На первом этаже башни, в столичном отделении гильдии было многолюдно. Авантюристы завтракали за небольшими деревянными круглыми столиками, спорили о чем-то с торговцами, представителями дворян или обычными сельскими жителями о цене того или иного задания. Многие входили или выходили из двойной дубовой оббитой сталью двери, ведущей куда-то вглубь. Наверное, там вход в подземелье.

Дверь в подземелье, как и лифт, сторожили, но уже люди в деловых костюмах — строгих черных брюках, белой рубашке с бардовой бабочкой в клетку, и черном жилете. Похожая одежда была и у администраторов гильдии за стойкой — симпатичных молодых кошкодевочек. Они были одеты в бардовые в клетку юбки до колен, белую рубашку с бардовым маленьким галстуком в ту же клетку и черный жилет. К одной такой кошкодевочке, к которой стояло меньше всего людей, мы и направились.

— Доброе утро-ня. Что желаете узнать-ня? — Спросила светловолосая девчонка со стрижкой каре, когда подошла наша очередь. К её груди был прикреплен бейджик с надписью “Администратор №14: Ханна”.

— Здравствуйте, Ханна. Меня зовут Родион, а это — Лисанна. Нам должны поменять карточки гильдии, сменить их цвет. Мастер гильдии должен быть уведомлен… — От моих слов девушка оживилась и с любопытством осмотрела нас, прежде чем попросить следовать за ней.

Привели нас в небольшое помещение с маленьким стеклянным столиком в центре и двумя удобными на вид диванами по бокам от него.

— Пожалуйста, передайте мне ваши карточки. — Мы с рыськой моментально достали их из воздуха, от чего девушка удивилась, и протянули ей. — Благодарю. Теперь присаживайтесь и подождите пять минут. Я вернусь с вашими новыми картами.

Кивнув, я с Лисанной сел на один из диванов, и пока нас никто не тревожил, решил посмотреть, что у нас с характеристиками и уровнем.

За зачистку племени гоблинов мы получили три уровня, убив действительно много D- и несколько C-ранговых монстров. Таким образом, наши уровни были девятнадцатыми.

— Кира, открой мои характеристики.

[Характеристики:

Сила: 32 -> 42

Ловкость: 83 -> 91

Выносливость: 46 -> 67

Интеллект: 49 -> 50

Душа: 33

Сопротивление Пустоте: 0%]

Мы забыли или не успели отключить браслеты перед тем, как Кира начала объединять наши души, и получается, проспали целых два дня под нагрузкой... Хорошо, что усталости не почувствовали. Это, наверное, из-за объединения душ получилось, или, может, из-за того, что мы проспали целых два дня. В любом случае, выносливость благодаря этому просто взлетела! Во время битвы с гоблинами наручи так же были активны и прокачали мне силу и немного ловкости. Я решил вложить пять накопленных очков в ловкость, доведя её до 96, и мы перешли к статистике моей кошечки, которая с новыми уровнями должна была перейти в С-ранг:

[Характеристики:

Сила: 31 -> 39

Ловкость: 96 -> 109

Выносливость: 69 -> 87

Интеллект: 35 -> 36

Душа: 33

Сопротивление Пустоте: 0%]

— Как и думал, ты даже без уровней перешла в новый ранг. — Улыбнулся рыське и чмокнул в щечку. — Попросим Ханну повысить твой ранг на карточке, как придет.

— Не нужно. Я повышу его вместе с тобой... — Немного заалев сообщила малышка.

— Хорошо, солнышко. — Обнимаю жену, и мы начинаем думать, как распределить её характеристики.

Сила с браслетами растет неплохо. У моей малышки отстает характеристика интеллекта, который ей как разведчику все-таки нужен. Решив вложить в него сразу все тридцать очков, рыська неплохо усилила свои органы чувств, подняв интеллект до шестидесяти шести.

Только мы разобрались с нашей статистикой, как Ханна вернулась с новыми алыми

карточками:

— Вот ваши новые карты гильдии, господин Родион, госпожа Лисанна. — Немного склонилась котейка-администратор, заставив нас чувствовать себя неловко.

— Не стоит кланяться, Ханна, мы вам благодарны.

— Как пожелаете, господин. У вас есть еще какие-нибудь вопросы? — На этот раз очень осторожно и учтиво спрашивала девушка.

— Расскажите, пожалуйста, о первых этажах подземелья башни. Какая сила у монстров, что за монстры, какие-нибудь советы… — Бросаться сломя голову на неизвестных пустых вдвоем, едва достигнув С-ранга — и то, это для рыськи, я же все еще на D — было бы опрометчиво.

