

Уно

Вскоре битва вступила в свою горячую фазу, так как прибыл первый из моих подводных монстров и немедленно вступил в схватку с Прародителем. Тем временем сухопутные войска (вернее, то, что от них осталось) совершали полное отступление. Как я уже говорил - в то время как Лебиры были в относительно хорошей форме, то же самое нельзя было сказать о Ратлингах. От всех их воинов осталось лишь несколько человек... в чем, по крайней мере, частично была моя вина. Взрывающиеся Лебиры и прочий джаз стали неприятным сюрпризом. С другой стороны, они быстро размножаются, что было очевидно для меня, поскольку из двадцати призванных мною миньонов вначале появилась эта сорокакапальная армия.

В любом случае... сейчас это не имело никакого значения. Мы отступали. Каждый мой миньон прислушивался к приказам и отчаянно пытался уйти из зоны досягаемости врага. Все-таки это щупальце было не шутка.

Ему удалось раздавить не одну мерзость, даже будучи сильно раненым. Бесцветная кожа Прогенитора теперь напоминала поверхность Луны, испещренную большими и маленькими кратерами. Из трещин и ожогов на ней вытекала какая-то жидкость. С каждой секундой вода становилась все гуще и липче.

Это навеяло на меня нежелательные воспоминания.

К счастью, как существование подземного потока, так и просто масса воды, присутствовавшая здесь, обеспечили временное изменение. Однако это заставило существо на мгновение замереть, что, в свою очередь, позволило воспользоваться Анализом. Впервые с момента встречи с ним я был абсолютно уверен, с каким типом монстра столкнулись мои силы.

Стеклянный прародитель

Когда Стеклянная Змея собирает достаточно энергии и массы, она может эволюционировать, превращаясь в такое существо. Это позволяет ему расти практически бесконечно и меняет его основное существо с животного на растение. В свою очередь, новое существо вынуждено вести малоподвижный образ жизни, часто пожирая все живое в процессе. Это создает искусственные мертвые зоны в подземных морях.

Как следует из названия, Прародитель способен порождать стеклянных змей, но только когда он достаточно наестся. Хотя он способен пожирать растения, он предпочитает рыбу и мясо сухопутных существ.

На первый взгляд его толстая кожа и способность к регенерации, конечно, впечатляют, но если сравнивать Прародителя с другими существами того же класса опасности, то кажется, что ему немного не хватает.

Уровень угрозы: B--

Хуууууу. Как я и думал.

Значит, большое щупальце было монстром класса В, хотя и более низкого класса. Это

объясняет несколько вещей, например, его смехотворную устойчивость к повреждениям или чистую силу даже самых простых атак.

Упоминание о регенерации Прародителя, однако, может поставить мой план под угрозу... Ведь он в основном зависел от постоянного истощения противника, после чего я планировал нанести добивающий удар.

Ну что ж.

Если это не сработает, я просто...

Оставьте его в покое.

У него не было возможности двигаться, так как Стекланный Прародитель был по сути растением с большим зубастым ртом у основания. Это заставляло его оставаться на одном месте. Навсегда. Даже если бы он захотел породить больше стекланных змеиных челюстей, у меня был запасной вариант на этот случай.

В конечном счете, не имело значения, было ли это чудовище под моим контролем или нет. Важно было то, что любой человек, достаточно глупый, чтобы гулять вокруг озера, в конце концов будет съеден.

Я бы все равно попытался взять его под контроль...

Ах.

Как раз вовремя.

Мои маленькие творения прибыли.

Эрозионный луч

Этот подводный монстр похож по форме на ската манта, с серебристо-серой окраской и беззубой улыбкой на нижней части. Однако если снаружи он выглядит вполне безобидно, то его внутренности - совсем другое дело. Большая часть внутренностей состоит из желудка, покрытого регенерирующим слоем цинка. Это делает настоящее тело устойчивым к коррозии.

