

Глава 5

Поскольку, если память мне не изменяет, в прошлой жизни мне довелось быть человеком, естественно, что первой разумной расой на Астор должны быть люди. На родной мне Земле считается, что первые люди появились в восточной части Африки и оттуда расселились по всей планете. Но для меня это только лишние годы скучного ожидания и риск, что что-то пойдет не так в самом начале пути. Так что решено было создать сразу несколько «очагов» распространения человечества в центральной и северной частях Северного континента, а также на Южном. Людям были заданы следующие параметры:

[Физические способности: 50

Интеллект: 75

Самосознание: 60

Эволюционный потенциал: 20

Скорость размножения: 30]

Такие цифры, по словам Аэлиты, более-менее соответствовали параметрам людей с Земли. Кроме того, я выставил средний срок жизни на отметке 80 лет. Учитывая уровень развития медицины у первобытных людей, едва ли реальный срок жизни будет превышать лет 30 на начальных этапах существования человечества. Всего я создал 500 мужчин и женщин в равных пропорциях, и распределил их по большей части Северного материка и в некоторых областях Южного континента, в группы от 8 до 20 человек.

Вторыми на очереди должны быть эльфы по всем канонам фэнтези. Благо как раз в центре Северного материка находится огромный по своей площади лиственный лес. Дабы соблюдать все клише, касающиеся эльфов, я поселил их в этом лесу. Около сотни человек должно хватить, полагаю.

[Эльфы:

Физические способности: 60

Интеллект: 75

Самосознание: 90

Эволюционный потенциал: 20

Скорость размножения: 10]

Честно говоря, столь высокий параметр самосознания я выставил им исключительно в целях эксперимента, поскольку еще не до конца понимаю, как это будет отражаться на их деятельности. Ростом эльфы в среднем вышли несколько выше людей, хотя разница не такая уж разительная. Поэтому, внешне они отличаются лишь типичными заостренными ушами и цветом волос – преимущественно светлые или серебристые волосы. Средний срок жизни в 300 лет и высокие физические параметры я решил компенсировать низкой рождаемостью и долгим периодом взросления. Словом, типичные фэнтезийные эльфы.

Следующими на очереди в моем длинном списке идут великаны. Гуманоидные существа

ростом 3-4 метра, ничем, кроме своих размеров, не примечательные. Поскольку согласно моей задумке, им предстоит жить в холодных условиях на севере, пардон за тавтологию, Северного континента, я решил немного увеличить их показатели эволюционного потенциала, чтобы они смогли лучше приспособиться. Всего две сотни особей.

[Великаны:

Физические способности: 60

Интеллект: 60

Самосознание: 60

Эволюционный потенциал: 35

Скорость размножения: 40]

Степи Северного континента я решил заселить кентаврами, чей рост и размер тела не уступали лошадиным.

[Кентавры:

Физические способности: 95

Интеллект: 60

Самосознание: 60

Эволюционный потенциал: 20

Скорость размножения: 30]

Южнее, где степь переходит в жаркую пустыню, мною были созданы орки - человекоподобные существа с кожей сероватого оттенка, мясистыми лицами и слегка выступающими клыками. Имея в среднем почти два метра в росте, орки должны внушать страх другим разумным расам.

[Физические способности: 80

Интеллект: 55

Самосознание: 35

Эволюционный потенциал: 40

Скорость размножения: 40]

Поскольку, также как и великанам, оркам предстоит жить в не слишком благоприятных условиях, их эволюционный потенциал и скорость размножения были увеличены в сравнении с человеческими. Тут также имел место быть небольшой эксперимент: в противоположность эльфам с их высоким самосознанием, я установил оркам низкий как для гуманоида уровень самосознания при относительно высоком интеллекте. Посмотрим, как это отразится на их поведении. Выставив продолжительность жизни чуть меньше человеческой, я расселил помимо прочего небольшое количество орков на Южном и Восточном континентах. Последний, кстати, решила заселить своей расой Аэлита, так что я тем более не мог позволить ей

заграбастать себе целый материк.