— Первые этажи подземелья населяют зомби. Пропитанные злом тела убитых авантюристов восстают и начинают искать других живых людей, чтобы обратить их в себе подобных. Но это не единственные существа. Из некоторых авантюристов могут родиться банши или мертвые лорды. Банши и лорды могут так же создавать новых зомби из злой энергии подземелья. Банши могут отдавать приказы зомби и заняли третий и четвертый этажи. Мертвые лорды могут приказывать даже банши и находятся на четвертом этаже.

Этажи подземелья огромны, и чем глубже спускаться — тем более обширны будут территории. Согласно нашей информации, мертвые лорды выращивают различные травы на плантациях, за которыми ухаживают обычные зомби. Эти травы, пропитываясь энергией подземелья, становятся волшебными и усиливают лордов. Если вы добудете их, гильдия выкупит у вас любое количество, а маги-алхимики очистят от злой энергии и смогут использовать для приготовления зелий и других нужд. Не пробуйте использовать травы самостоятельно. Без специальной и очень опасной обработки вы можете обратиться в зомби! — С надутыми щечками строго проговорила котейка, помахав указательным пальчиком. Выглядело это очень мило и забавно.

Мы покивали, а Ханна продолжила:

— Зомби — очень медленные монстры. Даже обычный человек смог бы от них убежать. Но будьте осторожны и не позвольте себя окружить. В отличии от очень низкой ловкости, они невероятно сильны и выносливы. Даже группе из восьми авантюристов Е-ранга нужно постараться и приложить много усилий, чтобы убить одного. Их крепкую кожу очень сложно пробить, а способность двигаться с отрубленной головой все еще больше усложняет.

— Зачем тогда авантюристов Е-ранга вообще пускают туда? — Задал я девушке вопрос. Попадись им несколько зомби — только бежать, если их вообще не окружат.

— Мертвецы имеют очень слабое зрение и слух. Да и Е-ранги ходят туда не за ядрами зла, а за травами. Крадутся, прикрываясь постройками или большими камнями, кустами и деревьями —

да, там растут так же другие растения, пропитанные злом, а некоторые зомби еще по привычке с прошлой жизни или по приказу лорда для хранения трав строят себе небольшие хрупкие постройки, похожие на ветхие дома. — Ядра зла, злая энергия... Кажется, гильдия или, по крайней мере, администраторы не знают правды.

— Так они умеют думать? — Это было новостью... Разве богиня Рения не говорила, что пустые — безмозглые, и лишь более могущественные рыцари способны мыслить?

— Нет, не умеют. — Мягко улыбнулась мне кошка. — Это больше похоже на инстинкты с прошлой жизни. Как птичка вьет свое гнездо — так мертвый монстр, бывший когда-то человеком, лепит стены из глины с камнями и крыши из трухлявых, гнилых веток.

Моя малышка свела бровки и внимательно слушала, а я задумчиво покивал головой. У них там целое общество, система, хоть и лишь на первый взгляд, ведь они даже не понимают, что и для чего делают. Разве что мертвые лорды себе еду выращивают...

— Хорошо, про обычных зомби понятно, а какие характеристики у других?

— У банши та же выносливость, но меньше защиты. Обычно они являются девушками, очень страшными девушками. Авантюристы рассказывали, что, попадая на третий этаж, отовсюду начинает слышаться далекий плач, который вызывает страх и ужас. Если же вас увидит мертвая женщина, она издаст пронзительный визг, на который начнут идти все ближайшие зомби. От её крика у более слабых авантюристов может возникнуть паника или даже лопнуть ушные перепонки. Так же у нее в отличии от обычных зомби длинные когти вместо пальцев, а пасть усеяна острейшими зубами, которые способны даже D-ранговому авантюристу с основной характеристикой силой перегрызть кость руки.

Мертвых лордов окружают обычно несколько банши, что само по себе делает их очень опасными. Они более ловкие и быстрые. Обычно их ловкость равна начальному D-рангу, однако, чем дольше они живут — тем больше успевают поглотить энергии подземелья и трав, становясь значительно сильнее. Так же поедая других зомби, лорды способны отрастить себе утерянные конечности.

— Понятно... — Мы с рыськой посидели с минуту в тишине, переваривая информацию. — Ну, раз это все, мы пойдем. Спасибо за объяснения.

— Это моя работа, господин. И еще, будьте осторожны. В последнее время со сложившейся ситуацией в империи появляется больше преступников. Это так же делает подземелье более опасным. Не доверяйте без причины другим авантюристам...

— Хорошо, я прислушаюсь к вашему совету. Хорошего вам дня.

— Хорошего дня. — Повторила за мной малышка.

— Удачи и берегите себя. — Попрощалась Ханна, а мы направились на выход из башни.

http://tl.rulate.ru/book/1284/36031