Глава 15 «Другие»

Постепенно легкая головная боль, на которую я не обратил внимания, начала нещадно кричать о своём существовании. По ощущениям это можно было сравнить с раскалёнными иглами, что вкалывали тебе в голову. Так ещё и каждый юнит начал присылать похожие ощущение, заглушая все остальные сигналы и полностью лишая меня связи с реальностью.

Привычная попытка схватится за голову привела лишь к тому, что все тела просто нырнули мордой в пол и подняли лапки к верху. Неприспособленны крысы делать себе массаж головы, увы-увы. Через десяток минут, когда стала боль невыносимой, хотел было начать «замедлять» себя, чтобы всё быстро прошло, но боль пошла на спад.

Спустя ещё пару минут, когда вновь начал ощущать от тел хоть что-то, помимо боли, заметил, что я нехило так расцарапал сам себя. Тут и там оторванные острыми когтями кусочки плоти уже впитывались в меня обратно.

Беглый осмотр нашёл ещё кое-что, помимо зарастающего обратно меня. Труп. Труп моего воина…

Он лежал на границе зоны контроля, иссохший, как мумия, лишь кусочки кожи свисали с костей, да моя плоть растеклась под ним и высохла до состояния листа.

И вот это уже интересно, кто его убил, и главное, когда. Судя по резервам питательных веществ, спал я часа два, не больше, но даже для моей, быстро портящейся плоти, нужно время, чтобы превратиться в это. Может магия, или хотя бы тот же туман?

Нужно было срочно осмотреть пещеру на предмет нововведений, проблема была в боеспособных юнитах, их ни разу не прибавилось, ведь само по себе у меня ничего не заживает, а врубить ремонт перед сном я не успел.

Двух самых здоровых отправить караулить вход, а в остальных запихать ударную дозу плоти. Некогда было лечить их нормально, если в пещере есть что-то опасное, то я должен об этом узнать, как можно скорее.

И вот я уже обыскиваю тройками ближайшие территории. Иии… ничего, лишь пыли прибавилось. Коридоры, вход в пещеру, маленькие комнатки. Никаких изменений.

Постепенно я добрался и до спален, если где-то что-то и поменялось, то точно здесь. Ворвался туда сразу двумя тройками. Пусто.

Нет, не пусто есть множество дыханий.

Рывок к ближайшему из них открыл вид на двух мирно спящих местных жителей. Они спали, а я стоял и тупил. Не спали бы они так мирно, если бы что-то случилось. Газ или яд я бы учуял. Значит я себе накручиваю, тогда от куда труп?

Осмотрев все остальные комнаты и не найдя ничего подозрительного, отправил всех юнитов на ремонт, а вторым пошёл к старосте, надо было кое-что уточнить.

Разбуженный староста не стал ворчать, из-за подъёма глубокой ночью, а сейчас была именно она, сказывалось жестокое воспитание прошлого вождя. Кое как, но я всё же добился от него

нужных ответов, что сделать было ну очень непросто. Язык крыс мало пригоден для обсуждения вещей в прошедшем времени.

И так, немного сокрушительных фактов:

Первое – я не появлялся в спальнях уже дня как 3, следовательно я всё это время спал.

Второе – они почти доточили ногу кабана, и староста сетует на отсутствие запасов.

Третье – Туман. Вернее такой туман, явление редкое настолько редкое, что о его существовании знает лишь горстка старых крыс. Но после него ненадолго все хищники падают в спячку из-за чего охота становиться в разы безопаснее.

Четвёртое – убитый мною кабан, спрятанный в коконе, гнить не стал, хвала феромонам. Это я узнал не от старичка, но думаю к месту.

И да, воин на арене выжил, перед тем как уснуть, я заменял ему очередную часть мозга, из-за чего он просто провалялся три дня овощем.

«- Шерлок, так всё же, от чего же умер наш юнит?

