

- А теперь пойдём.

- Оооо, вот это мне уже нравится, - протянул Догора.

Мы были всё там же. Та же столовая без столов, стульев, а после завтрака уже и без еды, где мы болтали вчера.

Отличный дом, расположенный в не менее отличном месте, совсем близко к храму. То есть, не то, чтобы расстояние имело большое значение для авантюристов, которые решили посетить Башню Испытаний.

Здание, в котором могли разместиться более 30 человек, обошлось нам в 30 золотых монет в месяц. Между прочим, база, где мы жили в городке при Академии, была похожей, но аренда в городе под башней была в три раза дороже.

Клерк в гильдии недвижимости самоуверенно заявил мне, что если искать дом рядом с храмом, гильдией искателей приключений, а также множеством магазинов, то здание неизбежно будет стоить столько. Ведь «В хороших домах жили компетентные искатели приключений».

На это я так же самоуверенно заявил, что мы весьма компетентные искатели приключений. Наверняка он сразу понял это, когда к нему зашли трое подростков.

Глядя на дома в округе и наш тоже, я мог предположить, сколько искателей приключений в командах бросили вызов Башне Испытаний, подземелью S-класса.

Мы начистили до блеска доспехи и мечи, проверили запасы и друг друга. Когда Сесиль закончила сборы, мы отправились в храм.

Десять минут спустя, массивное здание показалось перед нами. У входа толпились искатели приключений.

Мы выстроились в очередь и предъявили наши пригласительные билеты в подземелье S-класса привратнику, который преградил нам путь два дня назад.

В этот день он не стал преграждать нам путь и пропустил нас без единого слова.

В прошлый раз, когда мы приходили сюда, я получил информацию, где именно в храме находится подземелье S-класса, поэтому мы направились туда вместе с искателями приключений.

Возможно, чтобы избежать заторов при переходе на следующий этаж подземелья S-класса, нужно было войти в несколько отдельных комнат.

Каждая комната была очень просторной.

Перед комнатой, в которую мы вошли, стояло множество авантюристов.

«Как обычно, очередь в самую первую зону всегда высока. На следующем этаже обитают магические звери ранга В. Так что, если эти ребята хорошо экипированы, то даже у 1-звездочных талантов не будет никаких проблем.»

Интересно, почему в подземелье так много людей?

В Королевстве Латаш нас заверили, что там не было никого, кто мог бы бросить вызов подземелью S-класса.

Однако в этом месте было довольно много искателей приключений, включая гномов и звероловцев.

Все они были оснащены довольно качественным снаряжением.

По моим расчетам, даже 1-звездочный талант мог покорить 5 подземелий А-класса, хотя и с некоторым трудом.

Впрочем, явно нет никакой необходимости лезть в подземелье с пяти однозвездочных талантов.

Добавим несколько членов с 2-х или трёхзвездочными профессиями, и они, вероятно, не столкнутся с какими-либо проблемами.

Это было бы круто, если бы существовала общенациональная политика набегов на подземелья.

«Ну, если партия разделится, наступив на ловушку переноса, они будут стерты с лица земли с вероятностью почти в сто процентов. Интересно, можно ли это предотвратить с помощью умения Воров обнаруживать ловушки?»

Мне стало интересно, преодолели ли тамошние искатели приключений эти риски.

Пока я думал об этом, приближалась наша очередь.

Искатели приключений исчезали на глазах.

Поскольку каждый раз исчезало около 10 искателей приключений или больше, наш выход наступил раньше, чем я ожидал.

А чуть выше в поле моего зрения появился знакомый объект в форме куба - СУП.

«Хм. На всех ли континентах подземелья управляются такими кубическими штуками?»

[Добро пожаловать, Хардкорный Геймер. Это S108, система управления подземельями. Не хотите ли пройти на следующий этаж?]

Обычный механический голос системы снова направлял нас вперёд.

- Следующий?

[Ваше местоположение - Башня Испытаний. Первый Этаж.]

Я спросил в Гильдии Авантюристов, поэтому уже знал, что будет ждать на первых двух этажах подземелья. Ну, в принципе, на первых трёх, считая город.

- Тогда бы хотели бы отправиться на следующий этаж. - Ответил я, будучи лидером пати.

Плиты под ногами остались теми же, но местность вокруг поменялась.

- Ох, ёмоеё.

Мы находились на пустом(в плане монстров) месте, однако переполненном искателями приключений.

Я огляделся, пытаюсь понять, что это значит.

«Гильдия искателей приключений говорила, что магические звери на втором этаже одинаковы, независимо от того, из какой комнаты мы перешли. Значит, это подземелье отправляет всех в один «холл», да? Мы всё ещё в этом мире.»

Этот аспект подземелья полностью отличался от подземелий, которые мы покорили в Городе Академии.

Подземелье в Академгородке переносило каждую команду в другое измерение.

Казалось, что все искатели приключений, выстроившиеся в очередь на второй этаж, попали прямо в это переполненное людьми место.

- Надо оглядеться.

- Да, я посмотрю, что смогу выяснить. - Ответила Сесиль на мои слова.

Возможно, проведя много времени со мной и попав под мое влияние, она начала анализировать все, что было новым и неизвестным.

Другая группа партии из более чем 10 авантюристов внезапно появилась перед моими глазами.

