ГЛАВА 39. НОВЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ.

Я с Михару иногда веду разговоры о всяких разных вещах. В основном, всякая ерунда, но есть и полезные вещи.

Одной из таких является уточнение эффективности моей идеи с травами.

Тут такое дело... В этом мире существует такая вещь, как зельеварение. С виду, оно не отличается от варки отваров. Но! Есть очень большое отличие: сварить зелье может только целитель. Конечно, если брать чисто в теории, то могут и другие маги, но основные эффекты зелий - это лечение и разные виды усиления, а эффективность других элементов для этого крайне сомнительна. Зельеварение похоже на создание магических предметов тем, что эффект вкладывается в материальную основу и может быть использован другим человеком. Отличаются они тем, что зельеварение скорее субъективно, чем рационально. Разница аналогична различию между зачарователями и колдунами.

Огромным преимуществом зелий является то, что их не нужно активировать. Достаточно просто выпить. Некоторым недостатком же тот факт, что зелью необходима "основа" для удержания магии. В качестве последней чаще всего используются разные травы с высоким содержание маны в измельченном состоянии или в виде сока.

Короче, простейшее зелье лечения проще всего описать как "варенье из травы", налитое в маленькую мерную бутылочку!

Знаю, знаю, идиотское сравнение, зато верное по своей сути. Такое сварить может практически любой целитель, были бы свежие травы (мои с 1-го этажа подходят). Эффект у зелья хоть и универсальный, но не слишком сильный. Хватит разве что вылечить насморк, понос, сбить температуру при простуде, ускорить заживание ран или остановить кровотечение.

Хорошо, что пить его можно практически сколько влезет. Можно и в качестве мазей использовать (при ранах эффективней именно лить на рану, а не глотать).

Зелья крайне популярны за пределами Ордена, а также в среде авантюристов и военных из-за простоты использования. В самих же Землях они не особо нужны: здесь множество целителей, которые лечат гораздо эффективней буквально щелчком пальцев (исцеление и правда одна из самых простых, но в то же время самых капризных магий).

Не трудно догадаться, что основная масса зелий изготавливается именно Орденом, учитывая количество целителей здесь. Простейшие зелья хранятся больше года, и Орден продает их во все концы света в огромном количестве.

Существуют и более совершенные зелья, но их готовить уже сложнее...

Получается, что с травами я попал в самую точку! Может быть, и не прямо сейчас, но идея выгорит.

Первые этажи (древесный лабиринт и копи) все равно будут служить для поддержания потока авантюристов для постоянного дохода.

Обычный человек приносит ~2К в день (очень примерно, исходя из памятных жертв памятного огра). Это за целый день, но если брать количеством, то 100 человек, отрабатывающих смену в 8 часов принесут в день 100*2/3=66к. В 4 раза больше, чем мой текущий доход. Это минимум, с которого я планирую начинать. Когда расширю этажи до десятков квадратных километров такой уровень будет вполне осуществим.

Нужно помнить, что контракт со сказителем не бесконечен и достаточно скоро (по меркам

подземелья) закончится.

Кстати говоря, я выяснил крайне любопытный факт, касающийся денег в Мире.

Как уже упоминалось ранее, бумажные деньги здесь не в ходу. Вместо них люди используют определенным образом запечатанные магические кристаллы в качестве средства оплаты больших сумм. Стоят кристаллы очень даже дорого, а по весу достаточно легкие. Магические кристаллы вообще крайне миниатюрные. Еще помогает тот необъяснимый факт, что кристаллы имеют строгую градацию по форме, размеру и емкости (всему вместе). Очень удачное стечение обстоятельств.

Также кристаллы являются главным элементом сложных амулетов, поэтому их запас имеет стратегическое значение (сам размер кристалла определяет практически только силу амулета). Оборот кристаллов строго контролируется. В Землях Ордена этим запасом заведует Гильдия зачарователей

Меня в свое время просто шокировала разница в стоимости магических кристаллов (и в меньшей мере камней) у людей и в каталоге подземелья. Обучаться зачарованию - дело крайне не дешевое, хорошо, что для меня это не проблема.

Но кроме этого я обнаружил еще пару важных вещей.

"Эффект роста и расширения", так сказать.

Перво-наперво мой предел маны в основной части превысил 30 000 000 (30М маны). А это значит, что мой список магазина расширился!

Иииии...

Что же я увидел в открывшемся списке? Цену чему давно хотел узнать?

Правильно!

Свиток "Големостроение" за 30М!

Вот он в меню, но...

Близок локоток, да не укусишь!

Дорого.

Дорого!

Очень дорого!!!

Больше всего того, что у меня когда-либо было. Больше даже того, что я получит от короля драконов (10М) и суммы, что получу по контракту со сказителем (16к * 1151 день = ~18М) вместе взятых!

Яркое указание на то, какой я пока что нищий по меркам подземелий!

Просто носом меня в это ткнули как котенка.

Вздох.

Мне неоткуда взять такую сумму.

Разве что, Михару пустить на шашлыки.

Хммм…

Честно говоря, я несколько минут рассматривал такой вариант. Каюсь. Хорошо, что в конце концов решил отказаться от данной идеи. Приносить людей в жертву ради барышей… Мягко говоря нехорошо… Даже… Если речь идет о Михару.

Да и не факт, что мне за нее много дадут в ее нынешнем состоянии… Хочется верить, что это не является главной причиной моего отказа от кровавых идей.

Тяжелый вздох.

Похоже, что мне придется на ближайшие несколько лет забыть о големах и сосредоточиться исключительно на расширении верхних этажей.

Если только, мне снова кто-нибудь не подкинет деньжат... Я сам в это не верю, ну и что? Помечтать-то мне никто не запрещает.

