

Уно

После отступления я подсчитал свои потери. Из двадцати лебиров только четверем удалось сбежать. Ну, это сильно сказано. Они спотыкались, пытаясь отбиться от атак змей. В процессе некоторые из агрессоров были притянуты обратно к земле, задыхаясь.

Это было не отступление, а комедия.

Эта битва наглядно показала, что для того, чтобы лебирь были полезны в будущем, необходимо либо улучшить их снаряжение, либо повысить боевой потенциал.

И мне определенно нужно было добавить рты в их конструкцию.

Как только я пришел в себя, дроны были направлены на изготовление железной решетки. Она использовалась для разделения еще не завоеванного озера и остальной части подземелья. Конечно, я позаботился о том, чтобы свободные промежутки между металлом были слишком малы, чтобы позволить любому врагу ускользнуть. И оставил часть его подвижной. В конце концов, я еще вернусь.

Затем появились камеры и люстры, которые были установлены на потолке, освещая место и делая его немного дружелюбнее и безопаснее.

Не то чтобы это имело значение.

После того как защитные меры были приняты, я сел и начал думать. Что я могу использовать в своей контратаке?

Конечно, она должна была быть. Никакая змея-переросток не будет диктовать условия, на которых я буду расширяться!

Самой очевидной идеей было электричество. Однако, хотя вода в озере должна быть едва проводящей, его объем был слишком велик, чтобы поджарить всех его обитателей. Не говоря уже о том, что эта подземная цистерна состояла из питьевой воды... У меня не было доступа к достаточному количеству электрической энергии, чтобы испарить или наэлектризовать ее. Но, опять же, что-то вроде локализованного оружия с радиусом действия в несколько метров должно быть выполнимо. И, возможно, даже полезным. Тем более что змеи, похоже, нападали на все, что двигалось. Даже если это была дубина, замахнувшаяся на их головы. Таким образом, это должно сработать.

Правда, назвать эту штуку оружием было бы преувеличением. Я просто сделал стержень толщиной в несколько сантиметров, соединил его с проводами, уже проложенными двумя метрами выше, и приготовился пустить по нему электричество. И тут я застрял. Провод был конечной длины, и из-за этого гигантская энергетическая палка была практически неподвижна.

Я решил проблему самым простым способом. Добавив электрические розетки.

Вернее, я установил несколько точек выхода в стенах и прикрепил их к проводам внутри стены. Затем я добавил шнур к своему новому оружию и научил лебиров, что делать при использовании Жезла.

В качестве бонуса, любой человек, достаточно глупый, чтобы засунуть палец в розетку,

получал удар током.

Обычно я бы посмеялся над полезностью такой ловушки, но, опять же, я был в мире фантазий...

Тем не менее, получившийся жезл был слишком тяжел, чтобы нести его с помощью моих искусственных рук, поэтому вместо него я решил создать несколько "синепламенных" Лебиров (просто из эстетических соображений) и заставил их нести оружие. Они не должны умереть даже от удара током.

И даже если бы они погибли, переделать их было бы легко и дешево, так что в целом больших потерь не было.

Чтобы убедиться в успехе, было создано две команды лебиров, по восемь воинов в каждой (синий, а затем черный тип), каждый из которых был проинформирован о своих приказах и цели. У нежити были проблемы с переноской жезла, поэтому я добавил несколько металлических ручек с обеих сторон. Из-за этого часть энергии перенаправлялась на землю, но это была потеря в силе, с которой я был готов смириться.

Мне также нужно было кое-что еще. План Б, так сказать.

После побега я кое о чем задумался.

Мои Лебиры в основном классифицировались как нежить. Железо и мертвые тела, в конце концов, были их основными компонентами. Не считая клейкой ленты. Если быть точным, они были скелетами.

И все же их съели змеи.

Почему?

Они могли их переварить?

Разве мои мерзости не были... не знаю... ядовитыми?

Я решил проверить эту свою теорию на заблокированном озере.

В нематериальной форме я плыл вперед, медленно продвигаясь по туннелю. Хотя это было правдой, что мое тело сейчас было практически невидимым и неразрушимым, я не был уверен, что здесь не было монстров, заклинаний и артефактов, которые могли бы схватить или даже уничтожить меня. Спешка делает потери.

Через мгновение или несколько, я добрался до упомянутого озера, и странное зрелище встретило мои нетелесные глаза.

Довольно много змей были мертвы, бессильно плавая в воде.

Тем временем все еще живые нападали на своих неподвижных собратьев и пожирали их целиком, а через несколько минут приходили в то же состояние.

Значит, нежить была ядовитой, как я и думал!

На моем лице появилась ухмылка. Набравшись смелости, я двинулся вперед, анализируя ситуацию. Однако вскоре моя улыбка померкла. Змеям не было конца. Казалось, что что-то

производит их круглосуточно. На одну змею, убитую ядом, из глубины выплывали еще две, чтобы полакомиться.

