

Глава 9

Лагерь разбойников. Западная часть леса от тракта.

На небольшой поляне стоял полуразрушенный частокол, бывшие когда-то жилыми строения медленно тлели, распространяя запах гари по округе. Всюду сновали грозного вида полураздетые женщины, в полной тишине несущие еще живых пленников на алтарь, где инородного вида щупальце медленно выдавливало кровь и внутренности, на мерзкого вида камень. Лица еще живых людей выражали всепоглощающий страх и отчаяние, от ожидания ужасной участи.

После того как все пленники были жестоко умерщвлены, ведьмы наконец сделали небольшой перерыв от кровавых жертвоприношений и покинули алтарь, оставив лишь несколько младших сестер на страже. Наиболее ярко одетая женщина, с властной аурой, пошла к столбу стоящему в центре лагеря, где измученного вида мужчина был вынужден наблюдать за мерзким ритуалом.

- Я ведь однажды спас тебе от ищеек Проклятого княжества и это твоя благодарность? – говоривший пленник выглядел плохо и судя по кинутому гневному взгляду ведьмы на него, вскоре будет выглядеть ещё хуже.

- Не смей торговаться, этот долг уже был погашен! По старой памяти я и так исцелила тебе лицо, хоть могла этого и не делать. Ты же знаешь Креллу, кто-то должен был понести наказание за упущенного инквизитора. И если бы ты провалил, только одну миссию, на этом месте вполне могла бы оказаться я. К счастью контрабандисты с ресурсами которых ты нанял, бесследно пропали с грузом, а ведь деньги уже были уплачены. Поэтому глава законно решила что твои парни сами станут платой.

- Что будет с оставшимися людьми? – Его взгляд переместился на деревянную клетку, где сидело еще пару живых людей, нетронутых по непонятной причине.

- Их тела станутместищем скверны. – Голос прозвучал весьма холодно, как будто она не собиралась приговорить их к ужасной участи.

- Что, и я тоже?

- Нет. Твои страдания помогут привлечь inferнальных торговцев во время «Кровавого Новолуния». У тебя сильная душа, уверена что смогу выторговать за тебя около половины потерянных на хобитов ресурсов

- Ты ведь знаешь как они относятся к разумным попавшим им в руки! Отпусти меня и даю слово, что в течение месяца принесу вдвое больше чем было утеряно. – В голосе человека медленно просачивалось отчаяние.

- Оставь свои уговоры! Это ты виновен, что меня отослали из главного лагеря заниматься этой рутинной, пока другие сестры будут набирать вес в глазах Креллы! – Оборвав разговор ведьма быстро начала отдаляться от столба, оставляя пленника наедине со своими печальными мыслями.

Крепость гоблинов.

Стоит признаться, что сегодняшнее пробуждение было самым не обычным за всю мою недолгую цифровую жизнь. Еще никогда я не просыпался от того, что мерзко пахнувшая зеленая баба в доспехах меня душила, одновременно с этим, раз за разом, вдавливая мою голову в пол.

- Ты кто? – Выдавил я слабый хрип.

- Ах, ты ж тварь, сначала сделал со мной такое, а теперь спрашиваешь кто я! – Мерзкая бабища продолжила свои попытки объединить мою голову с полом в единое целое.

Сильные зеленые руки уже продолжительное время издевались над моей бедной тушкой, когда у лестницы появились новые действующие лица. Наконец-то Мишаня и Чпок пришли спасти меня, кажется у меня даже выступили слезы от счастья, ну или от побоев.

- Ахахаха. Твоя видеть, моя быть прав, моя сделать самый красивый девка из всех что видеть. Глядеть, как она извиваться на вождя. А еще вчера он даже не мочь спать с ней рядом!

-Мне кажется, она его душил.

- Глупый, твоя просто не понимать брачный игры тролля – Сказал гоблин покровительственным тоном своему собеседнику.

- Из его головы течет кровь.

- Просто брачный игры.

- Он кричит о помощи...

