

ГЛАВА 58. ПРЕДЕЛЫ ГОЛЕМОВ И НОВЫЙ БОСС ПОДЗЕМЕЛЬЯ.

Покупать босса я не стал.

С одной стороны, душит скупердяйская жаба.

А с другой... С того момента, когда я услышал разговоры о присвоении моему 26-му этажу 3-го ранга, меня охватил азарт.

Насколько сильного монстра-конструкта я смогу создать?

Смогу ли я поднять планку еще на один ранг?

Аж руки чешутся!

Проведя прошедшие 2 недели после открытия за экспериментами и беседами со сказителем я выделил несколько путей усиления конструктов, хотя, мне не нравится это слово, поэтому я буду называть все свои творения големами.

Итак, способы делятся на 3 части.

1. Материал.

Это самый простой и привычный способ. У каждого материала есть своя прочность, из него можно сделать щит, доспехи, бронежилет или голема. Все как на Земле. Отличие Мира состоит в том, что здесь существуют редчайшие магические материалы как естественного происхождения, вроде мифила или орихалка, так и искусственного. Последние еще называют алхимическими. Их выплавляют гномы в строжайшей тайне. Еще одним фактом является то, что сила, развиваемая суставами големов, прямо пропорциональна прочности материала.

Железные големы сильнее каменных, а если взять, допустим, мифил, то можно получить еще более впечатляющий результат.

Минусами данного метода является очевидная дороговизна и то, что голема могут просто спереть!

Впрочем, если усиливать только определенные участки (например, суставы), то можно получить хороший результат.

2. Размеры.

Довольно очевидно, что чем больше размеры монстра, тем он сильнее. Правда, тут есть сложность.

Я назвал ее "дилемма куба и квадрата". Заключается она в том, что прочность любого предмета соответствует его толщине, или по-научному, площади поперечного сечения (квадрату от размеров). Вес или массу в свою очередь определяет объем (тот самый куб от габаритов). Как известно, куб растет быстрее квадрата.

Приведу простой пример: если рост человека увеличить в 2 раза, не меняя другие параметры, например, телосложение, то сила его мышц и крепость костей увеличится в 4 раза, а вот вес в 8 раз! Двигаться человеку будет так же тяжело, словно вместо изменения размеров его вес увеличили ровно в 2 раза. Вот так вот. Но допустим, 2-х кратное утяжеление еще можно как-то пережить или компенсировать телосложением, а что будет, если это увеличение в 10 раз? В 100 раз?

Именно эта "дилемма" препятствует существованию огромных существ и усложняет постройку больших зданий на Земле. С другой стороны, то же самое работает и с уменьшением. Соответственно, удивляться тому факту, что муравей может поднять в 20 раз больше своего веса не стоит.

Как же существуют огромные монстры вроде драконов?

Ответ прост: они пользуются принципом усиления из 1-го пункта. Короче, все их ткани намного прочнее, чем у обычных животных и человека. Чем-то это напоминает принципы работы техник витязей. Разница только в постоянности эффекта за счет фундаментального изменении структуры тел.

Возвращаясь к големам, этот путь по сути ограничен использованием 1-го пути.

3. Использование другой магии для усиления гогомов. Этот метод можно тоже разделить на 3 части.

3.1. Заключается в том же, что и 1-й.

Прочность материалов. Любой металл или камень можно усилить магией элемента земли, а органику - природы. К сожалению, я уже убедился в плохой совместимости этих техник и големов (на алхимические материалы это распространяться не должно, поскольку там постоянный эффект).

3.2. Магические щиты.

Это специфическая и очень распространенная магия. Основным принципом ее действия является "рассеивание". Не важно чего - физического удара, жара, холода, или маны. Примерно то же самое, как смешивать кипяток со льдом - они друг друга нейтрализуют. Внешне "магические щиты" очень похожи на "щиты" из фантастических фильмов, а по принципу - на "полоску жизней" из игр: мана кончилась и щит исчез.

Магические щиты являются одной из причин неэффективности огнестрельного оружия. Весь принцип последнего - колющий удар. Ну, или точечный, но здесь разница не имеет значения. Их принцип схож: создание большого давления на небольшой площади для пробития. Для щита же это просто толчок. Обычный удар палкой наносит гораздо больше урона.

Огромным плюсом щитов является их почти универсальность, а огромнейшим минусом - чрезмерное потребление маны. Траты на щит почти всегда в разы превосходят поглощение. Увы.

