

Увы, не стать мне грибником. И дело даже не в том, что 70% растительной зоны раздавило и размазало по камням. Даже со старыми размерами зелёной зоны я получил бы слишком мало массы и энергии. А чтобы меня полностью прокормить нужно засадить растениями очень большой объем пространства, намного больше, чем есть в доступных мне пещерах. В добавок ко всему выяснился один не очень позитивный факт, я не мог напрямую работать с растительной органикой, лишь слегка направлять её и подрожать ей, но выращивать так же легко, как своих юнитов не получалось.

Возможно так было потому, что растения слишком бессознательные, если можно так сказать, либо ещё по какой-то причине, как бы там ни было, работать с ними было до ужаса неудобно. Нет, я, конечно, это замечал и раньше, но сейчас, после трех дней экспериментов, я мог это сказать точно, в ближайшее время не жить мне за счёт пещерных растений. Может в дальнейшем и найду какое-нибудь растение, которое буду легко контролировать и которое будут производить много энергии (Правда при этом будет быстро истощаться почва), а сейчас, увы, без мяса никак.

На поверхности тем временем, смерть распространилась глубже в лес, но теперь создавалось впечатление, что ей что-то мешает. Больше всего это было похоже на столкновение двух ручьёв, один из которых чёрный, а другой зелёный, и сейчас они в патовой ситуации, когда у зелёного не хватало сил прогнать чёрного, а у черного не получалось пробиться через зелёного. Из-за этого создалась своеобразная граница жизни и смерти.

Примерно метрах в 30-40 вглубь леса зашла скверна или смерть, тут кому как удобнее, а после она встретила линию защиты, которая чётко была видна. Буквально, вот эта травинка нормальная лесная, а травинка рядом уже чёрная и высохшая. Вот половина дерева иссохла, а вторая половина полна жизни, и всё это смотрелось ну очень странно. Вы когда-нибудь видели наполовину сгнившее дерево? Вот примерно оно так и будет выглядеть, только тут контраст ещё сильнее.

А ещё в лесу постоянно происходили битвы, не было ни минуты, когда не было бы слышно рёва зверей, хруста ломаемых деревьев и прочих отголосков битв. Твари леса сражались с тварями смерти, и, хотя первые в большинстве своём были сильнее, вторые не знали страха и усталости, они могли сражаться и днём, и ночью, а ещё их было много, очень ОЧЕНЬ много. К счастью, проход по горе получился довольно узким и очень опасным, из-за чего поток мертвых идущих с той стороны был относительно маленьким, вдобавок неуклюжие монстры нередко срывались и кубарем скатывались обратно.

Но, то что было за горой поражало, заставляло затаить дыхание, ужасало саму душу. Там тысячи и тысячи тварей простилась буквально до горизонта, они постоянно двигались и ковыляли в сторону горы. В этот самый момент я понял, надо от сюда бежать. Нет ног? СДЕЛАЕМ! СРАЗУ ВОСЕМЬ!

К сожалению разведчики ни в лесу, ни за горой сейчас долго не жили и после потери 13 разведчиков я забросил затею с разведкой ситуации. Первое время я ещё думал просто

замуроваться и жить подземным грибником, но сначала выяснилось, что растения ещё долго не смогут меня кормить, а потом то, что даже 16 массивных ног не могли меня даже слегка приподнять над землёй. Печально в общем.

Так что мне остаётся только сражаться, и сражаться, походу, придётся со всеми с разу. С лесными тварями я и до этого бился насмерть, а мёртвые если делят живых, то только на врагов и закуску. Хотя разведчикам попадались разумные твари, некоторые из них выглядели как люди, но они являлись скорее редким исключением нежели правилом.

На третью сторону в этом конфликте я ну никак не тяну, не те силы сейчас. Так ещё и мёртвые особо не перевариваются, по вполне понятным причинам, но я надеялся до последнего. Увы, два забредших в мою пещеру мёртвых существа, отдалённо похожих на человека, но более массивные и с клыками во рту убедили в обратном. Мне просто нечего было с них брать, все органы прогнили, целого мяса практически нет, а то, что мне удалось найти, нужно было подвергнуть обработки и отделить от гнили. В общем, мертвечина в мой рацион явно не входит и даже скопировать по ней то существо, которым оно было до смерти я не мог.

Но совсем бесполезными они не были, имели огромный потенциал для исследований. Ведь от куда-то они берут энергию, чтобы двигаться, чтобы махать своими руками с такой силой, что воины отлетают как пушинки. И мне жизненно необходимо было найти их источник энергии. Так что одного из них я запер на третьем уровне в изолированной комнате, а второй был убит и пущен на экспериментальную переработку.

И хотя звучит это просто, затолкать неповоротливого зомби на третий уровень, но на практике две таких твари доставили немало неудобства. Как только я заметил их в своей пещере, принял их за обычное бесполезное пушечное мясо. И пошёл пятью воинами с расчётом быстро расправиться с ними.

Основой моей силы была неубиваемость, выносливость и отличная координация существ. Вот только у мертвых «неубиваемость» оказалась на порядок выше, а такого понятия как выносливость они вообще не знали. А ещё они оказались намного сильнее, чем выглядели, и били наотмашь ладонями, из-за чего они не рвали плоть, а ломали кости, в том числе и антенны. Из-за этого целых три воина отправились на ремонт, но в итоге я разобрал их на части.

К слову, даже туловище с головой активно пытались сожрать меня, да даже просто отделённая голова пыталась меня укусить. А вот раздробленная в кашу окончательно помирала вместе с конечностями. Так же, при транспортировке выяснилось, что если держать рядом с головой остальные конечности, то они начинают активно сопротивляться и пытаться собраться воедино. Так, чисто ради эксперимента, я дал одному полностью собраться, и он получился как новенький, ну... вернее таким же, каким пришёл ко мне.

Сейчас же, маленький отрядик из разношёрстных экспериментальных юнитов, готовился к вылазке в лес, позарез нужно было искать пропитание иначе, боюсь, сожрут уже меня. А тем временем над мертвецом измывались несколько изменённых рабочие, на щупальцах которых были разнообразные чувствительные отростки, которые проникали в него со всех сторон,

внимательное изучая каждую деталь. Поначалу напрягал взгляд из его пустых глазниц, не каждый день на тебя смотрит отрубленная голова, но со временем ко всему привыкаешь.

Выйдя на поверхность моему взору предстала сюрреалистичная картина. Перед мною была девочка с виду лет 12-14, короткие растрёпанные волосы, зеленоватая кожа. Вместо одежды на ней были листья, которые толстым слоем окутывали её туловище, оставляя неприкрытым лишь кисти рук, ступни ног и шею с головой.

Она стояла прямо перед пещерой, постукивая ножкой по земле и всем своим видом показывая, как долго она меня ждёт...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/11297/600629>