

Уно

Да. За углом был Колизей. Который выглядел как пустое, большое пространство, заполненное песком. Ничего особенного. Но, по моим игровым ощущениям, он пахнет до небес. Он пахнет как ловушка.

Поэтому вместо того, чтобы бурить к нему туннель, я решил повременить. В конце концов, у меня уже был опыт в решении подобных задач, моя прежняя жизнь тому явное доказательство. Принимать все как должное? Надеяться вопреки всему сохранить статус-кво? Это был мой образ жизни! Сколько раз я забывал о каких-то важных задачах, чтобы сосредоточиться на каком-то бессмысленном, педантичном поручении, которое, как мне казалось, заслуживало моего внимания? Например, получить идеальный результат на каждом уровне в игре FPS или убедиться, что моя гильдия получает лучшие вещи, совершая ночные рейды в ММО. Слишком много - таков был ответ!

Но это не было причиной для перемен.

Нежить ведь не начнет копать под землей, чтобы добраться до моего сладкого, сладкого ядра, верно?

Продолжая эту мысль, я попросил дронов двигаться к коридору, построенному прямо между Залом еды и Рэтлинг Варренс, и начать прокладывать туннель на запад. Там должно быть достаточно места для того, что я планировал сделать, а мои разведчики не находили врагов или засыпанных комнат в этом направлении.

Пока дроны трудились под моими приказами, я мог сосредоточиться на более важных задачах.

Например, на создании оружия! Или, скорее, живое оружие.

Джонатан (тюремщик Джонатан был многословен, поэтому я решил называть его просто так) принес в мою темницу две очень важные вещи - во-первых, свой огромный топор, а во-вторых, функционирующий (хотя и с трудом) мозг нежити.

После тщательной проверки обоих предметов я решил, что пришло время создать еще несколько миньонов. По моему скромному мнению, ратлинов и лебиров было недостаточно. А мое мнение было единственным, которое имело здесь значение.

На этот раз я решил не полагаться на удачу. Все должно было быть тщательно спланировано. Сначала были вызваны два больших топора, таких же, как у Джонатана - все еще из чугуна, но что я могу поделаться? У каждого из них было по два лезвия, по одному с каждой стороны. Насколько я помнил, в играх такое оружие называлось двухлезвийными боевыми топорами, но это тоже было слишком громко сказано. В конце концов, я бы назвал их топорами. Простота - это самое лучшее. Далее я собрал еще два топора, на этот раз чуть меньшего размера, а затем были сделаны два еще меньших оружия. Они в порядке возрастания высоты были - два метра, метр восемьдесят сантиметров и около пятидесяти сантиметров. К самым маленьким из них я также добавил несколько шарниров, позволяющих им сгибать свои... бороды? Я где-то читал, что именно так они назывались. Лезвия, острые части.

Все для того, чтобы создать моего нового миньона.

Затем я просунул металлический шест через рукоятки обоих топоров - ближе к концу, подальше от лезвий, которые должны были служить "ногами". Затем я добавил два немного

более коротких оружия в середине, плотно вписав их между своими более крупными родственниками. Конечно, не обошлось без обильного добавления клейкой ленты, создающей пружиноподобные придатки, соединяющие оси вместе. Теперь моя конструкция могла "ходить", поднимая большие лезвия на маленькие, подобно ужасающему маятнику. И оставляя на полу узоры, похожие на шрамы. Но никто не был совершенен. Между этими "ногами" я добавил самые маленькие лезвия, с частями, похожими на захват, и, конечно, место, необходимое для мозга. Сейчас это была всего лишь машина с множеством небрежных дополнений. Но я стремился к монстру.

Со вспышкой в моих руках появилась странная шарообразная штука. В ней были маленькие часовые механизмы, которые регулярно тикали, и несколько мигающих лампочек в дополнение к полусгнившей серой массе, удобно лежащей в чашеобразном контейнере. Маленькие щупальца вокруг него только подергивались, когда я тыкал ленивое существо.

Это был эффект моих продолжающихся экспериментов, творение, созданное после нескольких более или менее удачных попыток. В основном менее удачных. Я назвал его Машиной. У системы было заготовлено другое имя.

Устройство Мозговой Желчной Плоти.

Нечестивый союз порчи, магии Анимы и безумного владения механическими науками. Оно не должно жить, не должно двигаться, не должно думать. И все же оно думает.

Это существо - одна из первых темных машин, созданных безумным интеллектом ядра подземелья. Само по себе оно не обладает большой силой. Однако его уникальная конституция позволяет ассимилировать и контролировать металл, превращая его в "пилота" любой машины или оружия, к которому он прикреплен.

Уровень угрозы: G-

Эй! Это было чертовски грубо! Я не злюсь!

По крайней мере, я думаю, что нет?

Не, какая разница. Разве не было такого шоу по телевизору, где говорили, что нормальность диктуется массами? Значит, я не сумасшедший - просто другой. Уникальный.

Ага.

Давайте продолжим.

Последним делом было установить этого маленького парня в мою подготовленную машину. Как только я это сделал, из контейнера появилось несколько щупалец, которые закрепили его в центре движущихся осей и каким-то образом соединились с железом, составляющим его новое тело. Я уже упоминал, что это оружие было сделано полностью из железа? Нет?

