окружающие деревья начали серьезно сгущаться, полностью скрывая из виду все, что находится дальше 20 метров от меня. В прошлой жизни точно не стал бы углубляться в такую глушь, заблудится тут проще, чем потерять кошелек на съезде карманников. К счастью, в моем цифровом существовании обнаружился приятный бонус в виде мини-карты. Сама «мини-карта», кстати, была выполнена как возникающий на периферии зрения свиток, где медленно прорисовывались все посещённые мною места. Из оных, там сейчас был лишь холм, да маленький кусочек из воистину огромного леса. Текущее местоположение отмечалось небольшим маркером мыши с короной, которая при моём движении получала забавную анимацию бега.

Наконец, спустя час ходьбы в одном направлении, лес начал постепенно становиться все менее плотным, что подтверждали начавшие изредка проглядывать солнечные лучи. Причина уменьшения количества деревьев обнаружилась весьма скоро – множество торчащих из земли свежих, неровных пней и обилие вмятин на земле. Пока я мысленно пытался определить возможного автора сего деяния, по округе разнесся пронзительный крик о помощи. А вот и стартовый квест по налаживанию отношений с местными. Учув задание, тело само двинулось в сторону звука.

Пробежав очередное дряхлое дерево лес вокруг меня внезапно расступился, открывая взору разрушенное поселение. Все, некогда стоявшие на открытом пространстве дома, были уничтожены. Свежо разбросанная, сырая земля, говорила о том, что кто бы ни был виновником сего происшествия, сделал он это не так уж давно. Стоило немного приглядеться, как под обломками стали видны торчащие части тел мёртвых людей, и некоторые из них уже даже начали поедать падальщики разных сортов. К счастью, повторный крик о помощи вывел меня из временного ступора вызванным столь мерзким зрелищем. Если тут остался кто-то живой, было бы совсем неплохо его спасти и разузнать побольше о местных реалиях. Осторожно оббежав деревню по дуге, что бы не попасться на глаза парочке грозного виду зверей, источник крика был наконец-то найден. Им оказалось мелкое, сгорбленное создание, оно прижалось к полу обваленной стене одного из разрушенных зданий и громко орало, отмахиваясь от четверки гиен горящей палкой. Гиены, хоть и хотели сожрать незнакомца, но никуда особо не торопились. Чувствуя своё превосходство они по очереди пытались вырвать факел у существа, дабы добраться до свеженького мяса без риска опалить шкуру. Признаться, несмотря на мое первоначальное желание спасти жертву издевательств четвероногих, идти туда самому было боязно. Ещё при жизни, даже среднего вида собаки, заставляли меня переходить улицу на другую сторону, а тут их аж 4 и они явно поагрессивней городских песелей будут. Я бы наверно так и не смог себя переселить дабы помочь карлику но ,к счастью, замеченная в щели здания затаившаяся крыса, навела на мысль про единственное имевшееся

у меня условно-боевое умение «Призыв крыс». Похоже, вот и настала пора мне его испытать. Как бы описать появившееся от магии ощущение? Представьте, что по всему вашему телу проходят мурашки, собираясь прямо у вас под черепом, вызывая этим лёгкое помутнение, а потом раз, и они все резко выпрыгивают, образуя 11 мелких оболочек подле ваших ног. После чего приходит невидимая швея и связывает вас между собой нитями, позволяя смутно чувствовать друг друга. Потребовалась лишь небольшая концентрация мысли на врагах и о чудо, 11 грызунов размером с чихуа-хуа помчались на вальяжного вида гиен. А дальше пошла дикая мясорубка.

Воспользовавшись элементом неожиданности, мои призванные питомцы напали на одну из гиен, законно полагая что кучей они ей наваляют куда быстрее. К несчастью, товарки гиены не разделяли точку зрения крыс на честный бой, и с видом – «вы, что черти, берега попутали, толпой нашего братана гасить!» Они запрыгнули в образовавшийся когтисто зубчатый клубок. Услышав звуки боя, мирно сидевшие до этого по подвалам и не во что не вмешивающиеся местные грызуны начали выползать из всех щелей и едва заметив, что их сородичей нагло избивают какие-то залетные гиены, тут же запрыгивали в образовавшуюся драку по пути заодно кусая всех, кто не является крысой. Все же несправедливо покусанные, тут же решили что спустить такого они никак не могут и с искренним желанием наказать обидчиков, прыгали внутрь махача где уже давно не было понятно кто, где и за что собственно кусается. К счастью, вся эта свалка все же медленно перемещалась к краю деревни давая спокойно поговорить со спасенным, ради которого все это изначально и затевалась. Стоило только к нему подойти, как он тут же в страхе закричал, упав на колени и начав слезно умолять.