«Должно быть, СУП просто переносит всех в разные свободные квадраты.»

Когда я использовал Птицу ранга Е и проверил ее особый навык [Орлиный глаз], я обнаружил, что мы стоим на площади.

Искатели приключений случайным образом перемещались и появлялись в разных её местах, а сама площадь составляла около квадратного километра.

Кажется, это так же было местом отдыха. То тут, то там виднелись компании авантюристов, разложивших ковры с едой или импровизированные ларьки.

За пределами площади местность представляла собой смесь леса и луга.

Всё, что было дальше этой каменной площади, казалось зелёным пространством.

«Это очень большое пространство. И как обычно, потолок скрыт в тумане. Орел, проверь, насколько велико это место с помощью своего [Ясновидения].»

Даже после активации навыка пробуждения [Ясновидение], который позволял птице Е ранга видеть все в радиусе 100 километров за раз, если ей не мешали никакие предметы, оказалось, что на многие мили в округе не было ничего, кроме этого леса. К моему удивлению, стены так и не показались.

- Что за чёрт! Это больше, чем башня, вернее, больше, чем город на 1-м этаже.

«Нет, нет. Конечно, это довольно большая местность, но пространство где-то искажено. И никто никогда не добирался до вершины башни. Значит, это подземелье S-класса, созданное мастером подземелий. А действительно ли это подземелье?»

Оно было непомерно большим, а место, где мы находились, казалось его центром.

У меня было общее представление о том, где я нахожусь и что происходит вокруг меня.

- Аллен, твои голосовые связки прекрасно работают, особенно рядом с моим ухом. Может теперь расскажешь, что обнаружил?

- О, Сесиль. Я расскажу тебе все сразу.

Несколько рассеянная компания собралась вновь, и я объяснил им ситуацию на 2-м этаже Башни Судеб.

- Возможно, этот парень нам поможет, - Кил указал пальцем вверх.

- Может быть, все согласились.

Ответив так, мы подошли к кубовидному объекту, в то время как вокруг нас время от времени появлялись искатели приключений.

Сразу появилось большое количество искателей приключений.

[Здравствуйте, Хардкорный геймер. Это S201, система управления подземельями. Хотите ли вы перейти на следующий этаж? Или вы хотите вернуться на предыдущий этаж?]

Гермиос рассказывал, что найти место перехода не составит труда, так как предмет в форме куба, служащий выходом из подземелья, будет совсем рядом.

Слова о кубовидном объекте также подразумевали, что существует только один кубовидный объект для возвращения на предыдущий и следующий этажи.

Я не слышал от Гермиоса всей информации о стратегии подземелья, но количество времени, которое требовалось кому-то, чтобы пройти этаж, имело большое значение для того, насколько быстро искатели приключений обнаруживали этот пункт сбора.

«Наверное, этажей все-таки не так много. В конце концов, Герой остановился только на 4-м этаже.»

Несмотря на то, что пространство было искажено, каждый этаж был большим, а потолки довольно высокими. Учитывая высоту башни, я ожидал, что подземелье будет иметь не более 10 этажей.

- Думаю, мы можем сразу перейти на следующий этаж. - Догора сказал то, что думал.

Подземелья класса А были широкими, со сложными путями, и нам требовалось несколько дней, чтобы пройти всего один этаж.

А в тех подземельях было около 20 этажей.

По сравнению с этим...

- Да, думаю, нам здесь нечего делать. Я желаю перейти на следующий этаж. – Ответил я СУП-у

[Вы пытаетесь попасть на 3 этаж. Пожалуйста, покажите мне 3 бронзовые медали.]

- Чего? Это ещё что? У меня нет ни одной.

[Как только вы соберете 3 бронзовые медали, я проведу вас на следующий этаж.]

Мы не могли пройти на следующий этаж без 3 бронзовых медалей, чем бы они не были.

Пока мы пытали СУП, группа из примерно 20 гномов привлекла моё внимание.

- Ты опоздал, червяк! Я собирался оставить тебя здесь на съедение костным собакам и пойти на следующий этаж! – Чернобородый гном с деревянной ногой скалился на гнома поменьше.

- Простите, адмирал. Вы заставили меня выпить так много прошлой ночью. – Меньший сжался и забегал глазами.

- Что?! Ты обвиняешь меня? Ань? И не называй меня "Адмирал" в подземелье, иначе я тебе кишки выпущу!

- Адмирал. Не будь таким грубым~

(Примечание Некрозмы: это какая-то гейская херня)

- Пасть захлопни, козья морда! – Гном замахнулся кулаком, дабы треснуть по склонившейся голове собеседника, но...

Гном в цветастой броне изо всех сил старался извиниться перед старым гномом в пиратской шляпе, который, похоже, был лидером партии.

Голос старика в пиратской шляпе был настолько громким, что мы и другие искатели приключений вокруг него посмотрели на них, чтобы понять, что происходит.

- А! Адмирал Галара? – Внезапно Меруру вскинула руку и указала на карлика-Чёрную бороду.

- Шип мне в ногу! Неужели это Меруру. Что ты делаешь тут с людьми, мелкая чертовка?

Ворчливый гном отвернулся от своего подопечного и подошел к Меруру.

<http://tl.rulate.ru/book/35136/2106894>