- Наша просто должна уходить и не мешать, природа брать свое.

Две небольшие фигуры начали медленно спускаться.

Куда вы, я же ваш Вождь! Спасите!

Когда Анабель устала, мне удалось, наконец, вырваться и посредством слов убедить ее, что я с ней ничего не делал, и спихнуть вину на домового с шаманом, нагло бросивших меня в беде.

Хоть она и отнеслась к сказанному мною с легким скептицизмом, но признала, что вбивать голову в пол было перегибом.

- Прости, что так вспыхнула. Я бы отнеслась к этому спокойней если бы в системе не было указано что эффект длится почти неделю, а от меня бы не несло как от свалки органических отходов.- Амбре от нее и правда был не из лучших.

Решив все разногласия, я пригласил ее прогуляться по лагерю, она как опытный игрок, наверняка сможет помочь советом.

- Как я погляжу, ты только недавно начал? Строений совсем мало, да и большинство НПС даже не на втором ранге. Кстати тебе ведь хватает ресурсов им на еженедельную выплату?

- Еженедельную выплату? Конечно, хватает. - Подозрительный женский взгляд вперился прямо в моё милое крысиное личико.

- Ты что один из тех клешнеруких любителей специально не читать обзоры, и не просматривать гайды, так как видите ли, им ощущения не те? Ладно, просто зайди в интерфейс управления, рядом с меню строительства, там будет экран армии. Стоимость найма, всегда равна, стоимости недельного содержания.

«Гоблины» - Основной юнит «крепости гоблинов», служит главной рабочей силой Владетеля. Содержание - 2ед. крутости в неделю, Ранг 1. Прирост 110 ед./неделя

«Гоблины воины» - Те гоблины, что прошли через несколько сражений и выжили, могут стать Гоблинами-воинами более сильной версией гоблина. Содержание - 3 единицы крутости. Ранг 1+

«Гоблин шаман» - Полностью пройдя обучение и осознав все гоблинские спиритические учения, ученик шамана может пройти испытания духами, в случае его успешного завершения они становятся уважаемыми членами общества шаманов, - грозной боевой и управленческой силой племени. Содержание - 30 единиц крутости. Ранг 3+

«Лесные волки» - Один из самых распространенных в лесу видов хищников, благодаря своему «чувству стаи» и интеллекту часто присоединяются к разумным разным рас. Содержание - регулярное питание. Ранг 2. Прирост 10/неделя

И, правда, хорошо, что я узнал это сейчас. Хоть и хватает вроде пока на содержание, а вот найм новых войск, с учетом постоянного разрастания, однажды может стать проблемой, надо будет поднакопить крутости. Кстати, время начала новой недели совпадало с нападением

«Старого висельного дерева» - 2 дня 22 час, надо не забыть что-то придумать. От размышлений меня отвлекла Анабель

- Ладно, с тобой конечно хорошо, но мне надо начать прочесывать лес в поисках базы ведьм. Мой тебе совет, начни захватывать шахты уже сейчас. Чем раньше ты начнешь добывать ресурсы, тем позже ты столкнешься с их нехваткой. Оу, и кстати, могу я взять того милого волка в гиды? Боюсь одна, я могу заблудиться. - Умилительная улыбка отразившаяся на ее лице, могла бы сразить любого. Ну, если бы, она не была такой грязно-зеленой и вонюче-истеричной бабой.

Даже не дожидаясь моего ответа, она схватила одного из волков под мышку и скрылась в лесу. Ладно, пусть берет, впереди еще множество дел, а Мишаня уже терпеливо меня ждал.

- Доброе утро начальник, пока вас не было произошло несколько событий требующих вашего внимания. Вчера из похода воины принесли много добычи, в основном ресурсы, груженные на телеги и небольшое количество мана камня. Я взял на себя смелость потратить часть полученных ресурсов на начало строительство «Грибницы Гоблинов», которое кончится через 12 часов. Так же вожак волков попросил, чтобы вы зашли в достроенное логово.

