ГЛАВА 45. ПОДЗЕМЕЛЬЕ ЗМЕИНЫЙ КЛУБОК.

В гильдии мы задерживаться не стали. В принципе, сам визит в гильдию был для получения формального разрешения для похода в подземелье, поскольку именно гильдия авантюристов контролирует исследование подземелий и добычу ресурсов оттуда. Ну, для Михару это скорее формальность, но в Ордене соблюдают все правила...

Между прочим, в форте рядом с моим подземельем тоже есть отделение гильдии, даже если я его не заметил. Нууу... не удивительно на самом деле: по словам Михару оно занимает всего пару комнат.

Так или иначе, нас ждет подземелье.

Оно называется "Змеиный клубок".

Как и гласит название, подземелье специализируется на монстрах типа ядовитых змей. Как было уже сказано, подземелье "дичает". Перестает создавать сокровища и создает одних только монстров. Как я понимаю, смысл в том, что при создании экосистемы полноценные монстры размножаются внутри подземелья и пожирают друг друга. Пусть монстры, призванные подземельем и не приносят доход за пребывание внутри, но каждая смерть приносит ОД, даже если тело не было поглощено подземельем. Получается своего рода самоподдерживающаяся система...

Хотя это и странно. Как я успел понять, доход с вторженцев в разы выше просто за нахождение внутри. "Дикая" схема может быть эффективна и целесообразна для больших подземелий в большие промежутки времени, если количества вторженцев недостаточное. Но для маленьких подземелий разве это имеет смысл?

Может быть еще вариант, когда в подземелье поселяются независимые монстры. Они считаются полноценными вторженцами и приносят доход. Хотя, довольно проблемно это на практике реализовать...

Черт его знает, в чем причина. Вот нас и отправили выяснить ее и попробовать повлиять на ситуацию, если это возможно. Не силовое влияние, разумеется, про короля драконов не стоит забывать ни в коем случае. Вот в плане нравоучительных воспитательных бесед никто не запрещал действовать. Особенно, если это я буду делать.

Но главная цель похода - войти в контакт и попытаться выяснить, что к чему. Дальше - по обстоятельствам.

На данный момент, в Змеином клубке уже прекратилось создание каких-либо сокровищ, и идет только наполнение одними монстрами-змеями. А ведь раньше там можно было найти, хоть и редко, "змеиные клинки". Особые артефакты в форме колющего или режущего оружия из кости. Если точнее, то из зуба в форме клинка. Способностью этих артефактов является вырабатывание змеиного яда при вливании маны. Довольно полезные, если учесть, что регенерация монстров как раз таки плохо справляется с ядами. Это кардинальное отличие от магии исцеления.

Сейчас там добывают только яд с монстров. "Ценность" подземелья с точки зрения людей упала крайне низко. Типично для "дикого" подземелья.

Что еще важного?

Можно, разве что, упомянуть об аватаре. Аватаром этого подземелья является двухголовый змей. Таких монстров называют еще "недогидра". Вроде как определенное сходство есть, но ранг силы несравнимо ниже. Всего-навсего 5-й ранг, типичный для аватара, вместо целого 1-го для настоящей взрослой гидры.

Все это мне рассказала Михару во время пути к собственно входу в подземелье.

...

Вход в подземелье оказался украшен каменным изваянием... Змеи! Ну кто бы сомневался? Я не шибко разбираюсь в породах змей, не говоря уже о монстрах-змеях, но поза свернувшейся кольцами змеи с поднятой головой - крайне известный образ. А на входе мы имеем именно его. При этом "кольца змеи" как бы "накрывают" спуск сверху как зданием и в них же, как в стене имеется вход.

Как я понимаю, постройка той или иной формы является одним из стандартных украшений входа. В том же Сияющем склепе она имеет форму, собственно, склепа. Сам я ее не видел, хотя и гулял по городу Сияющему (столице Ордена).

Кстати говоря, название города "Сияющий" - именно отсылка к подземелью. В связи с этим часто происходит путаница, поэтому в Ордене столицу называют просто "столица". Не знаю, почему город еще не переименовали?..