Эрозионные лучи живут в симбиозе с кислотной свежей травой и бритвой утопленника, накапливая их кислоту и яд и объединяя их в коррозионную жидкость. Затем они могут использовать эту смесь для приведения себя в движение, выбрасывая ее на большой скорости. Это, в свою очередь, создает смертоносное облако, которое трудно рассеять обычными средствами. Хотя они не совсем невосприимчивы к яду и кислоте, тем не менее, могут похвастаться большой устойчивостью.

Уровень угрозы: D-

Описание системы не совсем точно описывает эти лучи. В нем даже откровенно упущена самая важная деталь - тот факт, что симбиоз позволяет размножаться обоим растениям в окружающей среде. Новая зелень изменяла содержание воды, делая ее более ядовитой и кислой, что отпугивало большинство других живых существ. И хотя последнее было не так уж

опасно - кислота просто понижала pH воды, что делало ее более кислой, но не более того, - именно первое меня беспокоило.

Бритва Утопленника была растением, выведенным для убийства. Его мягкий вкус делал случайное употребление реальной опасностью (поскольку это был новый, неизвестный вид), а само его присутствие отравляло воду вокруг. По крайней мере, его рост был строго связан с присутствием Эрозионного луча. Пока я не позволял им распространяться за пределами моего подземелья, ущерб должен быть минимальным. Тем не менее, если позволить бритве Утопленника расти свободно, это может привести к непредвиденным последствиям.

Увы. Процесс уже начался. Отступить было уже некуда.

Я напряг зрение, осматривая окружающую землю. Мои эрозионные лучи танцевали вокруг щупальца, каждый оставляя за собой след зеленоватой воды. Раз за разом Прародитель пытался зачерпнуть или отбить жужжащих врагов, но отсутствие органов чувств и общая неуклюжесть работали против него.

То, чего я боялся больше всего - его жадная пасть - было неподвижно, полагаясь в охоте на щупальца. Похоже, превращение в растение было не самым лучшим вариантом эволюции.

Я почти закончил захват этой части пещеры, когда скалистая поверхность под водой начала окрашиваться в желто-зеленый цвет. Скорость роста бритвы и свежей водоросли была поистине благоговейной и, по правде говоря, даже немного пугающей. Думаю, моя мана из подземелья сыграла в этом свою роль.

Хотя присутствие растения начало менять цвет воды, это не отвлекало от свирепости Прародителя, и он не выглядел страдающим.

Я оставил их играть.

Как я уже говорил, эта битва была уже выиграна.

В конце концов, Стекланные Змеиные Челюсти уже вымерли - те, кто выжил в битве, были отравлены и умерли через несколько минут после появления Эрозионных Лучей.

Таким образом, я мог переключить свое внимание на многие вещи, которые требовали этого.

Например, на раскопки новой комнаты с фальшивым ядром для моего механического ядра. В конце концов, было бы слишком заметно оставить его на первом уровне. Тем более что второй этаж возводился так быстро.

Через несколько мгновений у меня возникла идея - почему бы не прорыть туннель под водой? С четырьмя туннелями в кардинальных направлениях приключенцам понадобится некоторое время, чтобы исследовать мой искусственный пруд. Тем более что яд и кислота представляют собой постоянную опасность.

А на дне все еще оставалось несколько дронов - почему бы их не использовать?

Таким образом, мои приспешники начали бурить в юго-восточном направлении. Назовите меня перфекционистом, но в моей голове это просто имело смысл.

Работа шла медленно, но у меня было время.

И другие дела, над которыми нужно работать.

Вернувшись на первый этаж, я перенес свое присутствие в Кузнечную комнату. Впрочем, название было ложным, поскольку до создания кузницы я еще не дошел. Проблема, которую я теперь стремился исправить.

Мои способности к творчеству все еще были довольно мизерными. У меня были крысы, скелеты, змеи и несколько механических приспособлений, но не так много всего остального, что можно было бы использовать. И почему-то создавать растения было проще, чем миньонов.