Пожалуй, я совершил бы чудовищную ошибку, если бы не создал кошкодевочек. Без них любая планета будет обречена на страдания и несбывшиеся мужские мечты. Так что расе зверолодов быть. Кошколюдов, если быть точным. Кошачьи уши, хвост в наличии. Конечности хоть и человеческие, но более крепкие, с прочными, длинными и острыми ногтями, позволяющими цепляться и лазать по деревьям не хуже любой кошки. Получилось весьма мило. Около сотни зверолодов я поселил в джунглях Южного материка и столько же на Восточном.

[Физические способности: 75

Интеллект: 70

Самосознание: 50

Эволюционный потенциал: 40

Скорость размножения: 40]

Затем я задумался. При всем этом разнообразии рас, они слишком уж похожи друг на друга. Стоит добавить что-нибудь экзотичное. Скажем, паукообразных. И не просто паукообразных, а...

Арахнид представляет собой разумное существо, верхняя часть тела которого похожа на человеческую женщину с белыми волосами, а нижняя – на паука. Все арахниды однополы и нуждаются в мужчине иной расы для продолжения рода. Обладая почти гипнотически прекрасной внешностью, арахниды также способны выделять жидкость, являющуюся сильным афродизиаксом для мужчин. После соития с мужчиной, арахнид убивает его, откладывает в трупе яйца и «укутывает» его в плотный слой своей паутины. Мумифицированное таким образом тело почти не поддается гниению, и не привлекает к себе мух и других насекомых. Спустя каких-то пару недель из яиц вылупливается от нескольких десятков до нескольких сотен (в зависимости от размера кладки) маленьких белых неразумных паучков. Дальнейший процесс еще менее приятен: очень стремительно растущие пауки, будучи не в силах порвать «кокон» из паутины, поедают сначала труп, а затем – друг друга. По мере роста, пауки увеличиваются в размерах, они все больше приобретают форму арахнида и одновременно растет их интеллект. Длится это несколько месяцев, до тех пор, пока оставшиеся пауки (вернее уже арахниды) не становятся сильными настолько, чтобы самостоятельно порвать кокон. Если я верно все рассчитал, то к этому моменту внутри может находиться от одного до четырех полноценных арахнидов, чей биологический возраст примерно соответствует 3-4 летнему ребенку человека.

Меня можно посчитать жестоким, но разве природа не жестока сама по себе? Я создал арахнидов не только ради «разнообразия». В процессе создания все новых видов я открыл для себя возможность «программировать» поведение будущих существ на уровне инстинктов. Меня интересует, насколько подробными могут быть мои поведенческие программы, и как далеко я могу зайти в своем деле.

В конце концов, способ размножения, который я навязал своим детищам едва ли можно считать таким уж хорошим. Убийство партнера ради кормления потомства и поедание своих сородичей при рождении – это больше присуще безмозглым насекомым, нежели разумным существам, коими я создал арахнидов. Ведь можно, к примеру, делать кладку в трупе животного, а вовсе не человека. А взрослые арахниды и вовсе всеядны и могут себе позволить совсем не употреблять чьего-либо мяса. Но установленные мною инстинкты будут диктовать

именно такое жестокое поведение.

Другое очевидное противоречие заключается в необходимости постоянно проживать в близости с людьми, эльфами или другими разумным существам для продолжения рода. Едва ли последние обрадуются такому соседству и наверняка будут охотиться на арахнидов. Будут мои паучки, подобно животным, слепо следовать инстинктам или разум все же возьмет верх и они сменят свой жизненный уклад ради выживания? Этот вопрос меня интересует больше всего.