Ну и ладно.

Мне совсем нет дела до названий человеческих городов.

Вернемся к подземелью.

Внутри оно представляет из себя каменные коридоры. Довольно стандартно для подземелья. Как я читал, большинство подземелий такие. По крайней мере, в начале. На первых этажах подземелья как правило "не заморачиваются" и создают хаотичное переплетение коридоров. По этой же причине "этажи" чаще всего являются именно плоскими этажами: проще всего проектировать в плоскости в 2-х измерениях, а не в 3-х. Впрочем, исключения встречаются, как и всякие особенности.

Здешней особенностью является то, что стены не выглядят в виде кирпичной кладки, а имеют шершавую поверхность, похожую на кору деревьев. Также повсюду расположены узкие колонны, покрытые той же шершавой поверхностью.

Для человека все это кажется бесполезным, а вот змеям очень удобно карабкаться по этим стенам и колоннам! Как будто специально для них сделано. Хотя почему "как будто"? Именно для них и сделано!

Ловушек в подземелье не наблюдается, если не учитывать специальные норы для засад змей. Да и противники не слишком сильные. Хотяяя... Это только для Михару. Будь я один - у меня бы возникли проблемы. Большие проблемы.

Ну, мне и не нужно, я все равно не собираюсь сражаться самостоятельно. Я же не авантюрист, что исследует подземелья, я сам - подземелье! Лучше сосредоточусь на навыках для развития своего подземелья. Ээхxх... Когда у меня уже будет "големостроение"?

...

Мои размышления прервал вызов через меню.

И такой же вызов я услышал со стороны Михару (хотя посторонние бы ничего не услышали, как не увидели бы выскочившие меню, х.з., как это работает).

Мы переглянулись и синхронно кивнули.

Очевидно, что нас заметили. Более того, поняли, что мы относимся к подземелью. Гораздо раньше, чем ожидалось.

Так что, ответил я.

- Какохххо шшшерта ты вторгсссся ко мне, мухххa?! - грозно зашипели на меня через меню.

- Не злись, я здесь только передать послание! Я не намерен начинать конфликт! - выставил я ладони в примирительном жесте, а потом выдохнул и продолжил уже спокойнее. - Давай поговорим с глазу на глаз. Моя сопровождающая останется здесь, хорошо?

Повисло молчание, а потом послышалось более спокойное шипение.

- Хорошшшо. Ссследуй за зззмеей.

При этом одна из змей подползла к нам поближе и развернулась, оглянувшись при этом.

Ну что ж, рискнем и отправимся за моим провожатым.

...

Подземелье оказалось действительно небольшим: всего 4 этажа. Точнее, 3 этажа лабиринта из художественного беспорядка коридоров. Четвертый же этаж оказался огромным залом, где было создано подобие джунглей.

Подобием я называю это по той причине, что все засажено не деревьями, а грибами самых причудливых форм. Помимо грибов здесь огромное количество насекомых вроде гусениц и слизняков (они не насекомые, но тоже тут есть). Следующей ступенью пищевой цепи оказались лягушки. Вершиной же являются змеи, что ожидаемо.

Может быть, есть кто-то еще, кого я не заметил, но роли это не играет. Меня больше всего взволновали лягушки. Они, между прочим, как-то странно на меня смотрят. Со слишком явным гастрономическим интересом. Нервирует.

- Нуссс, шшшто ты хххотел передать от номера сссто три, мухххa? - вперился в меня своими глазами двухголовый змей собственной персоной, обвиваясь вокруг ножки одного из особо больших грибов.

- Номера сстсо три? - склонил я голову на бок.

- Нассколько жжже ты тупой, есссли не зззнаеш-шь номера сссто три, муха! - презрительно прошипел змей, но видя мое непонимание пояснил. - Рогатый конь, главный у людишшшек.

Я кивнул, поняв, что имеется в виду Этиль, аватар Волшебного леса. Оскорбления же змеи пропустил мимо ушей. Я и правда многого не знаю, а провоцировать оппонента на его территории - уж точно идиотизм.