Вздых.

Поскольку я планировал создать кузнеца, мне было не с чем работать. Обязательным условием было наличие больших пальцев, если только я не хотел создать машину, в которую они были бы встроены. Например, мои железные руки были сделаны в основном из проволоки. Однако это делало их смену довольно хлопотным занятием.

Значит, гуманоид.

Кости были основным материалом при создании скелетов, но поскольку они будут подвергаться воздействию тепла большую часть времени, я выбрал железо и добавил немного изоляции - слой минеральной ваты, который должен защитить его.

Как я это сделал?

В кузнечной комнате не хватало ее тezки - кузницы, поэтому я установил ее в самом начале. Но не обычную - так как не было много места, куда мог бы уходить дым, а некоторым моим миньонам нужно было дышать. Вместо этого я выбрал электрическую кузницу.

Это, пожалуй, преувеличение - это была всего лишь большая труба из толстого камня, внутри которой спиралью вились провода. Они были подключены к моей сети, которая подавала им энергию и вырабатывала тепло, когда это было необходимо. Все работало достаточно хорошо.

Я даже установил небольшое водяное колесо у озера на втором этаже, чтобы можно было вырабатывать электричество, если вдруг у меня будет мало маны.

После этого я просто расплавил камень внутри него и перетащил оставшийся материал своими искусственными руками. Температура была немного слишком высокой, поэтому каждый раз мне приходилось восстанавливать их, но что поделаешь, что-то приобретаешь, что-то теряешь.

В конце концов, я вроде как понял, как это делается, и минеральная вата была добавлена в список доступных материалов. Это было хорошо, поскольку я пытался создать ее в течение нескольких долгих дней, пока система не распознала мой образец.

Затем все начало двигаться быстрее. Сначала я вызвал большой скелет (около двух с половиной метров в высоту) и убедился, что его кости внутри пусты. Затем я отпилил верхнюю часть черепа, оставив ее пока открытой.

Затем в ход пошла минеральная вата - ею я обмотал все свое творение, создав для него псевдоплоть. Я не поскупился на материал, так что уже через несколько часов он стал напоминать настоящего гуманоида. Не считая жуткого черепа, конечно.

После этого я призвал Мозг из желчной плоти, который попытался затолкать в череп и

оживить подготовленную грудку костей.

Но ничего не вышло.

Мне потребовалось несколько минут, чтобы понять, почему...

Скелет был сделан не из металла!

Очевидно задним числом.

Но также легко устранимо.

Я просто создал своего рода металлическую кабину в голове скелета и убедился, что каждая из костей имеет свой собственный провод, проходящий через нее. Это было немного похоже на то, как управлялась моя собственная сеть подземелий.

Это напомнило мне о необходимости создать два механических глаза в дополнение к ней.

На этот раз Мозг даже не колебался, быстро протягивая свои щупальца в подготовленные отверстия. Монстру потребовалось несколько минут, чтобы распознать и подключиться ко всем свободным местам, но каким-то образом он успел закончить, прежде чем я потерял терпение.

Затем с улыбкой на лице я создал только цельнометаллический шлем, оставив открытое пространство для глаз - и все еще без рта - и мой новейший миньон был завершен.

[Анализируй.] - сказал я, полный ожиданий.

Желчно-мозговой голем

Это существо представляет собой сплав костей, мертвой плоти, металла и камня, созданный для того, чтобы выполнять приказы своего хозяина. Несмотря на свою силу и прочность, он не очень умен, но благодаря тому, что частично сделан из земли, сохраняет упрямство. Получив любое задание, голем постарается выполнить его в лучшем виде.

Большая масса и медленные движения делают это существо идеальным щитом для других. Однако он медленно лечится, так как материал, из которого он был сделан, довольно редок. В то же время из-за его редкости знающие авантюристы будут охотиться за ним до конца света.