- Элементарно, Кокон, он просто не успел подключиться к зоне контроля и за три дня превратился в это»

Да, мои мысли звучали странно, но как-то развлекать себя надо было. Всё что можно было находилось либо в ремонте, либо улучшалось, кабан свежевался, воин препарировался, а мне было скучно. Всё делалось более-менее автономно, и часть моего сознания была ничем не занята.

Можно, конечно, было направить её на что-нибудь, но это дало бы буквально пару процентов ускорения процессов. Да легкая головная боль осталось где-то на задворках сознания. Так-то она не сильно мешала, но постоянно напоминала о своём присутствии.

Поэтому, от нефиг делать, я решил проштудировать отложенные в долгий ящик бесполезные воспоминания некоторых крыс, на предмет хоть чего-нибудь интересного. И какого же было удивление, когда я среди своих воспоминаний нашёл способ создания пластин из хитина.

Представьте себе, что вы не разу в жизни не пробовали страусиное мясо, но бах, неожиданно вспоминаете, как его можно вкусно приготовить. И ведь воспоминания лежат так, как будто всегда тут были.

Быстрый осмотр остальных воспоминаний выявил ещё пару интересных органов, не совсем для млекопитающих. Хотя, тут как посмотреть. Вот к примеру ядовитая железа, в увеличенном виде, явно неплохо бы смотрелась во Втором. Или нарастить пластины брони на Первом. В общем, побаловаться можно. Вероятно это из-за сна.

Что ж там во сне было то? Бой, люди, большая армия… Каждый раз, когда пытаюсь его вспомнить, резко обостряется боль и меня как будто выкидывает из моих же воспоминаний. Не порядок. Вот только сейчас я явно ничего с этим поделать не могу. Бесит, ну да ладно, пока что есть и другие дела.

Хитин, как выяснилось, я создавал ну очень медленно. На создание приемлемой брони для Первого уйдёт недели две, если не все три. Видимо я того, что я узнал, недостаточно для

нормального производства, либо то, что я синтезирую, надо где-то добывать. А может проблема лежит вообще в другой плоскости, хрен знает, главное сейчас то, что быстро всех одеть в явно крепкую броню не получится, да и думаю не нужно.

За перебором воспоминаний не заметил, как уже и улучшения подоспели. На Первого натянул шкуру кабана, она крепче крысиной, а вот мышцы у кабана оказались хуже, поэтому все пошли на переработку. Некоторое изменение в скелете, из-за чего его центр массы опустился ближе к земле. И естественно всякие мелочи, которые заприметил в прошедшем бою.

Второй же наоборот стал чуть более мобильным, вдобавок добавил ему клыки, чтоб пробивать всяких кабанов. Железы создавать, увы, так же долго, поэтому пока без них. Остальных воинов стандартизировал, разбив на два класса. Воин – средний по защите и атаке крыс, с высокой, за счёт большого количества материала, выживаемостью. И, даже не знаю, как это назвать, острevик? Задержатель? Кусака? Пусть будет пока кусакой. В общем, тот же воин, но более быстрый и хрупкий, зато вместо зубов – клыки.

Битва с кабаном показала, насколько сильно важна мобильность, и задача кусак будет лишать мобильности врагов. Такими клыками нельзя откусить кусок плоти, зато они смогут пробить толстую шкуру, повредить суставы и, может даже, нервы. Этакие ассасины, делающие один болезненный удар и сваливающие куда подальше.

С каждым улучшением мои юниты всё меньше и меньше походили на своих собратьев, думаю со временем крыс в них будет не узнать.

В общем под напеваемую под нос песенку я готовился к следующему выходу наружу, за битвами, за мясом, за открытиями…

ПыСы: Книгу сейчас читает немалое количество человек, спасибо вам! И мне вот, что стало интересно, как вы узнали о книге, из тегов или от куда-то ещё?

Ситуация у меня более-менее нормализовалась, поэтому главы начнут выходить чаще.

Так же хотел добавить что-то ещё, но честно признаю, пока редактировал, забыл, увы мне.

Спасибо что читаете, не прощаюсь!

http://tl.rulate.ru/book/11297/544842