

И так, я вновь я, уже успех, мы ведь ищем во всём плюсы, не так ли? И как бы не кричал внутри меня пессимист, плюсов на удивление было не мало, хотя и минусы ужасали. Но начнём с хорошего:

Итак, крысы - их не было, вернее, они были, но не такие, какими я их помнил. По поводу памяти, вообще отдельная тема, но о ней чуть позже. В общем, я сейчас «смотрел» на стоящих на двух лапах крыс. Хотя, наверное, уже крысолюдов. Они были ужасно истощены и выглядели так, будто не ели дня четыре, что походу не далеко от правды.

Да и в целом, не только крысы, все подконтрольные мне существа заметно изменились. В кусаках не осталось ничего от крыс, сейчас они были больше похоже на помесь собаки и кошки: быстрые, гибкие, выносливые и смертельно опасные. Воины обзавелись костной бронёй как у первого, более широкими лапами, шипами и рядом изменений из-за которых в них так же не осталось ничего от их изначального вида.

Хабы или по-другому жрецы, нарастили себе третью пару ног, и большее количество антенн, взамен меньшей свободной массы. Второй обзавёлся шикарной маскировкой, позволяющей менять цвет шерсти в диапазоне от темно-серого до салатowego. А вот Первый изменился мало, парочку незначительных изменений, которые, правда, в сумме дают неплохой процент к его эффективности. Вообще все существа за последние три дня стали более эффективными.

Далее фишка с концентрацией всего внимания в одном юните – фокусировка. Это совершенно другое, чем просто управлять одним юнитом, ты как будто отказываешься от всех остальных тел, даже от кокона, направляешь всё своё внимание в одно тело, переставая чувствовать остальные. Правда нервная система и антенна не выдерживают таких перегрузок и сгорают. Но пару секунд практически полной остановки времени у меня будет. Правда лишь раз в два часа, так как кокону после такого трюка тоже нужен отдых.

На этом, увы, позитив заканчивается и начинаются минусы. И первой в очереди минусов стояла потеря памяти. Нет, как таковой потери не было, она просто не записывалась. Своеобразный способ ускорить себя – освободить те 2% сознания, что уходят на запоминание всего, и кинуть их в контроль юнитов. Из-за этого единственные бессмысленные кусочки памяти что у меня были, это микросекунды в момент потери юнита. Ведь как только освобождался кусочек сознания, он первым делом начинал запоминать происходящее, правда «я» мгновенно перекидывал его в более «нужное» русло. Зато, если смотреть с другого ракурса, меня совесть не будет мучить за мини геноцид ящеров, уже плюс, хоть и спорный.

Ах да, именно из-за отсутствия памяти я без понятия как «я» заставил эволюционировать крыс, да и возможности остальных изменений мне неведомы. Нужно проводить разбор и анализ имеющихся у меня юнитов. Прямо руки чешутся узнать, как «я» заставил ходить крыс.

Далее, ящеры. Им пришлось тяжело, мягко говоря. Даже крысы в своё время потеряли свою общину за полгода, а ящеры погибли буквально за две недели, хотя по факту 70% погибло за

последние 4 дня, но думаю им от этого не легче. Из выживших горстка Родившихся, двое Молодых и возможно выживет одна Старшая. Ещё где-то шляется Древнейший, но где он сейчас и чем занят, когда его род истребляют, я не знаю.

Уж не знаю зачем и почему «я» переработал почти всех разведчиков, видимо из-за того, что они не могли сражаться, а может ещё почему. Но в итоге у меня всего 6 разведчиков. Обидно, особенно с учётом того, что я их наклепал уже почти пять десятков.

И главный вопрос, что ЭТО БЫЛО??? Какого хрена? Почему я потерял себя? Почему превратился в ходячую мясорубку? Что за.... Вдооох, выд--- а чёрт, коконы не дышат. В общем, была ли это кровавая ярость, инстинкты или что-то другое - не столь важно. Главное - как избежать повторение этого. А ещё отсюда рождается один важный философский вопрос.

А так ли я бессмертен? Имея возможность управлять и изменять плоть, я, по глупости своей, подумал, что старость мне не грозит. Но так ли это на самом деле? Вдруг это тело создано с целью побушевать года два-три, а после умереть, оставив после себя быстро разлагающуюся плоть, что очень хорошо удобрить опустошённые земли. Очень важный вопрос, ответ на который мне сейчас не найти. И с какой-то стороны, ответ на него искать не хочется.

Ладно, всё потом. Уже вечереет и, хотя «я», судя по отрывкам воспоминаний, сражался по ночам, но, судя по частоте этих самых отрывков, не очень успешно. Взглянув на офигевших от происходящего ящеров, быстро поднял всех юнитов и продолжил конвоировать пленных.

С юнитами тоже не всё так просто. Их было СЛИШКОМ много, и жрали они не мало, надо было с этим что-то делать. Но и расщеплять собственную армию тоже жаль. Запасов у меня хватит на дней пять-шесть позже надо будет что-то делать.

Первым делом нужно найти способ контроля ящеров, замена погибшим пленникам у меня есть, так что главное, чтобы они ничего не выкинули за время изучения их мозга. Далее по списку найти пропитание, а уже опосля разобраться с крысолюдами.

Ну-с поехали.

- Сэр, к вам охотник, говорит у него очень важные сведения – проговорил со скепсисом в голосе вошедший в кабинет охранник

- Ещё охотника сегодня я не выслушивал – глубоко вздохнул Дрейк, откладывая в сторону стопку бумаг – ну пускай его, вдруг действительно что-нибудь интересное скажет

- Слушаюсь – по-военному отозвался солдат и вышел за дверь, которая уже через секунд десять открылась, впуская внутрь грязного с порванной одеждой и покрытого царапинами охотника.

- Ваша светлость, сэр Дрейк, господин, беда - протараторил охотник и, хотя отдышки уже не было, было заметно, что он очень торопился.

- Спокойно, спокойно. Говори в чём дело и не тараторь

- Напасть, монстры новые в лесу. Страшнее смерти, опаснее химеры, и главное их сотни и сотни. Не устоим, ваша светлость. Я сам лично их видел, еле ноги унёс. Они-то, эти монстры новые, и убивают ящеров - тараторил охотник.

- Так успокойся - в голосе рыцаря прорезалась сталь - какие ещё монстры, какие ещё сотни и сотни? Ты что мелишь?

- Господин, эти монстры, они были в крови и частях от ящеров. Именно они их убивают, и их сотни, господин. С этим надо что-то делать, они сожрут весь лес и придут за нами. Они--- - тараторил без умолку охотник.

- Всё! Хватит! Я тебя понял, подумаю что можно сделать, а теперь БРЫСЬ

- Господин, сделаете что-нибудь, обязательно нужно сделать. Они сожрут всех, господ--- - продолжил тараторить утаскиваемый охраной охотник. Лишь когда его голос прервала захлопнувшая дверь, Дрейк с громким выдохом плюхнулся в кресло.

- Ещё одна проблема, как будто гоблинов мало было...

Глава получилась чуть меньше чем обычно, но зато вышла сегодня, а не завтра.

Далее, я более-менее определился со стилем написания, что хорошо, ибо будет меньше глав, что хреново вписываются в строение книги.

Как обычно, без редакта ^-^

Спасибо что читаете, не прощаюсь!!!