Ну не так уж и много произошло в мое отсутствие. Первым я проверил склад.

Основные Ресурсы:

Золото - 0;

Железо - 10;

Камень - 15;

Кости - 5 (расовое);

Древесина - 22;

Мана камни - 8;

Крутость (расовое) - 850.

Ого! Кого им пришлось убить, чтобы получить столько ресурсов. На несколько построек их точно хватит, но Анабель права - без стабильного источника ресурса вроде шахты будет сложно поддерживать постоянное развитие. По этой же причине поставлю в очередь строительства выгребную яму, приносящую не основной ресурс - «селитру», и обещавшую открыть новые строения.

В этот раз при размещении проекции будущего здания, решил поэкспериментировать. Так как по сути это строение было большой, грязной ямой, я ее просто вытянул, в результате чего вышел совсем неглубокий стометровый ров, который разместился за пределами холма, конечно, вряд ли он остановит врага, но от диких животных уберезет. По крайней мере, я не замечал за ними желаний выпачкаться в дерме.

Очередь строительства:

«Грибница Гоблинов». Необходимо: 10 единиц дерева, 5 единиц камня. Время строительства 24 часа. (Грибница, является важной частью любого гоблинского поселения, множество выращенных здесь грибов используются не только для прокорма, но и для варки зелий.) Позволяет выращивать съедобные и алхимические грибы. Открывает для найма гоблинов-грибоваров, 2 ед. в неделю. До конца строительства 12 часов 43 минуты.

«Выгребная яма». Необходимо: 10 единиц дерева, 400 единиц крутости. Открывает новые строения. Время строительства 12 часов (гоблины очень нечистоплотны, однако если построить выгребную яму, большинство отходов будет скидываться туда.) Повышает чистоту населения на 15%. Приносит 1 единицу селитры в неделю. Открывает новые строения. Ожидание постройки предыдущего строительства.

Доступные постройки:

«Костяная литейная» Необходимо: 10 единиц камня, 10 единиц дерева, 5 единиц мана камня. Время строительства 12 часов (В поселениях гоблинов все действительно крупные кости сносятся на склад, когда мелкие просто бесхозно лежат в виде мусора по всему поселению. К счастью эту проблему решил воистину гениальный шаман - снеся все мелкие кости в одно помещение он призвал духов предков и всего за одну ночь все мелкие кости срослись в одну пригодную для использования пластину). Открывает новые строения. Позволяет перерабатывать мелкие кости в пригодный для использования ресурс.

В общем-то, изначально я хотел построить «Костяную литейную» вместо ямы, но количество необходимого «мана камня» было слишком велико. Не хотелось тратить почти все свои запасы, ведь неизвестно когда еще выдастся шанс их пополнить. Теперь, когда со строительством покончено, можно и зайти к вожаку волков.

«Логовом волков» оказалась небольшая пещера в холме, внутри которой было сухо и тепло, а по всему полу была раскидана солома, на которой бегали маленькие волчата. Старый вожак оказался в одном из небольших закутков, он играл сразу с тремя волчатами которые пытались одолеть его мельтешащий хвост.

- Ты. Пришел. Логово. Хорошо. Потомство. Еда. Больше.- Как обычно мысленную речь вожака было сложно понять, к счастью сообщение системы быстро все прояснило.

Получено задание «Еда для потомства». (Волки успешно поселились в вашей крепости, обеспечьте еще не окрепших детенышей обильной едой и стая обязательно увеличится)

Принесите тела съедобных животных в логово 0 / 10. Награда 5000 опыта, прирост волков увеличен на 1 в неделю. Осталось 23 часа 59 минут.

- Не переживай, теперь мы тоже часть стаи, ваши потребности - наши потребности. - Особенно когда за них дают опыт и увеличения прироста.

Волк кивнул, довольный моим ответом. Понаблюдав еще немного за играми волчат, я отправился собирать свой отряд к походу.

<http://tl.rulate.ru/book/9942/224239>