- Ааааа. Пощадите, не ешьте меня, я с детства болел кучей хворей и если вы меня съедите то непременно умрете, к тому же я совсем невкусный и тощий.

Забавно, отбивающимся от гиен существом, оказался шестилетний ребёнок с бородой, умоляющий его не есть.

- Тише, успокойся, никто тебя есть не будет, не зря же тебя спасал. – Услышав мои слова, этот субъект довольно быстро успокоился.

- Правда? Фух извините, просто последние сутки меня только и делали, что пытались съесть - сначала ожившие трупы, потом гигантское дерево, крысы в подвале, а к довершению ко всему еще эти наглые гиены. Признаться не чаял уже выжить. Кстати позвольте представиться, Ми-и-ишаня, домовый с тридцати-атилетним стажем. И коль вы уж меня спасли, с удовольствием поступлю на службу к вам в дом, все равно мой старый уже не собрать. Только будет одно важное условие - меня не есть! – После последних слов он нервно улыбнулся собственной шутке.

Если честно, не удивительно что он весь на взводе, если бы ко мне подошла гигантская крыса после того как целые сутки все вокруг пыталось тебя сожрать, я бы тоже нервничал.

- Ладно Мишаня – беру! Вместе жить все равно веселее, пойдёшь на холм к востоку отсюда, хата скоро справлена будет, можешь туда и заселяться. Ты только расскажи, чем полезен ты будешь. – Посчитав мои слова за найм, система сообщила о приобретении нового юнита

домового Мишани, а на карте рядом со мной появился новый зеленый маркер с бородой.

- Начальник, вы не пожалеете! Парень я справный, за хозяйством следить буду, чтоб порядок да уют в доме всегда был, а если чего в строении производится так прибавка того в 10% появляется. - Ну а что, неплохо, хата всегда прибрана, прибавка будет на 10 гоблинов, да и жрать вроде не просит, а даже наоборот - просит не жрать. Хе-хе...

С появлением первого юнита в интерфейсе появилась функция управления подконтрольными существами, через нее я и закрепил Мишаню за крепостью. После чего тот с криком «Спасибо начальник - век не забуду!» помчался смотреть на свою новую вотчину.

За время нашего разговора куча из дерущихся животных постепенно рассосалась, оставив какого-то еле дышащего барсука на горе трупов, коего я без зазрения совести тут же добил рядом валяющимся камнем.

Бой окончен! Вы победили!

Получено: 8000 опыта, останки деревни (8 камня, 8 дерева, 2 метала)

Получена цепочка заданий: «разрушенная деревня (1)»

Выясните причину ужасных разрушений в деревне. Награда: 10000 опыта, следующее задание цепочки.

Получен уровень!

Выберете способность:

«Костяные иглы» (По своему желанию вы можете стрелять из запястья костяными иглами.)  
«Ветка мутации».

«Крысиное логово» (Позволяет строить в вашей крепости крысиное логово, позволяющие нанимать 30 крыс в неделю.) «Ветка Повелитель зверей».

Выберете характеристику: +1 силы или +1 выносливости.

О задании кстати надо будет расспросить у домовенка, наверняка ведь что-то знает, коль здесь жил, а пока выбираю +1 к силе и «костяные иглы». Если силу я предпочел выносливости скорее наугад, то костяные иглы взял с расчетом на то, что строить крыс все равно пока негде, а активный скил это повышение моей мощи прямо сейчас. Особенно с учётом того, что у моего единственного, до этого, активного умения - «Призыв крыс», как оказалось, 6 часовой откат. После, попытался было забрать обещанные за победу ресурсы, но все что в итоге получил,

выскочившую табличку:

Направьте рабочих чтобы забрать ресурсы или лично перенесите все в замок.

Э не, спасибо, что-то мне совсем не хочется таскать в одиночку тяжеленные камни да бревна, я лучше потом направлю сюда юнитов, как достроится крепость. Пока же погляжу, что за плюха мне досталась в виде «костяных игл». Прямо как с магией, ощущения от применения новой способности, были весьма специфичны. Представьте, что у вас под кистью вырастает 6 палец, и стоит им только попытаться пошевелить, как тут же, с огромной скоростью из руки вылетает 10 сантиметровый предмет. Подойдя в сторону куда улетел костяной шип, я нашел оный наполовину засевший в дереве. Форма у исторгнутого телом предмета была конусообразной, с множеством бритвенных зазубрин по всей длине. Сложно определить его убойную силу не попробовав на живом противнике, но то что его нельзя извлечь не разодрав всю плоть - факт весьма очевидный.

