

Новая жизнь выброшенного, наполовину съеденного яблочного огрызка.

Когда жизнь преподносит вам апельсины, вы же....впрочем, это зависит от здравого смысла. Вы же не знаете откуда, черт возьми, взялись эти апельсины?

Вот и я был того же мнения, потому что откуда, черт возьми, взялась эта Система? А что насчет пришельца Серого? Это все вопросы, на которые я хотел получить ответы в будущем.

Но сейчас я лениво зависал в своем гамаке.

Да, вы все правильно услышали. Вопрос горизонтальной устойчивости был решен тем же способом, как пауки строят свои жилища. Я мог воспроизвести любой материал, который однажды поглотил, включая нитки и пластик. После долгого времени проб и ошибок, я добавил крючки внутрь сферы, а затем сплел между ними нить. Вернее правильной было бы сказать, что я материализовал нить в нужном мне месте. Крючки внутри сферы позволили мне сплести сумку вокруг центра, где я сейчас отдыхал. Я также утолстил свою сферу, пока она не стала толщиной в два фута. Из-за этого сфера упала на самое дно расщелины, но кого это волнует? Не меня точно.

Свалка все еще окружала меня. Ничего не поделаешь, количество мусора здесь просто ошеломляло. Миллионы тонн и даже больше, которых достаточно, чтобы заполнить расщелину.

Я медленно наполнил свою сферу Маной Подземелья, переработав ее в сверхтвердые стены подземелья, прочнее закаленной стали. Тому, кто собирается проникнуть внутрь, придется использовать несколько противотанковых ракет «Джавелин», чтобы взломать эту штуковину. Почувствовав себя в безопасности, я решил организовать собственное Подземелье. Прежде чем я начал, я почувствовал вокруг себя больше мусора. Как будто моя область внезапно расширилась. Как так? Виной всему оказалась сфера. Моё восприятие простиралось за пределы моего Подземелья, а границами считались как раз стены.

Я также заметил, что теперь восстанавливаю 0,5 Маны Подземелья в день. Кажется, что наличие собственного Подземелья позволяет мне захватывать Ману и использовать ее для себя. Кто бы мог подумать? Но, я отвлекаюсь.

Подземелье. Я начал придавать ему форму и рыть тоннель по дну расщелины. Это было медленное дело, возводить стены с помощью Маны Подземелья было сложно. Для создания одного кубического фута камня требовалось 10 Маны Подземелья. Мне приходилось продолжать преобразовывать мусор сверху в ману и вещество, чтобы процесс продолжался.

Как только туннель Подземелья вырос до пятнадцати футов, шесть футов в ширину, семь в высоту и фут толщины стен, моя регенерация маны в Подземелье выросла до 1 в день. Это вдохновляло. И не потому, что у меня был способ восстановить некоторые ресурсы, а потому, что я мог вести счет дням. Оторванность от времени этой жизни в Подземелье сводила меня с ума. Но и процент отдачи был убийственным. Я потратил 330 маны подземелья, чтобы увеличить регенерацию всего на 0,5 в день. Два года, чтобы восстановить столько маны. Что,

если у меня закончится мусор?

Но мне все равно больше нечего было делать, и я продолжал строить свой туннель. Каждые тридцать футов — еще одна мана подземелья в день. Ох, день прошел. И другой. Прошла неделя, и у меня было 150 футов туннеля. Моя область теперь простиралась намного дальше, на 36 футов от стен. Полуразложившийся мусор повсюду, куда бы я ни посмотрел, и сверху, и в стороны. Подо мной была твердая скала.

Все происходящее все больше и больше напоминало историю в стиле "Соларпанк". Я перерабатывал свалку и все вокруг и спасал человечество. Как будто бы. Но у меня была одна хорошая и одна плохая новость.

Хорошей новостью было то, что я нашел свой первый электронный компонент. Старое радио. Система выдала мне множество новых сообщений.

Вы научились копировать электронные компоненты!

В вашем статусе создана новая вкладка под названием «Компоненты».

> Изолированный медный провод: 30 Вещества и 50 Маны Подземелья за фунт.

> Керамический резистор: 1 Вещество и 0,4 Маны Подземелья за 20 кОм.

> Транзисторы NPN и PNP: 2 Вещества и 1 Мана Подземелья за каждые 25

> Конденсаторы: 1 Вещество и 0,5 Маны Подземелья за каждые 10 микроФарад.

