ГЛАВА 14. СИЛА ЛЮДЕЙ, СИЛА ПОДЗЕМЕЛИЙ.

Фуууух...

Наконец-то эта история с огром окончательно закончилась...

Морально вымотавшись, я опустился на землю...

- Хозяин, с вами все в порядке? - взволнованно спросила дриада.

- Аааа... Все в порядке... Я просто устал... Нужно вернуться...

- Куда? - дриада совершенно не поняла, что я имею в веду

Вот медведь понял все сразу: и то, что я страдаю от нахождения вне подземелья, и то, что не хочу отправляться сразу к сердцу, мало ли кто может за нами наблюдать. Вместо этого он направился к полянке, где мы держали девушек. Сказитель поднялся на ноги и пошел через пещеру, при этом, сказал он только одно единственное слово.

- Пошли.

В отличии от медведя, которого "внимание" взбалмошной девчонки тоже доконало, и меня, Мария светится энергией.

- Хозяин, я вас донесу! - с энтузиазмом воскликнула она.

Дриада аккуратно и бережно подняла меня на ладони и понесла как величайшее сокровище на земле.

Хммм... А когда тебя так носят - это довольно расслабляюще...

...

Добравшись до полянки я смог наконец-то избавиться от болей, что в совокупности с душевным умиротворением настроило меня на философский лад. Сказитель тоже лег отдыхать. Он тоже вымотался.

Итак.

Если анализировать ситуацию непредвзято, то...

Приход витязей хоть и был внезапным, но не то, чтобы слишком неожиданным...

Просто стоит начать с себя и своего подземелья. Последнего у меня, по большому счету до сих пор просто-напросто нет. Ведь что такое собственно "подземелье"? Классическое понимание подземелья в этом мире полностью совпадает с таковым в компьютерных играх, которые мне хорошо знакомы.

Под землей есть сеть коридоров, в которых расположены монстры, ловушки и сокровища. Чем глубже, тем сильнее монстры и ценнее сокровища. Чем сильнее пришедший авантюрист, тем глубже он способен спуститься и более ценные артефакты добыть.

Очень знакомая мне концепция по бесчисленным играм и произведениям об этих самых авантюристах.

Вот только, с точки зрения самого подземелья ситуация выглядит несколько иначе: чем глубже подземелье и более сильные авантюристы туда ходят - тем само подземелье сильнее. Вполне логично? Разумеется! Однако, нет никакого правила, не позволяющего сильнейшим авантюристам наведаться в низкоранговое подземелье. Я отнюдь не единственное подземелье в мире. Существуют огромные подземелья, которые росли веками. Есть авантюристы, которые исследуют эти подземелья. И если подземелье-новичок начнет творить что-то вроде посылания монстров наружу и охоты на людей, то уничтожать его быстро пришлют этих самых могущественных авантюристов. Очевидно. На самом деле, сильных и опытных авантюристов пришлют, скорее всего, и в самом начале для оценки нового подземелья.

Отсюда можно плавно перетечь к вопросу: а где мое место в этой схеме? Ответ очевиден: подземелье-новичок, еще не вышедшее из зачаточной стадии. У меня еще даже нет первого официального этажа! Пусть у меня и есть сказитель и доход с него, но это крохи! Как показала практика, всего 8 обычных крестьянок способны дать доход 15к/день, а это столько же, сколько медведь. А если авантюристов в подземелье ошивается 100? 1000? И отнюдь не все они обязательно слабаки. Так каких величин может достигать доход в день? 1М?10М? 100М? А сколько это набежит, допустим, за 100 лет? Голова кругом...

И есть еще один немаловажный момент. Заключается он в том, что все мои разовые покупки ограничены по стоимости моим пределом маны. ОД можно копить неограниченно, а вот предел маны четкий. Но дело даже не в этом, а в том, что все заказы в меню ограничены этим приделом. Если проще, то сейчас у меня нет в меню ни объектов, ни ловушек, ни монстров дороже 10М (чуть больше, но это несущественно).

Это не слишком проблемное ограничение на самом деле, просто иногда добавляет некоторые неудобства. Например, я могу узнать, что имеющаяся у меня палочка из кости лича стоит 3М, но вот о цене самого лича целиком я могу только гадать. Не совсем удобно, поскольку в брошюрах гильдии авантюристов часто упоминаются монстры, но у сильных я даже стоимость узнать не могу.

Перейдем к гильдии авантюристов, моих непосредственных оппонентов, так сказать.

Во многом гильдия соответствует тому, что я привык представлять по играм и книгам: международная организация, смесь гильдии наемников и гильдии исследователей. Штаб квартира находится в Волшебной империи (находится далеко по словам медведя и меня сейчас не интересует). Основное назначение гильдии - исследование подземелий. Дополнительное - охота на диких монстров. По сути, эти две задачи перекликаются, поскольку и там и там дело касается сражений с монстрами. Помимо этого, гильдия выполняет и множество других наемных работ вроде охраны, курьерской деятельности и прочего. Это меня тоже мало заботит. Стоит отметить, что все авантюристы делятся на ранги, но в отличии от разных книг они не буквами обозначаются, а цифрами с 1 по 9. Чем меньше цифра - тем выше ранг (в этом на знакомые мене книги похоже). Есть еще "герои", которых еще называют 0-рангом, или внесистемными, но они отдельный разговор. Название "герои" повелось традиционно. По сути, стоит ожидать читеров-реинкарнаторов, если сократить пространные объяснения.

Похоже, боги очень любят играться с этим миром. Не стоит ожидать, что я здесь один такой исключительный.

Впрочем, на богов намекают и само существование подземелий. Явно кто-то подсуетился их создавая. Да и ОД - очки души. Почти прямое указание на божественную сферу.