[Физические способности: 70

Интеллект: 70

Самосознание: 50

Эволюционный потенциал: 10

Скорость размножения: 60]

Я снизил эволюционный потенциал арахнидам. Это лишь догадка, но если слова Аэлиты на счет этого параметра правдивы, то со временем мои паучки вполне смогут изменить свою физиологию и обойти тем самым заданные мною противоречия. А это сорвет мой эксперимент. Средний срок жизни арахнидов – 60 лет. При заданной скорости размножения этого вполне достаточно для выживания вида. Я создал арахнидов в нескольких местах по всему миру рядом с людьми, эльфами, зверолюдками и орками по 3-5 особей в каждом месте. Всего 80 паучков. Жду не дожусь посмотреть, что из них выйдет.

Далее на очереди гномы. С точки зрения фэнтезийной терминологии, корректней было бы назвать их дворфами, но, как говорится, я – художник и я так вижу. Бородатые коренастые карлики со склонностью к различным ремеслам и проживанию в горной местности. Пожалуй, такая краткая характеристика сойдет. В целом, они мало отличаются от людей, кроме строения тела, высоким интеллектом и повышенной растительностью на лице.

[Физические способности: 60

Интеллект: 95

Самосознание: 60

Эволюционный потенциал: 20

Скорость размножения: 30]

После этого я обратил внимание на море. Еще на спутнике Астор (теперь он зовется Аэлита, ага) я счел, что оставлять огромные океанские просторы без заселения живыми существами – это, как минимум, не экономно. Сколько места пропадает. Теперь прибрежные воды Северного и Южного континентов будут населять жители моря. Иначе говоря, русалы. Океанское дно они едва ли смогут обуздать, но с восточной стороны этих материков присутствует весьма значительный по площади континентальный шельф. Там я их и поселил. Жители моря не только имеют жабры, рыбий плавник вместо ног и перепонки меж пальцами. Их тело также является достаточно сильным и крепким, чтобы выдерживать высокое давление даже на морском дне. Кроме того, они млекопитающие. Средний срок жизни – 70 лет.

[Физические способности: 90

Интеллект: 70

Самосознание: 60

Эволюционный потенциал: 20

Скорость размножения: 30]

Окинув взглядом свои «владения», я почувствовал, будто чего-то еще не хватает. Не считая немногочисленных арахнидов и животных-хищников, мой мир можно назвать почти что раем для разумных существ. Большая часть всех трех материков имеет приемлемый для жизни теплый климат. Пожалуй, нужен какой-то общий враг, стимул к развитию. Этаким мальчик для битья, который объединит остальных против себя. И такой мальчик быстро нашелся.

[Гоблины

Физические способности: 30

Интеллект: 30

Самосознание: 15

Эволюционный потенциал: 30

Скорость размножения: 85]

Ущербные во всех смыслах зеленокожие коротышки, незначительно превосходящие умом животных (а некоторым и уступающие), чья цель – докучать остальным разумным расам и тем самым подстегивать их на пути к прогрессу. Единственное их достоинство – способность множиться со скоростью близкой к тараканьей. Тупость, слабость и многочисленность – идеальный враг, тут и добавить нечего.

- Будь добр, избавь моих детей от соседства с этими уродцами, - тут же послышался скрипучий голос Аэлиты со стороны Восточного материка.

- Ну, как хочешь.

Я расселил гоблинов на двух оставшихся континентах – преимущественно в лесистой и равнинной местности. Между прочим, «её дети», как она их называет, несколько меня разочаровали. Обычные двуногие с рогами самых причудливых форм, растущими из головы. Еще цвет волос всех возможных цветов и оттенков. И это она меня обвиняла в дефиците фантазии? Свою расу она, как и собиралась, расселила на Восточном материке подальше от уже подселенных мною там рас. Назвала, кстати, демонами. Даже не смешно. И характеристики у них откровенно слабоваты.

[Демоны

Физические способности: 40

Интеллект: 80

Самосознание: 80

Эволюционный потенциал: 5

Скорость размножения: 30]

Срок жизни такой же как у людей. Теперь я откровенно засомневался в гениальности моей девушки-луны. Не хватало, чтобы она потом меня выставила виноватым в том, что её задохликов выкосила старушка Эволюция.

<http://tl.rulate.ru/book/3520/70848>