

Уно

Итак, как мне начать творить?

Во-первых - лучше проверить, какие материалы у меня есть под рукой. Что было поглощено за эти несколько дней? А теперь, стоит ли мне отбросить свои игровые предубеждения и просто упорядочить свою новую силу?

Давайте сделаем это!

Всеми силами я просто желал знать.

И Система ответила в свою очередь.

Текущее наличие ресурсов:

дуб обыкновенный твердая древесина

обычная хвойная древесина

обычный низкокачественный чугун

низкокачественная грязь

известняк

песчаник

мясо (Серая Крыса)

кожа (серая крыса)

кость (серая крыса, человек)

растительная масса (трава)

Это было не так уж и много.

Вы можете спросить, как в этом списке появились человеческие кости? Я вроде как решил поглотить их несколькими мгновениями ранее. Это позволило мне узнать, как создавались люди. Или, по крайней мере, их кости. И хотя большинство скелетов в моих шкафах были неполными, я смог собрать целый экземпляр.

Который я быстро вызвал.

Это заняло немного времени из моих запасов. В конце концов, эта штука с маной была не бесконечной.

Под влиянием моей способности он стоял прямо, белые кости слегка поблескивали под воздействием силы, излучаемой ядром подземелья. Остальная часть комнаты была слишком темной, чтобы разумные глаза могли видеть. В качестве материала я использовал человеческие кости - не без колебаний, не потому, что они были священными или что-то в этом роде, а потому, что у меня под рукой были более прочные вещи. Однако у каждого из них была своя слабость: дерево легко горит и деформируется, металл ржавеет (а чугун все равно не слишком хорош), камень слишком тяжел... Мне нужно было что-то прочное и легкое.

А делать человеческий скелет из крысиных костей было как-то неправильно.

Я сразу же приступил к работе - сначала покрыл железом его грудь, неровная поверхность металла образовала нечто похожее на броню. Он полностью скрыл ребра скелета, а затем, как у живого существа, излишки полетели к его рукам и ногам. Я точно контролировал, скольким из них было позволено соединиться с моим созданием, превращая его в ржавого на вид джаггернаута. Ему не нужны были глаза, так что даже его шлем выглядел так, словно какой-то третьесортный кузнец пытался создать рыцарскую куклу.

Поскольку тело было готово, я мог сосредоточиться на оружии. Теоретически я мог создавать мечи и копья или подобное сложное оружие, но это были бы лишь бледные имитации настоящего. Создание маны, казалось, предпочитало вещи, о которых я имел хорошее представление, как они были сделаны. Или, другими словами, у меня были чертежи. Поэтому вместо того, чтобы изощряться, я выбрал самый простой вариант - дубинку из металла. С острыми шипами на ней.

Я закончил свою работу, и в свою очередь мана отступила, как океанская волна.

Только для того, чтобы увидеть, как мое творение рассыпается по полу.

Ах.

Клейкая лента.

Она снова была нужна.

Я быстро увеличил масштаб, двигаясь сквозь нечто, похожее на железо - не проблема - только чтобы увидеть изнутри, как оно скрепляет металл с костью. Или, скорее, как это было не так.

Но!

Есть же в этом мире нечто под названием двусторонний скотч!

Настоящее чудо!

С его помощью мне удалось соединить оба компонента и заставить новое существо встать.

Оно не было большим - высота скелета составляла около 160 сантиметров - маленький взрослый или большой ребенок, но благодаря этому оно могло без проблем передвигаться по подземелью. Моим первым впечатлением было то, что он выглядел как фигурка рыцаря со скидкой - еще не раскрашенная. Таких использовали в некоторых варгеймах в моем старом мире. Он двигался рывками, волоча за собой большую дубину и оставляя следы на полу.

Но, опять же, я еще не закончил!

В качестве глазури на торте моя сила над Анимой, избранной, внутренней истиной, взметнулась и утопила существо. Оно боролось мгновение, казалось, расплавляясь под бурными потоками.

На его лицевой пластине, скрытой под металлическим веком, сформировались два красноватых глаза, а также два маленьких рога. Или скорее толстые антенны? В конце концов, они были плоскими на конце. Руки стали более стройными, грудная клетка вытянулась, приподнявшись над поверхностью тела, но все еще была покрыта металлом. Пальцы утолстились, теперь они могли с легкостью подхватывать оружие, ноги существа стали короче и прочнее, позволяя размахивать с большей силой.

Трансформация остановилась, и я немедленно использовал "Анализ", но меня встретило странное объявление.

Железная анима-тронутая меньшая мерзость

Использование разумных частей при создании големов и монстров является большим табу. Те, кто создает таких монстров, обычно накапливают положительную и отрицательную карму в больших количествах.

Эта невиданная ранее раса коснулась своей внутренней истины и превратилась в полумашину-полунежить. Однако пока что его интеллект невелик. В свою очередь, он не устает и не голодает, работая только над выполнением своего долга. Этот тип монстров отдает предпочтение боевым искусствам и ближнему бою. У него нет особых способностей, кроме "Заряда", который позволяет ему сократить расстояние до противника.