Ну и ладно.

Вернемся к авантюристам, ранги у них имеют следующее значение.

9 и 8 ранги относятся к ученикам и новичкам. В основном занимаются разной общественной работой, не связанной со сражениями. В подземелья не допускаются. 9 ранг чаще всего указывает на несовершеннолетнего (совершеннолетие здесь наступает в 20 лет).

7 ранг допускают на первые этажи простых подземелий. По факту, это просто люди, прошедшие обучение, но не владеющие магией или оружием на достаточном уровне. Сведения об экзаменах на разные ранги мне до лампочки, но этих людей считают достаточно подготовленными, для охоты на мелких монстров вроде скелетов и гоблинов. С другой стороны они все еще считаются плохо подготовленными.

6 ранг. Этот ранг считается "рядовым составом" так сказать. Достаточно подготовлены для охоты на орков, людоящеров или аналогичных им монстров (все стоят около 1к простые и до 10к элитные вроде шаманов или бойцов, хорошо владеющих оружием). Как правило, это авантюристы имеющие уже приличный опыт, или владеющие простой магией, или владеющие зачарованным снаряжением.

5 ранг. Считаются профессионалами своего дела. Вполне способны сразиться с огром или минотавром (100к) Частенько неплохо экипированы в магическом плане. Уже этот ранг не стоит недооценивать, хотя он и считается весьма низким.

4 ранг. Считаются опытными ветеранами. Их уровень силы оценивается уже охотой на троллей и энтов (1М). Еще в списке указаны "тераны", если коротко, то это хорошо известные мне динозавры, а точнее - тиранозавры. И многие другие звери соответствующих размеров вроде гигантских медведей и мамонтов. Подобные животные даже существовали на земле в разные

древние эпохи. Ну, или почти такие. Довольно впечатляющие бойцы. По силам этих бойцов можно сравнить с... Танками. Да, да, той самой всем известной военной бронетехникой. С небольшой поправкой на то, что они имеют человеческий размер и подвижность. Или более лучшим сравнением должны быть футуристические бойцы в экзоскелетах? Наверное. Впрочем, последние являются фантастикой, так что пусть будет обычный танк.

3 ранг. Ценятся уже в масштабе государства. Их сила определяется тем, что им доступна охота на монстров уровня демонов, вампиров и василисков (10М). Под вампирами здесь подразумеваются не просто хмыри с клыками, а серьезные типы, превращающиеся в туман или летучих мышей и смеющиеся под градом пуль. Василиски - тоже не мелочь в этом мире, хоть в разных играх монстры с таким названием являются весьма слабыми. Эти монстры реально способны раскидывать современные танки, если судить по описаниям. Точнее, василиски обращать в камень взглядом, но это уже детали.

2 ранг. К сожалению, это ранг, чью силу я уже не могу оценить. Подробностей экзаменов в простых брошюрах нет начиная с 3 ранга. Типа, нет смысла описывать, поскольку те, кому предназначаются брошюры, могут и не мечтать о таком ранге. Можно лишь сказать, что авантюристы этого ранга стоят небольшой армии. Уровень силы в брошюрах гильдии авантюристов оценивается как сражение с вивернами.

1 ранг. Авантюристы мирового масштаба. Про их силу сказано, что они могут сразиться с малым драконом или гидрой...

Про внеранговых героев и говорить нечего...

Стоит еще заметить, что всем подземельям присваиваются ранги с 7 и выше, что указывает на сложность подземелья. В крупных подземельях различным этажам даже присваивают различные ранги. Например, 1-5 этажи - 7 ранга, 6-14 ранг 6, 16-30 ранг 5, 31-60 ранг 4, 61-90 ранг 3, 91-120 - ранг 2, 121-150 ранг 1, 151-163 героический. То есть, сие означает, что сдавшему экзамен в гильдии и получившему ранг авантюристу или группе должно быть по силам исследовать данные этажи. Классификация дана по подземелью "Волшебный лес". Данное подземелье находится в Волшебной империи. Как я понял, штаб гильдии и находится рядом с данным подземельем.

Мне до таких подземелий расти и расти.

Особо пугает наличие 1 ранга. Это в том смысле, что их отнюдь не 2-3 на весь мир, если для них отдельный ранг разработан.

Хоть я и не могу утверждать наверняка, но могу предположить, что исходя из пропорции увеличения стоимости монстров, 2 ранг можно оценить по сумме 100М, а 1 - как 1Г соответственно.

Так или иначе, 6,5 и 4 ранги относятся к основной массе авантюристов, а с 3 ранга начинается элита, ценящаяся на государственном уровне. Группы уничтожения подземелий, высылаемые гильдией, не бывают ниже 3 ранга.

Те же двое витязей могли быть тоже "всего лишь" 3 ранга, но мне почему-то кажется, что девчонка как минимум 2-го...

Хорошо, что проблемой для меня они не будут, поскольку я для них слишком незначительная цель.

Мне очень хочется в это верить

Естественно, это в случае, если я не буду зарываться.

Ко мне больше относится то, что люди воспринимают подземелья как ценный источник ресурсов. Как минимум гильдия занимается их охраной. Не уверен, но Волшебная империя выросла и обрела влияния благодаря добыче сокровищ из подземелья "Волшебный лес"! Подробности меня не сильно волнуют, но вокруг больших и богатых подземелий образуются целые страны.

Так что, мне нужно только разместить в подземелье различные сокровища, позволять людям их доставать, собирая при этом с них "доход" в ОД. Собственно, классическое понимание сущности подземелья в этом и заключается.

http://tl.rulate.ru/book/63700/1690536