
Неизвестный остров, неизвестный океан, неизвестное время

Утро шестого дня, шестая неделя

Влияние маны на живые организмы заволашеивает. Как только монстр получает свое ядро, его телесные функции полностью переходят на обеспечение за счет маны, которую он потребляет. И количество необходимой для жизнедеятельности реальной пищи сводится к минимуму.

Прошло уже больше трех недель с тех пор, как я создал Себастьяна, и он только пять раз за это время соизволил поест из своей кормушки, и то, только по одной рыбке за раз. Я подозреваю, что на данный момент большая часть его внутреннего строения состоит из чистой маны. Все таки разница между его изначальными размерами и нынешними просто колоссальна.

Говоря о крошечных крабах. Меня захлестнуло! Я был прав, когда предположил, что мана повлияет на их цикл размножения. То, что обычно было бы четырехмесячным процессом, сократилось до четырех дней. Самка расположилась в тайной пещере, которую я создал как раз для этих целей. Под влиянием моей маны она вскоре начала откладывать икру прямо в большой пруд для размножения. Это было отлично. Но она заложила тысячи икринок за раз. Каждая крошечная икринка была размером с планктон. Но у меня была связь с каждой из них, и примерно в три четверти я влил свою ману. В половину из отобранной группы с приказом расти быстрее, а остаток разделил еще на две группы. Больше части я дал команду расти еще быстрее, а отобранным 50 икринкам я просто ускорил их жизненный цикл.

Эти 50 я и оставил для своих экспериментов.

Конечно всем крабам из тестовой группы я дал ядра, чтобы упростить и ускорить процесс. Из пятидесяти кандидатов я сделал десять рыцарь-крабов, чей размер был примерно вдвое меньше Себастьяна (они были примерно размером с волка). Еще тридцать я сделал примерно такого же размера, но придал их клешням вид боксерских перчаток, а также дал им более прочную броню в передней части. Это замедлило их, но сделало их более устойчивым к ударам. Этот вид я назвал Крабы-скандалисты.

Последние десять были немного меньше, примерно с ротвейлера. Этим я дал более тонкую броню и длинные, заостренные клешни. Я попытался ускорить время реакции их нервной системы, и, похоже, мне это удалось. Они, несомненно, двигаются куда шустрее, чем более крупные собратья. Это будут Крабы-убийцы.

В отличие от моего монстра-босса и Скандалисты, и Рыцари имеют яркие панцири. Каждый из них имеет уникальный узор на панцире от ярко-желтого до оранжевого или красного цветов.

Почему я сделал их такими заметными? Ну, это потому что Рыцари и Скандалисты были моими бойцами первой линии. А вот Убийцы...

Как и у Себастьяна, я сделал их панцири того же цвета, что и стены пещер, чтобы они легко могли теряться на их фоне. Убийцы могли зарываться в песок, подгибая под себя ножки и клешни, чтобы принимать облик схожий с обычным отдельно лежащим камнем. В то время как Скандалисты и Рыцари привлекали к себе внимание любого авантюриста, эти подлые крабы прятались. И дождавшись идеального момента, когда все внимание будет привлечено к моим красочным бойцам, Убийцы нападут со спины, подрезая врагам сухожилия или пронзая незащищенную плоть. Если они увидят кого-то в мантиях, то именно они и станут приоритетной целью.

Я разделил их так, чтобы каждый Рыцарь получил себе отряд состоящий из трех Скандалистов. Они должны были бродить по пещерам и тоннелям моего первого этажа. Убийцы же рассредоточились по одиночке, как минимум по две особи в каждый из моих четырех пещер, и еще по одной дополнительной во второй и четвертой.

Крабы вышли просто отлично. Они были адекватным первым уровнем защиты от нападающих. Высокая скорость размножения поможет мне восполнять потери.

Разобравшись с этим, я убедился, что система восполнения численности работает, а после вернулся к доработке своих пещер.

Каждую пещеру, кроме первой, я заполнил острыми и зазубренными скалами, которые выстраивались в извилистую тропу, по бокам от которых было множество мест для засад. Звезда маны в каждой пещере отбрасывала глубокие тени, которые лишь помогали скрывать моих убийц.

Между пещерами были длинные, темные и узкие переходы. Эти проходы поднимались и опускались, изменяя свое направление, отлично дезориентируя вторженцев. Поскольку в коридорах было темно, то авантюристам придется либо пересекать их в полной темноте, либо использовать факелы. Схожая планировка даст моим крабам еще больше возможностей устраивать засады и атаковать из темноты.

Сам вход в подземелье я оставил чистым.

Итак, первый уровень завершен, поэтому я приступил к созданию второго. Какое существо я могу мутировать? Как я организую его защиту? Мой первый этаж был создан под вдохновением глубокими пещерами, куда не мог зайти ни один живой человек. Может быть второй этаж должен нести в себе больше фрагментов цивилизации? На выходе из комнаты босса я сформировал двойную дверь, украшенную замысловатой резьбой. Если бы получившаяся резьба имела скандинавский уклон, то я бы обвинил в этом "Assassin's Creed Valhalla". Наконец я закончил создание своих каменных дверей. Поток маны, который тек к моему камню прервался, как только я закрыл створки, а после просто уничтожил их.

Точно. Беспрепятственно. Я понял.

Я сделал над дверной рамой проем, который закрыл решеткой. А после направил поток маны сквозь него, а не через дверь. Таким образом мне удалось, наконец, закрыть двери. Я добавил несколько стилизованных изображений Рыцарей-крабов, на сами двери. Их острые клешни были подняты вверх, к звезде в форме слезы, которая сверкала в верхней части.