3.3. Изменение законов природы в определенной области.

Метод очень сложный, но и очень эффективный, хоть и выборочного действия.

Одним из самых важных заклинаний этого метода является заклинание элемента воздуха,

называемое "защита от стрел". Как известно, чем быстрее летит предмет - тем сильнее сопротивление воздуха. Так вот, заклинание усиливает эту зависимость в геометрической прогрессии, что позволяет нейтрализовать быстролетающие предметы. Как видно из названия, изначально заклинание создавалось как средство борьбы магов с лучниками, но после появления в восточной части Мира огнестрельного оружия выяснилось... Что оно просто ОБНУЛЯЕТ весь огнестрел... Ну... Возможно, не совсем весь. Данное заклинание создает приличную область и для отражения больших снарядов область нужна больше. Да и если приставить пистолет к голове, то никакая "защита от стрел" вам уже не поможет.

Тем не менее, это заклинание и есть основная причина того, что огнестрельное оружие не внесло такого сильного влияния в Мире, как на Земле.

Есть и другие заклинания, но каждое нужно разбирать подробно. Стоит отметить только некоторые.

"Грань пространства" - в принципе практически непробиваемый щит (исключая другую магию пространства), но жрущий столько маны, что сдохнуть проще.

Магия барьеров элемента света. Они похожи на щиты, но имеют свои преимущества и недостатки. Они практически не требуют поддержания. Далее, имеют накопительную прочность. В том смысле, что их можно заряжать сколько угодно долго и прочность будет накапливаться. И наконец, область действия можно выборочно настроить. Единственный и существенный недостаток в том, что барьер нельзя перемещать.

Таким образом, возможности для защиты сильно различаются для разных элементов.

Укрепление почти полностью в ведении элемента земли (и природы как ее улучшения), но еще используется свет как техники витязей и тьма у нежити и демонов.

Щит можно сделать из любой стихии, но проще и менее затратно из воздуха, света и тьмы, а самая лучшая стихия для щитов - пространство.

Областями тоже заведуют свет, воздух и пространство.

Стихии разума и огня крайне плохи во всех защитах. Фактически, из них можно только щиты сделать более-менее. Огонь вообще чисто атакующая стихия, а разум - поддержки.

Вода не была забыта. Просто специфика элемента воды (и льда) - универсальность. Все 3 метода переплетены и совершенно невозможно понять, где заканчивается один и начинается другой. Защита обычно представляет собой слой воды или льда, и определить, каким из методов останавливается атака часто не представляется возможным. Как уже упоминалось, водные заклинания вообще плохо классифицируются даже по признаку защитное/атакующее.

Изначально, я планировал перейти на других монстров на высоких рангах, но потенциал големов превзошел все мои самые смелые ожидания.

Если хорошенько вложиться, то возможно, получится достигнуть и 2-го ранга! Правда, там понадобятся дорогие магические металлы, стоимость которых... Да и спереть их могут, не стоит об этом забывать...

Ну и ладно.

Прямо сейчас моей целью является босс 3-го ранга.

Если использовать мой опыт в создании магических железных солдат и весь описанный потенциал, то можно постараться сварганить что-нибудь на скорую руку с минимальными тратами... Как же мне надоело работать в условиях тотальной нехватки средств и времени!

Вздых.

Ничего не поделаешь. Как говорилось в одном фильме: "Жить захочешь - не так раскорячишься".

Ничего, будем работать и в таких условиях! Зато, у меня рекордные темпы роста подземелья.

...

И вот, спустя всего 3 недели после открытия построенного мной туннеля, босс был готов.

В этот раз я не стал заморачиваться с внешним видом и лепил "что-то побольше и посвирепее". Результатом стал... Мдас.

Внешне "это" можно описать как "огромная железная шипастая гусеница с дополнительной пастью на жопе"... А что? Почему бы и нет? Все равно "пасти" играют в основном декоративную функцию.

Как же так получилось?

Дело в том, что...

Изначально я хотел использовать увеличение размеров для усиления голема. В таких условиях для ускорения движений подойдет только принцип "множества суставов". А если взять множество суставов подряд, то это получится щупальце какое-то. Или червяк, если ничего другого у голема не будет. Вот я и пришел к такой форме.

Потом меня посетила идея того, чтобы сделать конструкцию полой внутри. Таким образом, голем стал чем-то вроде извивающейся трубы по своему строению. Зато, он заметно увеличился в размерах и стал куда внушительнее. Хотя, его сходство с червяком только увеличилось.