Кстати, сразу после выстрела в логах прошел небольшой урон и по мне. Сейчас на моей шкале ХП уже красовалось, значение 225/240. Маны было еще меньше, всего 130 пунктов и 100 из них уже съел «призыв стаи крыс».

Углубляться в лес дальше после небольшого отдыха я не стал, разумно решив возвращаться к крепости спиралью, дабы разведать больше прилегающей территории. За что был достаточно скоро вознагражден. Через полчаса посреди леса обнаружилась полуразрушенная колонна, на кою система даже расщедрилась небольшим пояснением:

Вы обнаружили «малый алтарь силы». Пройдите испытание, дабы перманентно повисить свою силу.

Внимание! Строение будет перемещено в случайную точку через 23 минуты.

Желаете пройти испытание? «Да/Нет».

По-хорошему не стоило бы мне никуда ввязываться, пока умение призыва не откатилось, но ведь система недвусмысленно говорит, что через двадцать минут этот алтарь исчезнет, и кто его знает, смогу ли я его вновь когда-то найти. Успокаивала меня и формулировка малый алтарь как-никак я уже «2 уровень», уверен не такое там уже и сложное испытание.

Собравшись с духом, жму «Да».

Едва я согласился как небо вокруг сразу как-то потемнело, а из серого камня повалил черный дым, формируя в паре метров от меня полутораметрового кабанищу. Каждый его бивень был размером с мою ладонь, а налитые кровью глаза не оставляли сомнений в его не самом покладистом характере.

«Вепрь силы» 2 уровень. Элита. Особые умения: «рывок»

- Э-эм-м, ох блин. И-извините, так это был ваш камень... Я не знал, что побеспокою вас своим присутствием. Ахахах, не переживайте я уже ухожу. - Пытаясь не поворачиваться к этой страхолюдине спиной, я медленно пятился моля всех свинорылых богов, чтобы он забыл обо мне и мы больше никогда с ним не пересекались.

К несчастью, толи боги были ко мне глухи, толи кабан не разделял мои взгляды на мирное урегулирование ситуации - через секунду, применив своё умение, он тут же разогнался до средней скорости автомобиля на автомагистрали. Даже, несмотря на то, что морально я был готов к подобному повороту, но вовремя среагировать все же не успел.

- Аааааа! - мой прозвучавший крик, был на несколько тональностей выше женского, и я совсем этого не стеснялся. Я бы поглядел, как вы бы орали на моём месте, когда от легкого задевания бивнем машины смерти, ваша нога почти отрывается от тела.

Получено 150 ед. урона. Жизни 90 из 240. Получена серьёзная травма ноги - время действия дебафа 6 часов.

Спустя несколько секунд боль в ноге только возросла, да и похожа она стала больше на кусок изодранного мяса, чем на ногу. Я уже и не надеялся победить, просто мечтая о том, что это тварь развернётся и прекратит эту боль, отправив меня на перерождение, но судьба явно имела свою точку зрения на эту ситуацию. Резко разогнавшись, вепрь не смог вовремя остановиться, и насадился на ветку лежавшего за мной поваленного дерева, изрядно вспоров бок и глубоко насадив собственную ногу без возможности выбраться. Его отчаянный визг стал настоящей усладой для моих ушей, немного снизив пульсирующую боль.

Вепрь силы, жизни 400/1000. Серьёзная травма ноги - время действия дебафа 6 часов.

- А-а-хахах, а я ведь пытался все решить мирно, но нет, тебе надо было непременно напасть, подожди пару минут, пока боль не поутихнет и я забью тебя до смерти палкой, а из туши сделаю жирный шашлычок, скормив твои кости, твоей свинской семье! - Зря я это сказал. Видимо мои слова задели какие-то тонкие струны его души, так как зверь, медленно повернул свою голову и с ненавистью уставился на меня. В абсолютной тишине его челюсть начала двигаться, отгрызая себе безнадежно застрявшую ногу.