- Простите... Старший. - церемонно поклонился в воздухе. - Я из нового поколения и многого не знаю. Можно ли просить вашего совета?

Буду отыгрывать этакого младшего по званию. Про то, кто меня послал умолчу. Пусть думает, что Этиль. Так у моих слов будет больше веса.

- Ссстаршшший... Мне нравитссся... - умильно прошипел змей. - Но можешшшь называть меня просто номер триссста шшшестьдесссят четыре. Чего тебе малышшш?

- Можете пояснить, почему вы занимаетесь созданием своей территории вместо использования людишек для развития?

Как же неудобно, что я не знаю, как принято говорить у сердец подземелий. Сильно сомневаюсь, что они сами себя называют "дикими".

- Исспольсссовать?! Да на нихxx только тратишшшь очки душшши! - гневно зашипел змей.

Что за чушь несет этот идиот? Как на них можно "только тратиться", если просто нахождение вторженцев внутри подземелья начисляется ОД? Неужели...

- Может я чего-то не понимаю, но... - продолжу изображать из себя "младшего". - Разве просто от пребывания внутри люди не приносят доход? А убитые неполноценные монстры при поглощении дают столько же очков души, сколько стоит их покупка, или я ошибаюсь?

- Нахххрена мне цифферки людишшшек!.. - стал распаляться змей, но я его дальше не слушал.

Все понятно с этим идиотом: он даже считать не умеет. Уж что бы казалось проще: трать на "приманки" меньше, чем имеешь доход - и вот тебе развитие. Любой идиот должен это понимать, разве не так? Увы, нет предела глупости...

Пришлось подождать, пока змеюга не успокоится, чтобы продолжить.

- Старший... Простите... Что не сказал сразу то, что должен был, но... Я опасался, что вы расстроитесь...

Разговариваю я теперь отрывисто, постукивая указательными пальцами друг об друга и опустив голову... Ну что сказать? Актер я не слишком хороший, вот и приходится прятать лицо, чтобы оппонент не увидел выражение крайнего презрения и одновременно было легче бороться со смехом.

Этот идиот серьезно не умеет считать!

- Говори, ушшш чего там... - проворчал змей.

- Сообщение в очень грубых выражениях, но его суть совет. Вам советуется разделить подземелье на две части, как уже есть сейчас. Половину доходов тратить на коридоры для заманивания людей, а половину на то место, где мы сейчас находимся. В качестве приманок лучше использовать что-то вроде месторождений магической руды. Люди ее любят собирать, а после установки на них не нужно тратиться... И... Эммм... - сделал картинную заминку. - Вам советуют научиться счету...

Блин, не будь уже таким дебилом и научись хотя бы считать, в самом деле! Разумеется, я проследил, что не ляпну это вслух. Совет мой, но пусть думает, что он от Этиля... Может быть, хоть за ум возьмется?

Ответом мне было только недовольное пыхтение.

- Ну... Я пойду... - хотел я было уже прощаться, но вспомнил еще об одной вещи, которую хотел спросить. - Эм. Старший, могу я задать еще один маленький вопросик?

Задам его с детской непосредственностью. А что? Мне в этом мире еще года нет! Имею право.

- Старший, а как вы поняли, что я аватар сердца? И с чего решили, что я имею дело с людьми? Вдруг моя сопровождающая является человекоподобным монстром?

- Бесстолочь... - несколько ворчливо прошипел змей - Враги отмечаются на карте красссным, свои зеленым, рабы оранжжжевым, а другие подземелья жжжелтым. Аватар жжже отмечен дополнительной аурой. Как тут можжжно не понять?

Действительно просто. Ну... Мне неоткуда это знать: ко мне еще не наведывались другие подземелья... Был король драконов, но мне в то время было не до мини-карт.

На заметку: похоже, что статус хранительницы все-таки не делает Михару частью подземелья.

- Спасибо! Я пойду! - на этот раз я отчалил.

http://tl.rulate.ru/book/63700/2207991