Следующим этапом была работа над Основной комнатой, которая должна была превратиться в лестницу, ведущую на следующий этаж. На месте моего пьедестала появилась винтовая лестница. Я изменил стены так, чтобы их поверхность стала выглядеть словно кирпичная кладка. Управляя своим ложем, я спустил его вниз, а после выдолбил четыре коридора, расходящихся в разные стороны от первой комнаты второго этажа. Этот этаж станет лабиринтом. Надеюсь.

Пока я выдалбливал лабиринт, я размышлял о подходящих монстрах. Несколько видов ящериц и птиц из тропического леса с острова будут куда лучше смотреться на моем третьем этаже. Мне нужно что-то... массовое. То, что наводняет руины и заброшенные места по всему миру.

Крысы.

К сожалению, кажется, на этом острове не водятся грызунов необычных размеров. Ладно. Я вернусь к этому позже.

Итак, без возможных кандидатов на роль монстров, мне оставалось только увеличить размеры лабиринта. Ну на данный момент это действительно все больше похоже на лабиринт. Каждая из четырех точек входа в него вела вниз по своему собственному маршруту, которые пересекались несколько раз и проходили один под другим. Я вспомнил о правиле правой руки. Пока вы идете вдоль правой стены, то вы всегда найдете выход. Я мало что мог с этим поделать, кроме как убедиться, что если всегда придерживаться правых или левых коридоров, то вы просто снова окажетесь у входа.

С запутанным лабиринтом было покончено, теперь пришло время расставлять ловушки.

Я забыл о том, что можно добавлять ловушки, когда делал первый этаж, хотя возможно я мог бы ослабить основания нескольких сталактитов, чтобы они упали вниз. Быстрое изменение фокуса внимания добавило эту функцию. А после я вернулся к созданию второго этажа.

В отдельных точках лабиринта я создал ловушки, которые выстреливали обсидиановыми шипами. Кроме того, следует помнить, что я не разрушаю камень или что-то в этом роде. Я просто превращаю его в песок и направляю к своему выходу. Теперь, однако, я сделал небольшой боковой туннель, чтобы выбросить песок в океан. Так что мне не пришлось волочить его через все подземелье.

Я вернулся к ловушкам. Я вырезал в полу несколько ям, достаточно глубоких, чтобы из них

было почти невозможно вылезти без посторонней помощи, а после накрыл их тонким каменным покрытием, которое снаружи выглядело совершенно идентично остальному полу. По мере накопления опыта и знаний, я буду постепенно модифицировать свои задумки.

Некоторые ловушки с шипами находились посередине коридоров, некоторые - в тупиках и на поворотах. Я даже создал один коридор, который был полностью заполнен ловушками!

Мой лабиринт был завершен и пришло время создавать пустую комнату босса. Может быть, здесь будет какая-нибудь большая крыса, похожая на минотавра?

Теперь я хочу крыс еще больше, чем раньше. Может быть когда-нибудь это желание исполнится.

Я сделал перерыв в строительстве и отвел свое внимание к поверхности, чтобы полюбоваться на закат.

О, это похоже на черные тучи. Похоже меня ждет чертова буря.

На следующий день

Торговый корабль "Благая весть", Каленийское море

Навигатор Кайлен Греш

День начался так же, как и любой другой день в море. Были измерены как сила ветра, так и его направление. Скорость корабля была определена, а курс откорректирован. Буря, терзавшая корабль прошлой ночью, снесла его довольно далеко от курса, так что, вероятно, для начала нужно будет найти хоть какие-то ориентиры. Однако было сложно ошибиться с тем, в какой стороне находится запад. И если плыть туда, то вряд ли вы окажетесь где-то кроме Теоны.

- Капитан Харт! Эй! - крикнул Кайлен, выбираясь на палубу. - Как дела у экипажа?

Мужчина от всей души рассмеялся.

- Навигатор Грэш! Экипаж чувствует себя отлично. Небольшого дождя и тряски недостаточно, чтобы ослабить их дух! Как там груз? - ответил Харт, а пара матросов, услышавших его ответ, рассмеялись.

- В трюме сухо, так что груз в отличном состоянии, - подтвердил Кайлен. - Мы получим отличную прибыль, когда доберемся до порта. Кстати говоря, я боюсь, что тот самый небольшой дождь и легкая тряска прошлой ночью серьезно сбили нас с курса. Нам придется подождать наступления ночи, чтобы откорректировать курс. А пока - на запад, - капитан кивнул.

- Хорошо. Курс на запад, - капитан уже собирался продолжить, когда его прервал крик из вороньего гнезда.

- Впереди земля!

- Земля? - Кайлен нахмурился. - Мы все еще находимся минимум в трех днях пути от побережья Теоны, и на нашем курсе не должно быть никаких островов.

Харт хлопнул его по спине, указывая на зеленое пятно на горизонте.

- Ну теперь один есть. Добавь это в свои карты, мой друг, - капитан отошел от навигатора и крикнул команде.

- Высаживаемся на остров!

О, это корабль.

Спасибо за предупреждение. Чайка, ты отличный разведчик.

Ну, у меня оказалось куда меньше времени, чем я думал. Надеюсь, они здесь не из-за меня. Это было бы нехорошо. Пожалуйста, пусть это будут просто неподготовленные моряки.

Хорошо. В конце концов, мое местоположение должно было стать известным миру. Я почти уверен, что смогу выдержать возможное нападение. Эй, может быть они меня даже на заметят! Стоит думать о хорошем.

И может быть у них на корабле есть крысы.

<http://tl.rulate.ru/book/73304/2021077>