Я не идентифицировал себя как Королеву. Я также не идентифицировал себя как стопроцентного Зерга. Нет… Я был… человеком, таким же, каким был Джеймс, но я… был новым. Я был идеальным гибридом… по крайней мере, с точки зрения сознания. Зерги не подавляли меня, и я не был полностью человеком. В отличие от Джеймса, мне не нужно было переносить свое сознание в какую-то конкретную единицу. В отличие от Джеймса, я поддерживал идеальную связь с окружающими меня существами-зергами.

Мое сознание также было частично наполнено силой Зел'Нага. Оказалось, что артефакт Зел'Нага был очень похож на оружие Дакары из "Звездных врат SG-1". Первоначально он использовался Зел'Нага в их экспериментах по созданию новых видов. В конце концов они пришли к идее использовать уже существовавших существ, таких как примитивные предки протоссов или первая форма зергов. Однако, обладая этой способностью, я, вероятно, мог бы играть с ДНК зергов на таком уровне, о котором Джеймс мог только мечтать.

Теперь я был главным. Джеймс ушел, хотя я думал, что сохраню это имя, хотя бы для личного пользования. Первоочередной задачей сейчас было выяснить, где я нахожусь, а затем найти ближайшую пригодную для жизни планету, где можно было бы обосноваться и отдохнуть. Я использовал мощные органы чувств "Надзирателя" и "Повелителей", чтобы исследовать галактику. Они могли легко определить наше местоположение по звездам. Все, что я знал на тот момент, это то, что мы находились достаточно далеко от солнечной системы, и ни одна звезда не была намного ярче других.

На поиски ушло несколько часов, но я нашел ближайшую солнечную систему. Хотя зерги могут выживать в космическом вакууме, это вредно для здоровья. Моим загам также требовалось больше тепла, иначе они замерзли бы. Нам нужны были координаты для новой червоточины, и Надзиратель завершил определение нашего местоположения. Я был недоволен.

— Черт… мы на другом конце галактики? И мы находимся в тупике ниоткуда! Отлично! Давай просто доберемся до ближайшей солнечной системы, чтобы размять пальцы на ногах.

Червоточина оказалась немного более неспокойной, чем я помнил. На самом деле, это было адское путешествие. Это было почти странно. Псионическое поле, создаваемое Смотрителем и Повелителями, которое поддерживало нашу червоточину и позволяло нам путешествовать по ней живыми, постоянно подвергалось каким-то атакам. Я не мог видеть нападавших, но в червоточине было очень неспокойно. Однако путешествие в конце концов закончилось. Мы выскочили из червоточины и оказались всего в десяти миллионах километров от Солнца.

Обычно Повелитель или Надзиратель могут отправить зергов в нужное место с высокой степенью точности, но я подумал, что турбулентность в подпространстве, должно быть, помешала нашему выходу. Я повел группу подальше от солнца. Что ж, по крайней мере, мы согрелись. Мы, зерги, обладаем высокой адаптивностью и умеем эффективно усваивать и использовать энергию и питательные вещества. Мы способны преобразовывать практически любую форму энергии в пригодную для использования, мы можем поглощать солнечное тепло, чтобы поддерживать себя в тонусе. Этот частичный фотосинтез был не так эффективен, как другие формы поглощения энергии, но на данный момент его было достаточно.

Было бы неплохо приземлиться на вулканической планете или даже в жаркой пустыне. Чар был выбран местом расположения Основного кластера ульев из-за богатых залежей полезных ископаемых и жара, исходящего от лавы. Я подумал, что нам было бы полезно сделать то же самое. Однако в этом нам не повезло. Первые три планеты были не больше земной Луны и совершенно непригодны для жизни даже для зергов. Четвертая планета представляла собой мир с пышной растительностью, хотя соотношение воды и суши составляло всего около 1. Это было все еще довольно теплое место, наполненное жизнью. Кроме того, я не видел никаких признаков цивилизации, а значит, опасности здесь не было.