Уровень угрозы: D

Я что-то напутал? Это было шасси воина, а не кузнеца...

Полный сомнений, я приказал голему взять молот, который я сделал несколькими часами ранее. А затем просто кузнецу.

Оно просто стояло там, тупо глядя на меня.

[Я не вижу, чтобы твои руки двигались.] - сказал я, и оно помахало мне в ответ.

Провал?

Я сделал несколько движений молотом, и голем неуклюже повторил их.

А затем остановился, как только я это сделал.

Затем я приказал ему взять кусок руды. В комнате уже хранилось несколько штук. К ним была добавлена восполняющая магия, чтобы кузнец никогда не иссяк...

[Не так! Щипцами!] - закричал я, когда голем схватил один. Со временем становилось только хуже...

[Тебе нужно нагреть его...] - продолжал я, но он ждал, пока я продемонстрирую. И я продемонстрировал. [И вбить его в форму.]

Ага.

Это было бесполезно.

Тогда не было смысла оставаться здесь. По крайней мере, комната больше не была пустой. Покачав невидимой головой, я ушел, оставив голема на произвол судьбы.

В будущем я постараюсь поработать над настоящим кузнецом.

А пока давайте займемся чем-нибудь другим.

Правильно.

Фауна.

Я мог бы использовать дизайн змеи, чтобы сделать существо, похожее на стрекозу. Основной каркас получился слишком разболтанным, но кость здесь, металлическая арматура там... Потом добавить крылья, как на эскизах Леонардо да Винчи...

Да.

Прекрасно.

Жадная стеклянная стрекоза

Этот странный летающий монстр явно представляет собой слияние плоти и машины - соединяя прозрачное тело стеклянной змеи с быстро вращающимися крыльями и клыками из металла. Переход происходит плавно, и таким образом рождается естественный хищник.

Получившееся чудовище обычно гнездится высоко над землей, объединяясь в пары и откладывая яйца. Хотя для выживания им достаточно питаться окружающей маной, эта раса монстров предпочитает набивать брюхо при любом удобном случае. Они также склонны собирать блестящие предметы, подобно воронам.

Уровень угрозы: D--

Я чувствую, как ко мне возвращается энтузиазм!

Теперь нужно создать что-то для охоты. Что-то маленькое и безобидное. Травоядное, которое будет питаться несъедобными растениями. Например... это?

Голубой попрыгунчик

Это неагрессивное животное выживает, питаясь в основном листьями и насекомыми. Он, как правило, живет в стаях от пяти до восьми членов. Явно биомеханического происхождения, использует свои металлические задние лапы для прыжков на большие расстояния - как для того, чтобы поймать добычу, так и для того, чтобы убежать от опасности.

Он маленький, легко помещается в руке взрослого человека и не может вырасти больше. Помимо синей окраски и способности прыгать, он также может генерировать слабый электрический разряд в случае опасности. Однако это очень изнурительный навык, и поэтому его нельзя использовать постоянно.

Хотя в остальном он ничем не примечателен, его желудок содержит мощные кислоты, способные растворять плоть, металл, растительную массу и даже камень.

Уровень угрозы: G

Дроны закончили рыть северные проходы? Хорошо. Тогда они должны расширить их примерно на три комнаты, две для Лебиров и одну для выращивания Пожирателей. За работу, люди! То есть, дроны!

Комната в глубине пруда была закончена? И это было даже в воздушном кармане? Прекрасно. Надо бы еще добавить один на другой стороне подземного Озера - просто чтобы поиздеваться над людьми. И переместить Фальшивое Ядро! Я должен был помнить об этом.

О, и стоит ли мне вызвать несколько Крысоловов для экспериментов, может, добавить еще несколько частей? Или проверить, как они общаются? Какие есть варианты? Так мало времени, так много нужно сделать!

<http://tl.rulate.ru/book/49483/2038675>