Состоит червяк из закругленных колец, которые скользят друг по другу как шарообразный шарнир. А чтобы они не разваливались и для увеличения площади скользящих поверхностей, они испещрены желобками и скользящими по ним рельсами. В разрезе похоже на линию в форме "П_П_П_П_П_П". При этом выступающие части немного шире, чем основания. Держатся они как зубцы замков, использующихся на одежде.

Поскольку такая конструкция (как и почти любая другая) может сгибаться только в одной плоскости, то для увеличения подвижности я использую чередование суставов, сгибающиеся горизонтально, с суставами, сгибающимися вертикально. Каждое кольцо поворачивается всего на примерно 10 градусов максимум, но это компенсируется их общим числом.

Оба конца "червя-трубы" я закрыл пастями, беспардонно украденными у песчаных червей из "Дюны".

Потом посмотрел, посмотрел и добавил маленькие, но массивные лапки в нижнюю часть. Это позволило лучше цепляться за пол и увеличило мобильность. Правда, для удобства крепления последних пришлось повернуть червя (или уже гусеницу) на 45°. Теперь обе плоскости поворота колец расположены наискосок, а не вертикально и горизонтально, как раньше.

В довершении, я добавил множество острых шипов на спине и боках.

Вот так и получилась моя "огромная железная шипастая гусеница". 1,5 метра толщиной и 20 длинной с шипами по 30 сантиметров длинны.

Потратил на нее 22 железных голема.

"Прямой удар челюстью" монстра круто крошит камни, словно таран.

Но главным достоинством и источником силы данного монстра стала магия.

От усиления я отказался: слишком голем большой. Я и с более маленькими железными солдатами намучился.

Но начал все равно с защиты.

Я научился создавать магические щиты. Благодаря тому, что элемент света для них один из лучших, а у меня к нему еще и очень высокая предрасположенность, я быстро освоил их создание. Удачно еще и то, что щиты элемента света хорошо подходят именно для отражения магии.

Все тело гусеницы я защитил множеством щитов, словно чешуей. Использование большого количества заклинаний, покрывающих небольшую площадь каждое, значительно повысило общую защиту. Впрочем, пробить брешь в конкретной точке все еще несложно.

Разумеется, я использовал для добавления всех этих щитов магические кристаллы. Как и вся магия, вложенная таким образом, они активируются только на время. Ну, неважно. На один бой их хватит.

Следующей на очереди является атакующая магия.

Тут такое дело. Конструкция моей "гусеницы" полая и чем-то напоминает ствол пушки. Этим я и решил воспользоваться.

После совещания со сказителем, мой выбор остановился на заклинании "Воздушный удар", создающем управляемую ударную волну. Его преимущество в том, что волну можно усиливать. Расположив множество кристаллов внутри трубы я создал систему, усиливающую выстрел по мере его движения вдоль "ствола".

Чем-то похоже на принцип действия рельсотрона или линейного ускорителя частиц. Особый шик заклинания в том, что "стволу" не обязательно быть идеально прямым для "выстрела".

Для увеличения убойной силы я добавил внутрь голема камни размером с человеческий кулак.

После этого выстрел стал напоминать какой-то исполинский магический дробовик.

Еще одно преимущество "воздушного удара" в том, что его можно использовать и для толкания тела голема для создания мощных рывков. Этим я тоже не преминул воспользоваться.

Даже свиток купил, не пожалел 100к на него (это сложная магия и тратить время я счел нецелесообразным).

Ну и последний штрих: разместил множество поджигающих огней в основаниях шипов. Внутрь не стал помещать, чтобы была возможность их запустить даже после разрушения основного голема. Только на этот раз я обошелся без пускателей для экономии места и времени, но снабдил группы огней маленькими защитными щитами, чтобы Алисия снова их не детонировала.

Малышку я к своему босу не пущу в любом случае, но защиту все равно сделал. Так, на всякий случай.

На этот раз я не поскупился на кристаллы и использовал их буквально сотнями. В сумме потратил 20к на покупку всех. Любой, кто одолеет босса и вытащит все, получит неплохую прибыль.

Жалко, но пусть будет наградой счастливчику.

Для своей "гусеницы" я сделал соответствующую ее размерам комнату на 50-м этаже размерами 30 на 30 метров и высотой 10 метров.

...

Я как раз закончил работы над босом, когда в моем подземелье появились странные вторженцы.

<http://tl.rulate.ru/book/63700/2481186>