

Закончив разговор с Хаку, мы решили отдохнуть в нашем подземелье.

"Господин, разве ловушка Чревоугодия все еще не в разработке?"

"...я забыл об этом, потому что был так занят."

Я не чувствовал необходимости заниматься этим, так как это было тем, что я делал, чтобы убить время. Я занимался этим, пока не появилась Сото, и я хочу бездельничать, когда у меня есть такая возможность.

"Папа! Это хорошее место, где ты можешь есть все, что захочешь!?" {Чревоугодие пишется с помощью символов чрезмерно + есть, вот почему Сото неправильно его поняла}

"Ух ты! Сото, не выходи так внезапно, ты меня напугала."

Сото внезапно открыла хранилище и появилась передо мной.

"Ты снова прячешься в моем [Хранилище]?"

"Это мое подземелье!"

Мое [Хранилище] это... ох, ладно. Ты опять подслушивала? Твое подземелье пригодится для многих вещей.

"В любом случае, что такое [Чревоугодие]?"

"Это ловушка, в которой ты можешь есть сколько угодно и которую разрабатывал господин. Она состоит из голема, который продолжает готовить для тебя, используя ингредиенты, которые мы получаем из точки возрождения монстров!"

"Папа, пожалуйста, сделай ее и для моего подземелья тоже! Есть-сколько-угодно, какие чудесные слова!" - начала упрашивать меня Сото с огоньком в глазах.... ну, потребуется не особо много времени, чтобы сделать ловушку, так почему бы и нет?

Вот почему я оказался занят тем, что пытался сделать ловушку [Чревоугодия] в подземелье Сото.

-но я не мог. В каталоге ОП подземелья Сото нет точек возрождения монстров.

"Почему?!"

"...если подумать, в моем подземелье поначалу тоже не было точек для возрождения монстров."

"Может быть, есть какое-то условие?"

"Нееет! Какое условие мне нужно соблюсти, чтобы иметь возможность создать точку возрождения?"

"Я думаю, что это, вероятно, количество призывов. Почему бы тебе просто не позаниматься некоторое время призывом кроликов? Они также могут быть использованы в качестве замены до тех пор, пока не появится точка возрождения, так что пока ты должна призывать кроликов с помощью ОП."

“Уууууу.....”

Сото разочарована. Тем временем я отдал ей голема шеф-повара и заставил его самостоятельно раздобыть кролика.

Ну, у Апельсина (кроличье подземелье) была точка возрождения травы, так что, вероятно, если ты постоянно будешь призывать одну и ту же вещь, рано или поздно станет доступна и ее точка возрождения. Наверняка есть какие-то ограничения, но мы разберемся с этим в процессе.

Призыв кролика с помощью ОП, достаточно недорогое удовольствие. Если Ичика останется в подземелье Сото на ночь, Сото сможет заработать достаточно, чтобы призванных кроликов хватило на целый день. Теперь, когда число жителей деревни увеличилось, она вполне может позволить себе потратить так много, или я должен просто дать ей немного ОП?

...ну-ну, вы только посмотрите, каким буржуа я стал. Когда я впервые пришел в этот мир, мое подземелье было занято бандитами, а доход составлял всего 10 ОП в день из-за эффекта земных вен.

“Но Сото-сама, почему бы вам просто не использовать [Слабую репликацию], чтобы сделать больше еды?”

“Даже если я дублирую еду этой штукой, она не заполняет мой желудок, поэтому я не могу насытиться.”

“О, потому что она исчезает через час? Я завидую тому, что вы можете есть столько, сколько хотите.”

“Ичика-онэ-тян - гурман, верно?”

Она не гурман, потому что съедает абсолютно все, так что ты можешь просто назвать ее всеядной.

“Но Сото-сама - лучший гурман из всех людей, которых я знаю.”

“Правда? Фуфуфу, если хочешь, я могу поделиться с тобой Легендарными редкими колготками тети Хаку класса богини.”

“Хм, я не смогу их съесть.”

Как и ожидалось, даже Ичика не может есть колготки, но я думаю, что она отлично поладит с Сото.

Это не навредит организму, потому что они исчезнут в желудке, но это все равно слишком.

Теперь, когда я сделал ловушку [Чревоугодия] для Сото, может мне стоит сделать ловушку для остальных Семи Смертных грехов?

[Жадность] - это пробная комната, а [Лень] - зона отдыха, так что две комнаты уже работают.

[Гнев] уже установлен в районе склада, и я заменяю [Деревню Суккубов] на [Чревоугодие]. Если подумать, Суккубам уже пора уходить.

[Похоть] - это небольшая комната с каменной статуей Суккуба, с ароматическими испарениями

телесных жидкостей суккубов. Расположенный между ареной, район с решением головоломки... он слишком хорош и нет ничего страшного, что им редко пользуются.

Все ловушки были готовы, кроме этих двух: [Зависть] и [Гордыня]... вот почему я решил посоветоваться с Неруне, которая известна в нашей деревне своим презренным поведением по отношению к Ватару...

"Я думаю, что [Гордыне] лучше не существовать."

"В смысле?"

"Поскольку ловушка следует теме семи смертных грехов, в конце концов кто-нибудь заметит это, верно? Мысль [Если есть 6 других грехов, то [Гордыня] также должна существовать]—"

Затем Неруне сделала короткую паузу.

"...вот где находится ловушка, человеческая гордость, мысль о том, что он знает все о подземелье — это сама ловушка."

"...ясно, это довольно пакостная идея, не так ли, Неруне? Спасибо."

"Нет, нет, не стоит благодарности. Но спасибо за комплимент, господин."

— Ловушка, существующая потому, что ее нет. Это была ловушка, достойная именованья [Гордыней].

Но, если она совершенно бесформенная, некоторые люди могут задуматься об обыске каждого угла подземелья, так что мне лучше подготовить дверь, которая никогда не откроется. Если предположить, что человек нашел остальные шесть, то эта дверь должна быть расположена в конце арены, прямо перед комнатой босса.

Итак, далее идет [Зависть].

...ну, может быть, я просто сделаю комнату, где смогу показывать свои сокровища через стекло, чтобы заставить людей завидовать, зная, что они никогда их не получат.

Но стекло можно разбить, так что мне нужно использовать что-нибудь другое. В худшем случае я могу использовать монитор подземелья для отображения изображения в комнате.