Есть еще одна вещь, которая мне открылась.

Про необходимые условия открытия (уже выполненные) я не уверен до конца, но...

У меня в меню появилась следующая опция: "призыв босса подземелья". Судя по пояснениям, это призыв полноценного обязательно именованного монстра по цене монстра подземелья. Но есть условие: монстр должен быть привязан к "двери босса", как ее я называю, или двери, условием открытия которой является смерть монстра. Эта самая дверь идет в комплекте с монстром и будет бесплатной.

Насчет условия появления я могу выдвинуть только одно предположение: этим условием является повышение моего максимума маны. Вывод сделан из-за того, что практически ничего больше не увеличилось. Выросла площадь подземелья, но это фактически эквивалентно росту предела маны. Еще может быть связано с количеством монстров, но такая причина маловероятна. Сейчас монстры есть, завтра их убили. Что же с условием будет в таком случае? Сомнительное предположение.

Так или иначе, это возможность обзавестись приличным боссом. Нужно не мелочиться, но и слишком дорогой босс будет расточительством. Самым оптимальным будет использование суммы около 1М.

Как раз уровень чуть ниже рыцарей-витязей 4 ранга, и уровень основных "массовых" монстров. Тратить больше лишено смысла - Орден мне все равно не превзойти с моими текущими ресурсами. С другой стороны, о всяких бандитах можно будет не беспокоиться. Я о памятных, так называемых "первых гостях" моего подземелья. Тех самых бандитах, которых я "утилизировал". Тогда я справился, но в будущем Костяшки (скелета огра) может и не хватить. Его цена 120к, что на ранг ниже, чем я планирую призвать.

Еще одна загвоздка в том, что существ стоимостью от 1М до 3М - просто невероятное множество! Бессчетное число просто огромных зверей, вроде тиранозавров, мамонтов и гигантских медведей. Тролли, которые являются эволюцией огров и обалдают фантастической регенерацией. Они способны в бою отрастить отрубленную руку и даже голову! Грифоны, знаменитые монстры из мифов. И это только монстры без ярко выраженных магических способностей. Чего только стоят всевозможные виды элементалей: огня, земли, воды и воздуха - 1М, улучшенные льда, энергии, молнии, разума и природы - 3М. Или те же младшие василиски - ящеры, способные окаменять взглядом (хоть у младших эта способность и не особо мощная и долго восстанавливается). Да что там! Даже мой дружок медведь-сказитель тоже входит в эту же группу.

От такого разнообразия просто глаза разбегаются...

Вот я и отложил призыв до момента выдворения Михару из подземелья. В крайнем случае, призову энта. Он хорошо впишется в мое подземелье.

...

Наши посиделки продолжались чуть больше недели. До тех пор, пока однажды к нам не пожаловали гости.

Довольно внушительная делегация витязей во главе с Ливи (эльфийкой с непроизносимым полным именем, бабушкой Михару), прилетевшая традиционно на пегасах.

Ливи затеяла спор со своими охранниками, или точнее охранницами (похоже, все сопровождающие ее девушки-витязи) прямо перед входом в подземелье.

Спор шел долго на повышенных тонах, хотя его суть была наипростейшей.

Ливи хотела пойти в подземелье поговорить со мной.

Девушки-витязи же ее не пускают и готовы костьми лечь, чтобы не пустить. Причем, в самом прямом смысле этого слова.

- А почему все охранники девушки? - спросил я Михару, пока мы наблюдали перепалку через меню.

- Это третий отряд. - пояснила та. - единственный отряд, в который собирают женщин. Из них он и состоит. - и продолжила с возмущением. - Этот отряд не выпускают на передовую, они служат в основном церемониальной стражей, охраняют бабулю и патрулируют столицу. Несправедливо! Мы ни в чем не уступаем мужчинам! Даже на ежегодных турнирах всегда занимаем высокие места!

Ну естественно~ Кто же отпустит будущее нации на фронт ограм на расплод?! Нужно совсем быть отбитым, чтобы так сделать. Вслух я этого, естественно, не сказал, а задал другой вопрос.

- Ты сказала "третий отряд". А сколько всего отрядов и витязей в Ордене?

- Мммм... Десять отрядов по три тысячи рыцарей-витязей. Еще в резерве около девяноста тысяч. - ответила принцесса, а потом поморщилась и продолжила с сарказмом. - В основном женщины.

- А население Земель Ордена?.. - уточнил я.

- Около сорока миллионов - ответила Михару, а потом подумала и добавила. - еще несколько сотен тысяч не дотягивают до звания рыцаря, число зависит от того, какую нижнюю планку брать.

Понятно. менее 1% населения. Или нескольких, смотря кого учитывать. Хотя, это все равно внушительная боевая сила. Звание рыцаря-витязя означает силу не ниже 4-го ранга. 30 тысяч - это сравнимо с количеством танков, участвовавших во 2-й мировой войне. И это только в строю и без учета более высоких рангов!

Ну и ладно.

Хватит просто смотреть. Если гора не идет к Магамету - Магамет идет к горе! Нужно слетать и выяснить, зачем гости пожаловали.

Михару идти отказалась наотрез. До такой степени, что даже пригрозила спрятаться внутри сердца подземелья (есть у него такая функция для аватара и хранителя). Пришлось даже переместить последнее в основную часть, поменяв с муляжом.

Во избежание обнаружения скрытой части. Сейчас это не особо важно: все равно сердце уничтожать не будут. Особенно, вместе с горе-принцессой, если она спрячется внутри.

И дело совсем не в том, что мне захотелось поглазеть вблизи на кошкодевочку из расы зверолюдей. Вместе с девушками-витязями Ливи сопровождают и несколько горничных. Кошкодевочка - одна из них.

http://tl.rulate.ru/book/63700/2013099