

Биогенез. Глава 8. Опять расширение?

Используя кристаллы в модификации моего организма позволило увеличить мой размер примерно в 2 раза. Это позволило Иринке увеличить количество её функций и усилить уже имеющиеся, а мне стать более живучим и сильным. Но из-за увеличения размера мне придётся увеличить улей. Ладно, сначала надо всё спланировать.

У входа я поставлю комнату подчинённых, где они будут питаться, спать и просто удовлетворять свои нужды, так как не хотелось бы чтобы они затрачивали дополнительное время на путь внутрь улья.

После неё для сохранения времени поставлю склад, его поверхность будут состоять из тканей растения, что позволит ему брать еду от туда и в выкопанной ёмкости под складом переваривать, так же это будет хорошей ловушкой для нарушителей.

Потом будут идти покои псионически одарённых подчинённых, или просто разумных, от туда с помощью растения они смогут передавать свою волю по всему улью, а также при вторжении они смогут защитить самое ценное для улья.

Последняя пока что запланированная комната, это специальное помещение с бассейном, с помощью хитрых инстинктов водоросли в этом бассейне будут помогать развиваться новорождённым в этом бассейне. Также тут будет довольно сложный комплекс защиты, который сможет защитить от угрозы снаружи, и изнутри. Да, некоторые мутации новорождённых могут пойти не по плану, ну или к нам заскочит попаданец. Тогда мы его изолируем до того как сможем с ним пообщаться. Если он будет признан адекватным, то его можно будет пустить до воина. В противном случае мы отправим его в следующее воплощение, ведь смерть это не конец.

Также нужно будет разработать базового рабочего на первое время, а потом разделять его вид по различным подфункциям. Сначала разделю их на 2 вида.

Один будет работать на земле или внутри улья, поэтому его крылья смогут поднимать только его, зато на земле он сможет поднимать вес во много раз больше своего, из-за отсутствия органов пищеварения как таковых мы сможем поместить в него орган для приёма пси-сигнала, а также поместить туда ещё что-то, или просто оставить там место под груз. Получилась немного раздавленная в боках оса, покрытая большим слоем брони, жвалы и ноги обладали большим размером.

Второй вид будет пока что работать за пределами улья, у него почти не будет тяжёлой брони, зато у него очень сильные крылья, а также жало. Передняя пара ног заменена на острые копыта, которые помогут защититься от неприятеля. Этот вид на первых порах будет выступать в виде носителей и быстрых воинов, которые будут жалить быстро и больно. Скоро ещё добавим к жалю и копытам яд, который будет сильно ослаблять жертву.

Но нужны ещё виды для других задач...

Но сначала нужно продумать способы коммуникаций, так как Иринка сначала всё не потянет.

- Ты же понимаешь, что если мы встретим кого-то более сильного в псионике он может взломать нашу сеть?

- Ты можешь встроить в орган предохранитель, который будет на время отсекал его от разума подчинённого, а потом выдавать ему сигнал, который заставит того вернуться в улей?

- Да... Но как я говорю, это сработает если нас взломают не слишком быстро, но я не думаю, что нас взломают настолько быстро.

- Сойдёт, будем надеяться.

Псионика очень удобна, но при этом имеет свои минусы, как мы и говорили нас могут взломать, что меня совсем не устраивает. Поэтому на всякий случай я добавил своим подчинённым возможность с помощью жвал выдавать различные звуки. Например у меня очень сильные жвалы, разделённые на несколько отсеков, поэтому я могу выдавать множество звуков, то есть мой лексикон намного шире чем у обычного рабочего, у которого будут жвала послабее, от чего он будет иметь более простой запас слов.