Так и есть.

Машина задрожала, изменяя размеры нескольких частей с помощью магии клейкой ленты, а затем повернулась к выходу из моей основной комнаты.

У меня было странное чувство, хотелось закричать: "Оно живет!" и тому подобное.

Вместо этого я просто использовал "Анализ" на своем новом ребенке.

Обезглавливающий двигатель

Железная "машина", созданная из соединения Устройство мозговой желчной плоти и подходящего тела. Благодаря магии, использованной при его создании, он может медленно регенерировать любые повреждения и невосприимчив к эффектам ржавчины.

Это существо имеет нездоровую одержимость резанием и обезглавливанием, стараясь, если возможно, обезглавить своих противников. Его громоздкая рама и продуманная конструкция позволяют развивать огромную скорость на ровной местности, но не дают контроля на крутых поворотах.

Уровень угрозы: D-

Опять же... почему слово машина взято в кавычки?! Он был сделан из специально подготовленных деталей, собранных вместе с любовью и заботой, и поэтому он может претендовать на звание машины! Или даже Машина!

Я протестую!

Уно не забавляет твоя язвительность, Система!

...

..

.

Ба.

Не имеет значения, сколько я кричу и прошу о переоценке. Эта мерзкая штука ясно дает понять, что боги этого мира не одобряют подобные изобретения.

Но мне плевать на их одобрение.

Пришло время заняться другими вещами - главным образом, способностью создавать машины, похожие на растения.

Да.

Машины, а не "машины", проклятый Скрудж!

Сосредоточься, Уно.

Сосредоточься!

Тем временем, моей новой машине смерти удалось разместиться возле туннеля Колизея. Почему-то мне кажется, что создание сети туннелей там было бы обязательным...

Что ж, я позабочусь об этом, когда возникнет необходимость.

Пока что моя новая комната была готова.

Она была большой. По правде говоря, самой большой. Она была даже больше, чем та комната-ловушка, которую я боялся открыть.

И я собирался наполнить ее механической жизнью!

Первое, что нужно было сделать, это установить на потолке мои электрические люстры. В конце концов, источник света был обязательным условием. А эти комнаты должны были быть и глубже, и выше, чем обычные. Пять метров от пола до потолка в центральной точке!

После подготовки земли несколько упомянутых ранее топоров были вызваны мной и просто посажены - острыми частями над землей. В конце концов, зелень должна быть наверху!

С помощью здоровой порции маны они выросли как настоящие деревья. Если бы у настоящих деревьев были маленькие топоры, падающие с металлических ветвей. И металлические листья с острыми краями.

Я попробовал и другой способ, поместив лезвия в землю - казалось, что посев таким образом все равно сработает. Дерево, созданное из этой идеи, выглядело как-то похоже на хвойное с маятниковыми топорами, прорастающими из земли на ничего не подозревающих врагов.

Были и кусты-ножи, которые просто выращивали острые предметы, но ничего с ними не делали, и маленькие кислотные цветы, у которых были очень нежные стебли, ломающиеся при малейшем прикосновении. А когда они ломались, окрестности орошались зеленой едкой жидкостью.

Почему-то, хотя почти все мои творения имели серебристо-коричневатую цветовую палитру, кислотные цветы были желтыми. Это было бы нормально, если бы только лепестки были такого цвета, но это было все растение! Я могу понять золото, но желтый цвет?

Ну и ладно. Кому какое дело. По крайней мере, то, что Анима заставила создать эту кислотную мерзость, не лишено достоинств.

Прекрасно.

Теперь у меня был доступ к кислоте.

И прежде чем я начну с ловушек для кислоты, есть одна, очень важная вещь, в которой она использовалась.

Это - батареи!

Комната, в которой я размещал все эти механические растения, казалась немного голой. Все эти трудности и никакой выгоды? Я мог бы быть придурком и поступить именно так, но мои собственные творения, казалось, процветали от взаимодействия между обитателями подземелья.

Так почему бы не создать маленькую, крошечную батарейку и не поместить ее в землю в конце этого места?

Что самое худшее, что может случиться?

Затем впрыснуть ману. И немного Анимы - образ был очень важен раньше, он должен быть таким же и сейчас!

Потом подождать минуту.

Может быть, пять...

И что произойдет?

О.

Это.

Пожиратель батарей

Зеленоватая машина-растение была создана с мыслью о сохранении энергии. На свой собственный, извращенный лад она выполняет эту функцию. Эта темная машина изначально выглядит как маленькое, слабое дерево со странными, похожими на цилиндры плодами, растущими на его ветвях. Оно может процветать, поглощая окружающую ману (как испорченную, так и чистую), и может быть использовано для создания предметов, которые могут работать подобным образом. Однако само растение предпочитает нападать на живых существ и переваривать их, используя свои дренажные способности и корни-щупальца, обычно скрытые под землей.

Уровень угрозы: E++

Правда?

Правда?!

Правда, Система? Это машина, по твоим словам?!

<http://tl.rulate.ru/book/49483/2000966>