Я решил основать свою колонию в горах. Основным ресурсом, потребляемым зергами, были минералы, а в горах обычно есть немного руды, которую можно добывать. Я не выбирал место слишком глубоко в горах, так как деревья и животные тоже были хороши в пищу. В частности, животные с высокой массой тела позволяли быстро поглощать и переваривать необходимые питательные вещества. Я также позаботился о том, чтобы горный хребет находился на приличном расстоянии от моря. Крабы, омары и моллюски всегда были полезны зергам для формирования хороших панцирей и костей.

Вход в атмосферу должен был быть плавным. У меня больше не было посадочных мешков, которые обычно используются в Рое зергов. Нам пришлось плавно снижаться к горам на большом полуострове в южной части главного континента. Горы были расположены в виде хребта. Он был очень похож на Итальянский полуостров, за исключением того, что был

примерно вдвое шире, примерно на 20% короче, прямой и имел ту же среднюю высоту, что и Восточная Анатолия, а все горы были разбиты на более мелкие.

На севере полуострова, расположенного по диагонали, росли густые леса. Его северо-восток примыкал к большим, более высоким горам на основной континентальной части суши. Юго-запад простирался до моря сразу за южным тропиком. Планета была очень похожа на Землю, и наклон оси был лишь немного больше, поэтому на севере полуострова было довольно тепло благодаря его близости к экватору, да и на юге тоже было не так уж плохо. К сожалению, здесь не было действующих вулканов, а жаль.

Мы скользнули сквозь облака и вошли в нижние слои атмосферы планеты. Мы вдоволь напились влаги из облаков, чтобы восстановить наш метаболизм. В различных железах зергов начала скапливаться новая слизь. Фотосинтез и свежая влага активировали железы Повелителей, вырабатывающие ползучесть, хотя у некоторых существ они атрофировались во время путешествия. Надзиратель осматривал места, в то время как муталиски и единственный Разрушитель перемещались вокруг и отправляли обратно видения. В конце концов, я нашел место, которое, по моему мнению, было бы лучшим. Это место находилось на приличном расстоянии от ближайшего леса, хотя на самом деле и не находилось в нем, и находилось недостаточно высоко в горах, чтобы там было холодно.

Когда Повелители спустились в одиночку, без поддержки муталисков или Губителя, на них что-то напало. Местные существа. Они были подозрительно похожи на виверн из Warcraft 3, но только с крыльями. На самом деле, это были насекомоподобные существа с большими крыльями и без ног. Они были похожи на гигантских ос, но с тремя задницами и жалами. Ими стреляли в Повелителей. Панцирь легко блокировал большинство укусов, но трое Повелителей были сильно ослаблены, и их панцири треснули. Рой местных, очевидно, плотоядных пчел облепил истекающих кровью Повелителей и начал прогрызать мягкие ткани под панцирем.

Я быстро вспомнил о муталисках и Разрушителе. Насекомые действовали инстинктивно. Они скрылись с места происшествия, как только прибыла моя воздушная поддержка. Однако ущерб был нанесен. Трое Повелителей не смогли оправиться. На них обрушился их собственный вес, и они взорвались. Огромное давление раздавило существ внутри, и они взорвались вместе со своим носителем. К счастью, Повелители погибли прямо над выбранным мной местом. Я быстро высадил оставшиеся силы на землю.

В общей сложности у меня остались одна Королева, один Ультралиск, один Заразитель, три гидралиска, четыре таракана, один Гиблинг , пять зерглингов и пять трутней. Первое, что я сделал, это попросил Королеву посадить пару личинок опухолей на небольшом участке скопления личинок под выжившими Повелителями.

Используя оставшуюся псионическую энергию, королева опрыскала все еще истекающего кровью Разрушителя целебной слизью. Псионической энергии было достаточно, чтобы железы активизировались и начали вырабатывать слизь. Исцелив Разрушителя, я сосредоточился на строительстве нового улья.

http://tl.rulate.ru/book/105626/3912756