Также я добавил воина, который очень далеко отошёл от обычной осы, каждая часть его тела заточена под нанесение вреда и убийства. Его ноги представляют собой многосуставные острые конечности, которые могут поразить врага как и колющим ударом, так и режущим ударом, ведь из копий идёт некое подобие лезвия секиры. Голова мощная и приплюснутая, для того чтобы по ней было труднее попасть. Жвалы длиннее обычных, на их концах присутствует образование для проламывания брони, а на самих жалах специальные шипы, которые могут убираться по желанию, они созданы чтобы задерживать жертву ну и наносить сильные кровоточающие раны. Крылья более стрекозиные, что уменьшает их, но позволяет летать с большой скоростью, а также застывать на месте в полёте. Самая моя большая гордость это хвост, который составляет вторую половину тела, там нет брюшка, на конце хвоста есть опять же копьевидное жало, также по бокам хвоста есть специальные лезвия, которые оставляют страшные раны если воин сильно раскрутится и ударит по противнику. В будущем воина можно было ещё улучшить, но я уже посчитал такую мощь избыточной и дорогой. В принципе получилось неплохо, но самое главное, что нужно сделать это собрать инстинкты для использования воином всего его арсенала, так как в начале они будут немного туповаты.

Первоначальный разведчик был улучшен нами, он довольно прозрачен, также обладает острым зрением и слухом, при его маленьких габаритах. Его жвалы очень маленькие, но из-за содержания в них кристалла имеют большой лексикон. Крылья тоже маленькие, но очень мощные. Вышло очень даже неплохо, по виду только скажу, что даже моё зрение с трудом его различает, как же так вышло? Ирина молчит. Думаю что это что-то связанное с отражением света.

Также были созданы стражи для комнаты рождения, они очень большие и бронированные, в них можно поместить личинок и растения, которые будут выполнять роль охраны и поддержки

жизни новорождённых.

Также Ирина разработала более специализированных шахтёров, которые с очень большой скоростью смогут расширять наш улей. Они представляли собой носильщиков, только с очень сильными передними лапами, на которых располагались четыре маленьких ковша, которым они рушили камень, а если попадалось что-то очень твёрдое, то они использовали жвала, которые были ну очень сильны, даже я не хочу попадаться под них.

В общем это пока что всё что успела разработать Иринка пока я расширял наш улей.

Копалось мне очень легко, так как встроенные кристаллы поглощали отдачу от ударов и были на порядок прочнее камня, из-за чего мне казалось что я руками ломаю земляные камни. К сожалению всё же объёмы работ были очень большими, благо маленькие рабочие, которых мы вывели до этого помогали перемещать породу в специальное озеро, которое растворяло её, полученные с этого вещества пойдут на рост главного растения и будущих подчинённых. Пещеры также у меня получались немного угловатыми, так как камень рушился очень легко, поэтому рабочие также выравнивали слишком угловатые участки.

Сначала требовалось расширить вход, который уходил в противоположную сторону от кристалла, чтобы тот не упал с потолка, так как я боялся что его потом растаскают слишком любопытные жучки, которые иногда проползали снизу. В этом месте ты либо находишь что-то что даёт тебе преимущество, либо умираешь из-за более везучего существа.

А всё-таки работы предстояло очень много так как то что я выкопал до этого было превращено в одну пещеру, благо из-за того что мы пока что в микро-мире то сама пещера ещё слишком малая, чтобы начать обваливаться. А ведь нужно выкопать ещё три таких комнаты...

Пещера для моих подчинённых выглядела как швейцарский сыр, где шестиугольные дыры были почти везде, правда для меня даже самые большие из них были только на голову, что сразу же показало мне мой размер, наверно я уже с руку взрослого человека, жалко я не могу правильно оценить свои размеры.

Склад был в пару уровней, для того чтобы было больше пространства для складирования ресурсов и более лёгкого доступа к ним, правда в его центре на протяжении всех этажей была дыра, чтобы было легче скидывать ресурсы в кислотное озеро, которое должно появиться позже.

Покои псиоников были разделены на пять частей, в первых 4 будут жить обычные разумные и королевы, которые будут контролировать улей. А в 5 части располагалась странная конструкция, которая состояла из сплава растения и кристаллов, эта конструкция будет связывать меня с главным растением, а также будет использоваться если мне понадобится выращивать больше чем одно псионическое существо.

Родильная же имела один большой бассейн по центру, а также примерно 16 больших шестиугольников для стражей, также были и другие углубления для растения, но я не могу так

тонко копать, особо с моим нынешним телом.

Вроде всё готово к заселению...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/15020/326098>