

Глава 40 “Цена времени”

Знаете, в чём самая главная проблема войны с нежитью? Нет, не то, что они не чувствуют боль и прут напролом, последнее скорее даже плюс, чем минус. Я вот тоже не чувствителен к боли и особых преимуществ это не даёт. Их бессчётное количество? Опять же, не то. Людей тоже можно собрать в многотысячную армию, да и в некоторых ситуациях это скорее минус, чем плюс.

Самой большой проблемой было то, что даже успешно удерживая оборону, мы проигрывали в войне. Возвращаясь же в день уничтожения первой группы нежити, после первого боя, мы с духами катком проходились по отрядам группам нежити. И, если в первой битве духи сначала оценивали мой боевой потенциал, то в последующих они сразу же бросались в бой, что заметно облегчило мне работу.

К вечеру, когда уже никакой походный ремонт не помогал, забрав самые интересные экземпляры не умерших и оплату в виде трёх кабанов, я вернулся в пещеру. И ведь зажали то награду, я видел, своими глазами видел, потери леса, и трупов там было куда больше чем три кабана. Но вымотавшись по большей части морально, спорить уже не хотелось, совсем.

Ночь, переработка мяса, создание и ремонт юнитов, измывательство над мёртвыми и утро. Вновь духи и вновь группы мёртвых. Больше юнитов и наличие уже не одного боя за спиной позволяли буквально раскидывать новые группы врагом, но от меня не укрылось, что они стали немного сильнее. Те же самые виды не умерших, те же движения и тактика, но, как будто в какой-то RPG игре, им добавили жизни и увеличили характеристики.

И каждая новая группа, пришедшая из-за горы, была чуть сильнее предыдущей. С помощью простой математики можно прикинуть, что уже через месяц-полтора самые обычные мертвые будут достаточно сильны, чтобы кидать полутонны валуны как камушки. Конечно, вряд ли это будут самые обычные зомби, скорее какие-нибудь личи повелители камней, но всё же, тут главное градация и прогресс.

А на третий день впервые появились жрецы или мёртвые маги, а может и вообще вышеупомянутые личи низкого ранга. Скелеты в балахонах с посохом из кости и человеческим черепом на конце.

Это был первый раз, когда я проиграл бой и отступил. Сей скелет, стоявший за зомбями в броне с щитами, в два чёрных сгустка превратил дикобразов в кучки гнилой плоти, а потом начал методично отстреливать остальных юнитов. Молнию он отпугивал волной смерти, а толстяк банально не успел, его лапы прогнили быстрее, чем он добежал до свиты мага. После второй четной попытки к нему пробиться, я отступил. Духи, к слову, имели какой-то естественную защиту от его магии и не разваливались сразу, но выгорали очень быстро, а потому тоже поспешили ретироваться.

Так я впервые столкнулся с не возобновляемыми потерями. Юнитов, убитых магом, невозможно было не то что починить, даже переработать их не представлялось возможным. Заражённая плоть при переработке превращалась в жидкую кашу ни на что не пригодную,

но заражающую прикасающуюся к ней плоть.

Позже, разведчик увидел, как демон спикировал на мага. Хоть демон и не пережил двух сгустков, но огромная туша падающая с приличной скоростью умудрилась раскидать недолича, “недо” ибо как мне кажется личи должны быть сильнее. А сразу после его распада, на отряд напали лесные жители.

С появлением в стане врага магов тактику пришлось меня кардинально. Если раньше упор был на воинов и методичные выведение врагов из строя, то теперь важна была дешевизна отдельно взятого юнита и его скорость. Пришлось создавать хомячков, обладающих внешностью, скоростью и остротой кусак, но при этом меньшим раза в три размером и, соответственно, стоимостью. Увы, терялась вообще всякая прочность, а ширины атаки едва хватало, чтобы отрезать/откусить руку или тонкую шею. Но их терять было не жалко, да и смотрелась орда из 100 юнитов очень внушительно, жаль только мёртвых не проняло.

В общем, начиная с 4-го дня потери стали составлять 15-20% от вышедшей на защиту массы. Но выросла и награда, правда, вероятнее всего, против воли правящей здесь личности. Дело в том, что потери возросли не только у меня, но и у лесных отрядов, а порой случалось так, что последние и вовсе уничтожались. И уже мне приходилось уничтожать отряд нежити, уничтоживший отряд леса. Вот после таких стычек я и забирал павших от леса себе и, в целом, ситуацией был доволен.

Лесные отряды, правда, уничтожались с самыми обычными монстрами, в конструкции которых ничего принципиально нового, которое я не мог бы создать сам, не было, но это уже был прогресс, мой рацион теперь не составлял одних варгов да кабанов. И мясо я получал, больше чем тратил.

Так что к концу восьмого дня моих хомячков было уже под три сотни. И теперь у меня два отряда, в каждом: сотня хомячков, пять дикобразов, что неплохо зарекомендовали себя в борьбе с лучниками, десять воинов, молния и жрец. Толстяки банально не переживали ни одного контакта с магами, а невозможность возвращать в строй юнитов после магии, делало жрецов практически бессмысленными.

Все драки, с моим участием, теперь походили на съемки фильма про какое-нибудь инопланетное вторжение. Два десятка людей, пусть и мёртвых, защищающиеся от сотен разных тварей, которые давили числом и скоростью. Уф, не держи я в железной узде свои эмоции, явно бы проникся детский настроением. Ведь ещё по молодости весь интернет облазил в поисках хоть сколько-то пригодной игры за монстров. А тут прям сбылась мечта ребёнка, мало того, что “играю” за монстров, так ещё и сам же их конструирую.

К концу десятого дня мне повезло оттяпать у нежить редкого лесного крылатого монстра, и на ремонт я возвращал своих недобитков в приподнятом настроении. Все мои попытки сделать летающего монстра терпели крах, не доставало им чего-то, что я постоянно упускал из виду. Но сейчас, на основе этого экземпляра я создам первых летающих юнитов. Это полностью поменяет расклад и поднимет мою мощь на принципиально иной уровень.

Но возвращаясь к тому, почему даже успешно отбивая все отряды нежити лес проигрывал. И тут дело не в потерях. Я вас умоляю, какое дело большому лесу до пары тройки сотен убитых монстров. Да даже в моей битве с лесом погибло больше монстров, чем сейчас. Дело в том, что сам лес погибал. Каждый мёртвый оставлял на месте своего упокоения энергию смерти, что начинала убивать лес. И если до появления магов лишь некоторые отряды умудрялись добраться до леса, то после все сражения происходили либо на опушке, либо непосредственно в самом лесу, хотя даже погибая рядом с лесом, в предгорье, они наносили ему вред.

Лес умирал на глазах, некогда зелёные и яркие растения, сначала желтели, а после чернели, трава высыхала, грибы гнили, а лес умирал. Не из-за гулящих в нём мёртвых, а из-за принесенной ими энергии смерти погибал некогда многовековой лес.

На 11 день, сначала в ночь погибли все мои успевшие расплодиться разведчики, а на утро меня ждал сюрприз...

Все мы любим сюрпризы, да?

Ах, да, открою секрет. Афтер любит комменты и тихо, некому об этом не говоря, ждёт их.

Спасибо что читаете, не прощаюсь!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/11297/651327>