> Потенциометр: 2 Вещества и 1 Мана Подземелья на единицу.

> Печатная плата: 1 Вещество и 2 Маны Подземелья на 5 квадратных дюймов.

> Батарейки LR44: 1 Вещество и 2 Маны Подземелья каждая.

«Система? Можем ли мы сократить эти термины? Например, SP для очков Вещества. и DM для Маны Подземелья?»

> Принято.

Плохая новость заключалась в том, что мое подземелье заполонили крысы. Мутировавшие крысы.

*

*

Я паниковал минут двенадцать, а затем заметил, что крысы просто исследовали это место. Они ходили взад и вперед по моему туннелю, осматривая его. Они дошли до конца и пошли обратно. Эти крысы были фута в высоту и двух футов в длину. Могу поспорить, что стая может прикончить человека.

Они почувствовали мою Ману и пришли в ярость. Крысы начали пытаться жевать сферу в конце туннеля. С каждым укусом стены теряли немного маны, и автоматизация подземелий забирала часть из моего запаса Маны Подземелья, чтобы починить стену. Привлекаемые бешеным писком, приходили новые крысы и набрасывались на стены. Неужели после того, как та женщина выбросила меня, я стану кормом для крыс? Они не могли проломить стены, но мне все равно приходилось продолжать копить Ману Подземелья (DM), чтобы она рано или поздно все таки не сдалась.

Так продолжаться не могло.

Если бы только у меня был монстр, которого можно было бы порождать и сражаться с крысами. Но нет. Все, что у меня было, это куча электронных компонентов для хобби. А как насчет обрушения потолка на крыс?

Ужасная идея, Слип. Тогда вся свалка окажется в моем туннеле. Я начал создавать каменные блоки сверху, но крысы были очень чувствительны к мане. Они уходили прежде, чем камень материализовывался и падал на пустой пол. Все, что я сделал, это создал себе еще больше головной боли.

Это не годится. Мне нужно было что-то, что не было бы магическим по своей сути. А что, если...

Я сгенерировал связку батареек LR44 внутри пластикового корпуса. На каждом должно быть 1,5 Вольт, поэтому шесть из них дали девять Вольт. Затем я добавил большой конденсатор, который стоил мне 12 DM, и резистор, получилась простая схема. Теперь батареи будут заряжать конденсатор. Дальше выключатель и две катушки медного провода. Тот, у которого меньше витков, был подключен к переключателю и конденсатору, а большой, с витками больше, чем в тысячу раз, был подключен к двум медным пластинам.

Идея была проста. Конденсатор заряжается, а затем разряжался всякий раз, когда что-то нажимает на переключатель, замыкая вторичную цепь. Затем заряд проходит через трансформатор, увеличивает напряжение и вызывает неприятный удар через медные пластины. Девять вольт от LR44 превратятся в девять тысяч вольт. Хлоп!.

Погодите. Я добавил в связку еще одну LR44 по вполне очевидным причинам... >.>

Кстати, хотел бы заявить, что я не несу ответственности, если кто-то окажется настолько глуп, чтобы попробовать повторить это дома. Это мое первое и последнее предупреждение.

Я обернул схему в стальную коробку с резиновой изоляцией контактов. Создание шоковой ловушки стоил мне 35 маны подземелья, и первая из них была готова.

> Вы разработали новую ловушку. Шоковая ловушка «Жвачка»: 22 SP и 18 DM.

Вы получили 200 очков опыта.

Скидка на ловушки активировалась после того, как ловушка была готова. Недостатком было то, что повторное поглощение ловушки просто вернуло мне все, что я на нее потратил. Поэтому я не мог использовать это как лазейку для создания маны из ничего.

Я расставил несколько ловушек вдоль коридора. Выкапывал углубление под каменным полом и затем монтировал в него ловушку. Снаружи медные контакты были видны, и я не сомневался, что крысы скоро перестанут наступать на блестящий оранжевый металл. Но это была проблема на будущее. А пока я ждал, как все пойдет и начал потреблять мусор над своим Подземельем, чтобы пополнить ресурсы.