От жуткой картины я пришел в себя только тогда, когда это чудовище уже ковыляло в мою сторону на трёх ногах, обильно обливая землю кровью. В ужасе мое тело пыталось отползти от лютого зверя, но расстояние между нами неуклонно сокращалось, а его взгляд становился все безумней и безумней. Тогда-то и пришла гениальная идея начать палить «костяными шипами». К несчастью убойной силы против такой махины им явно не хватало, и игла, в отличие от дерева, не вошла даже на треть своей длины, а кабан издевательски похрюкивая над моими потугами, становился все ближе.

Я даже сам не заметил как оказался охвачен злобой к этой скотине. Чтоб позволить себя

загрызть какой-то свинье, пусть даже такой здоровой? Да ни в жизнь! Шипы, несмотря на падающее после каждого выстрела здоровье, понеслись вдвое чаще.

И видимо, удача все же не полностью меня покинула, так как одна из игл неожиданно попала в ноздрю свиньи, полностью скрывшись из виду, в податливой плоти.

Нанесен критический урон 230 НР. Вепрь силы 90/1000

- Храааа!!! - Плохо соображая от вспышки боли и ярости, вепрь, вновь использовал «рывок». Однако думаю, что применять его с 3 ногами, была не лучшая идея.

С места набрав довольно большой разгон, он проделал самый красивый из видимых в моей жизни кульбитов, пару раз смачно ударившись об землю и влетев в толстый ствол лесного гиганта, после чего окончательно затихнул.

-Я жиивв! Ахахахахахахаха. - Через истерический хохот, я доковылял до его туши и со всей злости вдарил сломанной ногой по морде трупа.

-Аааааа! Ука! Я ещё больший идиот, чем вепрь использующий рывок без ноги!

К счастью град выскочивших предо мною сообщений немного отвлек от боли.

Получено 9 ед. урона. Жизни 6/240 Дебафы: «Серьёзная травма ноги» - время действия дебафа 6 часов. «Присмерти» (все характеристики понижены на 90%) - дабы снять дебаф повысьте здоровее более 8%

Нанесено 2 ед. урона. «Вепрь силы» умер!.

Получено: 6000 опыта, 1 ед. силы

Получен уровень

Выберите характеристику: + 1 интеллект, + 1 силы.

Выберите способность:

«Приручение силой». (В природе, сильный всегда повелевает слабыми и вам хорошо известно это правило). Не более 1 действующего питомца на каждые 10 уровней. Выбранное существо должно быть ниже вас по уровню и иметь менее 10% жизней. «Ветка повелителя зверей».

«Счетовод». (Вам хорошо известны финансы и все что связано с ними, мало кто рискнет

воровать из вашего кармана.) Понижает коррупцию в подвластных вам владениях на 5%.  
«Ветка учёного».

Уже второй уровень за сегодня. Приятно. Из характеристик взял интеллект, маны сразу стало на два десятка больше, а из способностей выбрал «приручение силой», воровать то у меня собственно и нечего.

Кстати, после первого повышения в деревне, я из-за полного здоровья, не смог заметить небольшого восстановления жизней при поднятии уровня, да и время висевших дебафов тоже уменьшилось вполовину, приятный бонус. Ладно, это все конечно хорошо, но пора ковылять к крепости, хватит на сегодня приключений, только тушку кабана все-таки прихвачу - после такого тяжелого боя грех бросать столь знатный трофей.

Когда мне наконец удалось доковылять до крепости, я был готов оживить и вновь прикончить этого треклятого кабана. Всю мою дорогу было стойкое ощущение, что он специальное всю жизнь отъедался дабы у меня грыжа вылезла и ноги его как назло вечно за что-то цеплялись. К счастью, была и хорошая новость. У порога почти достроенной крепости, меня уже ждала счастливая, бородатая, детская харя Мишани.

- Начальник что ж вы так себя не бережете? Не встретить я вас раньше, за тварь какую болотную принял бы. Идите отдыхать, на крыше уже постелен матрас из соломы, а насчет трофея не волнуйтесь, я его в подвал на хранение скину, а появившихся гоблинов отправлю за ресурсами из моей старой деревни, мертвым они не к чему, а я как-никак теперь крепостью, а не халупой какой заведу, нам все в хозяйстве пригодится .

- Спасибо Мишань, не знаю, что бы я без тебя сейчас делал. - Похоже, мне действительно повезло, домовой очень полезная в хозяйстве штука.

Виртуальная усталость косила с ног ничуть не хуже настоящей, стоило мне только подняться наверх неровной крыши и прилечь на соломенный матрас, как моё сознание тут же потухло...