Хотя в долгосрочной перспективе ситуация, вероятно, разрешится сама собой, существовал также шанс, что у некоторых врагов выработается иммунитет. Или разбавление яда из-за постоянного употребления. Или, кто знает, даже у одного или двух может развиваться полезная мутация.

Лучше всего было поскорее закончить эту битву.

Однако на уме была еще одна вещь. Болезненная, как заноза.

Стеклянный Прародитель, о котором упоминал Аналитик.

Поскольку Стеклянные Змеиные Челюсти, атаковавшие мои войска, были уже на такой продвинутой стадии (двухметровый зверь - это максимум их роста), то не будет большой фантазией предположить, что их "папа" тоже здесь.

Это означало, что мне нужно что-то еще более сильное, чтобы победить его. Какой бы ни была его конечная форма.

И моя быстрая проверка ассимилированных трупов дала мне именно это - потенциальный козырь.

В спешке я вернулся к искусственному пруду, разминая воображаемые пальцы. Первый проект был прост - просто растение, растущее в воде, что-то вроде водорослей. Я взял Огненный одуванчик и изменил его, чтобы он напоминал большие трубки, которые могли бы расти на большинстве поверхностей, плавая под водой. Теперь нужно было смешать их с цинком, который должен остановить коррозию, и всякой органической ерундой, которая помогала остановить взрывы в Одуванчиках.

На этот раз на свет появилась Кислотная свежая водоросль, с характерным бледно-желтым цветом оболочки, несколькими маленькими плавающими щупами, обжигающими потенциальных нападающих снаружи, и целой лодкой кислоты внутри.

И это все?

Нет!

После этого я решил сделать монстра. Шаблон из "Пасти стеклянной змеи" был интересным, но в итоге не осуществимым.

Однако там были полезные части - мозг существа, например, которого было достаточно для моей способности смешивать и сочетать различные конструкции. Короче говоря, снова потребовалось использование Анимы.

На этот раз я решил использовать цинк как металл, устойчивый к коррозии, никакого железа - оно легко ржавеет, - затем кусочки меди для электрических деталей и - в конце концов - даже каркас стеклянной змеи. Пока мой "Анализ" не описывал существо, я мысленно представлял его форму. Это была прозрачная змея, с едва заметными органами и вытянутым телом. С обеих сторон были небольшие пары плавников, помогающие ей ориентироваться, а на безглазой голове располагались четыре длинных щупа, позволяющие ей чувствовать температуру и движение. Кроме того, это была, конечно же, пасть - рот, полный зубов, сделанных из какого-то

странного соединения. Снаружи она была покрыта такой же прозрачной чешуей, обладающей большой устойчивостью к режущему оружию.

Он выглядел как стеклянная скульптура, оживленная безумным ученым.

Но больше он не мог носить имя хищника.

Мое новое творение также имело вытянутое тело, но оно было гораздо более плоским и широким, чем у его будущего противника, что делало его похожим на ската манта. На нижней стороне тела висела странная широкая пасть, создавая ужасающий беззубый оскал. Все животное было серебристо-серого цвета, не похожего на большинство моих творений. Однако на этот раз это был не эстетический выбор, а эффект цинковых деталей. И еще несколько "секретных" дополнений.

В их способе сражения была своя изюминка, но я решил пока породить лишь несколько монстров, да и то оставить их в искусственном пруду. В конце концов, они были немного обоюдоострым мечом. За их использование приходилось платить.

Последнее, что я попробовал, тоже было растение, но на этот раз я выбрал нечто совсем другое.

Маленькое серое подводное растение, которое система шутиво назвала "Бритва утопленника". Почему? Хотя на вкус оно было довольно приятным (согласно описанию), оно также содержало очень сильный яд. Такой, который был достаточно силен, чтобы убить слона, если побрызгать на него несколько капель.

Если бы слоны вообще жили в этом мире.

А они могли бы.

Кроме того, его листья были похожи на маленькие одноразовые бритвы, популярные в моем городе. Однако они были такими же, как и их тетки - тупыми и несмертельными.

Так или иначе - приготовления были закончены.

Я вызвал еще несколько Лебиров и выстроил их в строй во главе с Капитанами Лебиров. Позади них стояли две команды Электрических Стержней (временное название) и... Крысоловы?

Они могут быть полезны, но я их не вызывал?

И почему у него эти механические руки на спине?!

Это требует расследования...

И еще напомнил мне... Я так и не создал кузнеца для Лебиров на первом этаже, а?

Нужно сделать это в ближайшее время. Может быть, билебрейн и какой-нибудь металлический скелет подойдут?

Хммм...

Ах!

Сосредоточься, Уно!

Не теряй из виду свою цель!

Пришло время поохотиться на змей!

Приступай!

<http://tl.rulate.ru/book/49483/2038657>