

После того, как операция "Танос Прайм" была официально завершена, пришло время сосредоточиться на следующем пункте, завоевании Земли, но не совсем, квесте дня, или недели, кто знает, сколько времени это займет у меня, так как было много вещей, которые нужно было рассмотреть, деталей больше, чем нет.

Так что об этом заботилась Древняя, временами мне казалось, что она должна получать шестизначную зарплату, может быть, семизначную. В любом случае, в это время я сосредоточился на других делах, например, на планировании прибытия Кналла. И что могу сказать? На этой неделе у меня было много дел, но, возвращаясь к Кналлу, я с грустью понял, что оказался более неподготовленным, чем предполагал.

Мои первоначальные планы были просты, довольно прямолинейны, так сказать, и заключались в сборе Камней Бесконечности и использовании их силы против него, но, к сожалению, как я вскоре выяснил, это было невозможно.

Почему? Ну... позвольте мне объяснить.

На заре Вселенной не было ничего. Затем, в кузнице творения. Большой Взрыв отправил шесть кристаллов разных элементов в полет по девственной вселенной. Эти кристаллы были известны как Камни Бесконечности, каждый из которых контролировал важный аспект существования.

Так... где же проблема во всем этом?

Проблема в том, что Кналл существовал до... существования, он был там до зарождения вселенной, он был там до времени, пространства, чего угодно, если на то пошло.

Он существовал до всего, включая жизнь, ибо жизнь была создана позже, руками Целестиалов.

Кналл существовал до появления самого гребаного понятия жизни и смерти, это означает, что он старше всех первозданных существ в творении, что также означает, что он бессмертен, ну, технически термин для него - ансмертный.

Что такое ансмертность? Я рад, что ты спросил голосом в моей голове.

Асмертность отличается от любой формы бессмертия фундаментальной сущностью, которая определяется как живое существо, которое не может умереть, в то время как асмертность означает сущности, которые не могут умереть, потому что они никогда не были живыми, для начала. Почти как призрак, но не совсем, потому что призраки когда-то были живыми существами, а Кналл никогда им не был.

Говоря более понятным языком, Кналл навсегда застыл в неврождённом состоянии, в результате чего он не может умереть, потому что изначально не был живым. То есть, по сути, он живет в состоянии, которое считается ни мертвым, ни живым.

Это означает, что не только камни не могут повлиять на него, потому что он - существо вне их сферы, но и смерть.

Это объясняет, почему они запечатали его, а не убили, потому что последнее было невозможно.

Но, к счастью для меня, даже ансмертные могут умереть, что... само по себе парадокс.

- У меня будет болеть голова от этого", вздохнул я.

Хотя ансмертные, безусловно, были ближе всего к настоящим бессмертным, я знал, что на данный момент они не являются неуязвимыми, и все еще восприимчивы к некоторым вещам, таким как, например, стирание, которое пригодились мне с моим навыком, или дарование жизни.

Что я имею в виду, говоря "дарование жизни"? Ну, именно это, дать ему жизнь. Конечно, оба способа требовали, чтобы я был намного выше его уровня, а я таковым не был, но было приятно знать, что есть решения.

- Полагаю, я могу пройти подземелье Ходьбы во времени Кналла для тренировки", размышлял я, имея в виду, что сражение с Кналлом или хотя бы его копией даст мне общее представление о том, чего ожидать.

С другой стороны, я мог бы избавиться себя от лишних хлопот и использовать Камень времени, чтобы увидеться с ним, но тогда появилась бы возможность быть пойманным, что было бы не самым лучшим вариантом.

В итоге, у меня есть несколько вариантов.

Опасные, но все же варианты.

Поскольку я часами размышлял на тему Кналла, не имея четкого пути, я начал экспериментировать со способностями, полученными после поглощения Тиамута, и это был отличный вариант скоротать время, среди них была способность создавать разумную жизнь, от людей до Вечных, как это круто!

Конечно, я еще не был готов к созданию собственного вида, и к последствиям, которые это влекло за собой, поэтому решил создать что-то простое - собаку.

Конечно, это не был авантюрный проект, но мне было достаточно. Излишне говорить, что созданная мною собака не была обычной. Скажем коротко, что, играя со своими библейскими способностями, я проявил творческий подход и в итоге создал марвеловскую версию собаки Кripto.

Вечная собака, использующая золотистого ретривера в качестве эстетической основы.

[Фернандо Де Ла Вега Уокер - Вечный пес - Ур. 244].

Он... он выбрал себе имя, скажу честно... Я понятия не имею, что с ним случилось, по какой-то причине он ведет себя как актер из Испанской теленовеллы.

- Так и есть! Фернандо Де Ла Вега Уокер! Примеро!", о да, он говорит и лает.

- Разве я не сказал тебе, что работаю и хочу, чтобы меня оставили в покое?", спросил я со

вздохом.

- Да, говорил, но с тех пор прошло целых две долгих мучительных минуты! И я! Фернандо Де Ла Вега Уокер! Примеро! Не могу оставить моего почтенного хозяина одного! Мой долг - защищать тебя! Это записано в кодексе собак! Кодекс, который я соблюдаю своей жизнью!" Кодекс... он вообще то существует уже десять минут!?

Я вздохнул, может, в следующий раз я проверю свои силы с чем-то... менее возбудимым, может, с черепахой, - "Хочешь прогуляться?"

- Прогуляемся, я знал, что выполнение моего долга в конце концов принесет бедной собаке награду, подумать только, я Фернандо Де..." На этом я устался на него, его история с именем устарела, что и говорить, ему было десять минут или около того, - "Прошу прощения, почтенный хозяин, я воздержусь от произнесения моего имени, кальенте!"

Я фыркнул, мой зад уже полыхал, - "Конечно, кстати, у меня есть кот", добавил я.

- Это не проблема! Как высшее животное, я буду защищать это низшее существо! Любить его или ее любовью, которую может дать только высшее животное!" Фернандо залаял, виляя хвостом, положив одну лапу на свою мохнатую грудь.

- Хммм", я должен предупредить его о щупальцах, но я вроде как хочу посмотреть, как это будет происходить, - "Замечательно"

<http://tl.rulate.ru/book/62653/1988313>