Как и все мерзости, он слаб к священной магии и, благодаря своему машинному наследию, к молниям.

Уровень угрозы: E+

Ого. Как много слов. Значит... я буду называть их Лебирами? Из-за Малых Железных Мерзостей? Это короче и хорошо ложится на язык.

Первый из новой расы просто стоял без движения, ожидая моих команд. Он был больше похож на куклу - без собственной воли. Пока что я оставил его в углу.

Поскольку я уже создал своего первого бойца ближнего боя, нужно было что-то, что могло бы справиться с боем на расстоянии. Выбор основы для нового монстра был невелик. Это мог быть либо другой гуманоид, либо монстр, похожий на крысу.

Поскольку я уже использовал людей, теперь пришло время крыс. И у меня было приготовлено оружие специально для них - все низкотехнологичное и дерьмовое.

И чтобы быть честным - я попробовал создать биологических существ - они были именно такими - мешки с мясом, разваливающиеся на полу почти сразу. Их сердца не бились, кровь не текла, мозги не работали. Полный и абсолютный провал. И все же с помощью металла и

разлагающейся плоти я смог дать им жизнь. Странно.

Как и раньше, я основывал этого нового монстра на биологическом скелете. На тонком слое чугуна создал псевдокожу, а под ней - мышцы из моей манной клейкой ленты. После этого наступило время увеличения - он вырос еще на десять сантиметров, и я сделал длинную траншею через середину головы и параллельно позвоночнику. Хвост был удлинен и стал более гибким, но при этом наполнился мускулами, что позволило увеличить амплитуду движений, ловкость и силу.

После этого я приделал к нему маленькое копьё с деревянным древком и железной головкой - достаточно длинное, чтобы поместиться в вырезанную траншею. Механический крысиный хвост можно было использовать, чтобы выталкивать его, как метатель копья, а голову монстра - как механизм прицеливания. Более того, на конце хвоста я сделал трехгранные захваты, которые можно было использовать для захвата предметов, например... новых копий.

В качестве последнего штриха я напитал зверя Анимой, как и его предшественника, полностью оживив его и еще больше удлинив хвост. Теперь он был длиннее самого зверя, ловкий, как разумная рука. И в качестве бонуса - под крысиным брюхом болтался небольшой мешочек с несколькими копьями - достаточно далеко, чтобы не быть замеченным с первого взгляда, но легко доступный для хвостатой руки.

Мое творение было готово. Что скажет Анализ?

Железный ратлинг-копьеметатель

Маленькое, звероподобное существо подземелий, созданное из базовой серой крысы. Оно может похвастаться гораздо лучшей скоростью, силой и огневой мощью благодаря железной коже и метателю копья, вырезанному в его плоти. Обладает стайным мышлением, склонно к формированию племенных обществ и будет помогать всем существам подземелья, находящимся поблизости, защищать свой дом.

Размножается естественным путем и превращает некоторые места в логова. Доступны естественные эволюции.

Имеет встроенную железу преобразования маны, что позволяет ему без проблем бродить по испорченным пустошам.

Уровень угрозы: E

Достаточно хорошо. В предвкушении я приказываю дронам прорыть западные части подземелья. Да, да, я знаю - где здесь запад, восток, север и юг?

Как я могу определить это, не видя солнца?

Не могу!

И что? Мой новый указ гласит, что входной туннель находится на юге, на северо-востоке - моя основная комната, а на западе - теперь Район Ратлингов! По крайней мере, как только моим миньонам удастся их прорыть.

Я также отправил их в юго-восточную тюремную камеру и приказал расширить ее. Моим ратлингам все-таки понадобится кто-то, чтобы вооружить их, но это было не столь уж неотложным делом, поскольку пока не было врагов, с которыми можно было бы сражаться.

В порыве фантазии я создал еще четырех крысоловов. Каждый из них выглядел немного по-своему, как вы понимаете - отдельные существа, а не машины - и приказал им свить гнезда в районе Ратлингов, как только мои дроны закончат свою работу.

Также были сделаны еще два Лебира, но из-за их природы (или, скорее, отсутствия интеллекта), я переместил их к входу и приказал охранять его.

И - самое главное - я запечатал все эти маленькие ходы, которые Серые Крысы насыпали в моем подземелье, превратив грязь в песчаник, который был просто слишком велик для их когтей и зубов. Теперь единственный путь внутрь был с юга, где на страже стояли мои механические люди.

Я мог только ждать. Дроны были не слишком искусны в рытье, но они делали свою работу. В конце концов.

А после этого, вероятно, мне стоит взглянуть на мое подземелье в целом.

Меня не беспокоило отсутствие освещения, но некоторые из моих творений могли бы...

Пора заняться оформлением!

<http://tl.rulate.ru/book/49483/1991447>