Любопытная крыса попыталась обнюхать медные пластины. И... БАМ. Ловушка взорвалась. Это была уже не обычная электроника. Как ранее намекала Система, она были модифицирована, чтобы противостоять магии. Так что держитесь от меня подальше. Ловушка взорвалась, точка. Эй, смотри, Система вызывает!

> За убийство гигантской крысы 4-го уровня вы получаете 225 опыта. Вы получили 3 Маны Подземелья.

Толи мой конденсатор был слишком слабым или моя ловушка была слишком мощной, поскольку она выдавала напряжение более 9000 Вольт. Но тем не менее, это была чистая потеря 15 маны подземелья. Это было не слишком много, но потеря есть потеря.

Крысы в панике побежали обратно к выходу. Еще в трех ловушках взорвались конденсаторы, в результате чего погибло пять крыс. Возможно, мой подход был неправильным. Если дело пойдет именно так, мне следует попробовать версию с шрапнелью.

> Ваш опыт и знания повысили ваши инженерные навыки до второго ранга.

> Преимущества II ранга: ваши приспособления становятся на 5% прочнее за каждый ранг.

Остальные крысы покинули мой туннель. У меня не было возможности удержать их от этого. Я поглотил разрушенные ловушки, восстановив с каждой примерно 4 или 5 DM, а также тела крыс, что дало мне еще 3 маны подземелья за каждый труп. Это уменьшило мои потери примерно до восьми-шести DM за ловушку, но мне хотелось получить положительный результат.

Что мне было нужно, так это более прочный конденсатор, возможно, менее ужасный трансформатор, и применить мой проклятый Скилл так как следует. Я активировал Инженерное дело и проверил данные. Появился чертеж электрошоковой ловушки, и он показал мне проблему. Крыса задела пластины и переключателя и передатчика, в результате чего произошло короткое замыкание. Крыс убил не взрыв, а именно разряд, как и предполагалось.

Я тщательно доработал проект, добавив еще немного резиновой изоляции вокруг контактов переключателя, чтобы предотвратить повторное замыкание. Также я изменил конфигурацию ударных контактов, превратив их в сетку вместо пластин. Я также удвоил стопку LR44, два ряда по семь штук параллельно, чтобы придать моей ловушке большую выносливость. Я также добавил параллельно еще один конденсатор, чтобы разделить заряд, но не повышать напряжение. Выносливости теперь должно хватить. Просто добавить больше ампер.

Затем я добавил текстуру на пол Подземелья, сделав его таким, будто он состоит из тысяч крошечных каменных квадратов. Нажимные пластины были ослаблены, и любой вес на этом участке пола приведет в действие ловушку. Снова закапывая ударные ловушки, я чередовал контактные сетки, давление на камень провоцировало разряд. А контактные сетки значительно увеличивали зону воздействия.

Чтобы заманить крыс обратно, я сгенерировал несколько бананов в конце туннеля. Я ввел в бананы ману, чтобы сделать их более привлекательными, чем гора мусора наверху. Так же я проветрил туннель, убрав запах дохлых крыс.

*

*

Прошло три дня, а крысы не вернулись. Черт! Я создал еще один Мана Банан в глубине туннеля, гадая, придут ли крысы. Мне хотелось немного опыта и повышения уровня!

Банан изменил цвет с желтого на черный, как и положено бананам, и в конце концов любопытная и голодная крыса стала приближаться. Мое сердце (на самом деле его не было) сильно билось. Мои глаза (которых тоже нет) уставились прямо на крысу.

В голову пришла идея. Нужно отключить ловушки и позволить крысам проникнуть внутрь и украсть бананы, потом уйти, рассказать эту историю и привести всех своих грязных собратьев (смотрите, мы были на свалке). Толстый лист резины между контактами дезактивировал переключатели.

Крыса сожрала банан и уставилась светящимися красными (жуткими) глазами вглубь туннеля. Она запищала, шмыгнула носом, а затем помчалась по моему Подземелью, как сумасшедший спринтер. Нажимные пластины щелкали, но крыса не обращала на это внимания. Она добралась до бананов и съела большую их часть. Затем она схватила последний и побежала обратно.

Отлично. Полагаю, рыбка клюнула. Осталось только посмотреть, придет ли еще больше крыс за своей участью. Я принял позу Гэндо Икари (правда, без рук, подбородка и стола).

Муахахахахаха.

<http://tl.rulate.ru/book/101042/3477547>