

Препроводив самозваного авантюриста В-ранга (на самом деле D-ранга) в гильдию, я угостил всех причастных пудингом.

Денег кстати у нас сейчас настолько много, что потраченная сумма может сойти за погрешность от нашего ежедневного дохода.

Кроме того, на костях которыми пользовался этот парень постоянно выпадали четверки, пятерки и шестерки. Похоже что он тайно подменял их после моей проверки.

После осмотра гостиницы, осталось проверить подземелье.

Во-первых [Великий Тоннель Горы Тсуя]. На самом деле это часть [Пещеры Желаний], но с точки зрения руководства гильдии авантюристов это разные подземелья.

В нем есть механизм, который открывает ворота после оплаты проезда, которая в свою очередь зависит от общего веса. По этой причине основными товарами идущими через него являются пряности из Павуеры и пшеница из Сиа, поскольку они относительно легкие и могут быть проданы по приемлемой цене.

Комнаты в которых установлены механизмы оплаты расположены рядком на середине пути. Если кто-то не может оплатить проезд, ему придется либо поворачивать назад, либо бросить часть груза, или прямо на месте попытаться продать его другим торговцам.

Я передвинул пункты оплаты и даже увеличил их число, но никто похоже не обратил на это особого внимания, так как не было никаких монстров. Это весьма удобно, но тем не менее, ребята не слишком ли вы беспечны...?

... Возможно торговцы думают что если они будут поднимать слишком много шума, то могут вообще лишиться доступа в пещеру?

Хорошо, Ичика, этого достаточно. Я составил впечатление о том что здесь происходит."

"Нн? Ладно, что насчет моей награды?"

Ичика улыбнулась и ушла после, того как получила свою награду булочки с карри.

Теперь посмотрим основное подземелье, [Пещеру Желаний]. Я вернулся в кабинет главы деревни.

Если честно эта прогулка меня порядком утомила. Я прекрасно смогу обойтись одним меню. В конце концов это подземелье.

Сразу после входа у нас каменный этаж.

Тут много ловушек, типа лезвий выскакивающих из двери или полов под которыми скрыты волчьи ямы. Ловушки расположенные глубже если не проявить достаточную осторожность могли вас убить, но те что расположены у самого входа могли привести разве что к вывиху лодыжки.

А в качестве врагов выступали Гоблины.

Они подходят для создания тренировочного этажа для новичков. Можно даже сказать, что именно благодаря этому этажу подземелье считалось относительно мирным. Гоблины почти ничего не стоят, но тут появляется довольно много сундуков с сокровищами, благодаря чему

даже новички могут заработать немного денег.

Далее у нас лабиринт. Он занимает второй и третий этажи, и если знать верный путь, это самое лучшее место для заработка в нашем подземелье!

Причиной этого были железные големы.

Тело железного голема целиком состоит из железа. Иными словами это ходячий гигантский железный брусок. И его можно продать по очень неплохой цене.

Железные големы могут возрождаться практически бесконечно с помощью точек возрождения, так что даже если это и выглядит как подземелье, скорее это можно было бы назвать шахтой.

Я также изготавливаю некоторые вещи используя их железо. Что же касается того что я вроде как убиваю своих соратников, для меня големы это просто материал. Это разные вещи.

Ну типа того.

Далее у нас големы которые прикидываются стенами и перемещаясь слегка меняют маршруты лабиринта.

... Кстати говоря, тут же находится комната проверки магического меча. Эта вполне обычная тестовая комната наконец стала широко известной.

Сразу после прохождения лабиринта расположено место, которое называли [Хижиной Алчности]. Это комнаты для извлечения ОП, но их можно пройти не останавливаясь.

ОП, который я могу получить от авантюристов увеличивается если они заперты. Таким образом, [Хижина Алчности] представляет из себя несколько маленьких комнаток, и те, кто там находится могут получить предметы и золото, если проведут внутри двенадцать или двадцать четыре часа.

По правде говоря, это мы подкидываем им подходящее количество предметов или денег. В качестве специального приза иногда выдается магический меч голем, так что это очень глупое... то есть очень выгодное место.

После прохождения [Хижин Алчности] и спуска по напичканной ловушками спиральной лестнице мы попадем в область складов.

Это место я защитил с помощью различных големов которые я сделал в ходе экспериментов с [Созданием Голема], например четвероруких големов, или колючего голема, но в целом это несложная область, где вы можете получить магический меч голем. Тут есть и комнаты и упорядоченные маршруты, это действительно склад. Недавно здесь начали появляться Авантюристы.

После этого маршрут разветвляется на четыре пути. Первый ведет на арену, а затем в комнату босса. Вторым в соседнее подземелье, [Огненный Провал]. Третий в комнату загадок, а потом в зону, над которой я пока работаю. Последний, четвертый путь ведет в Деревню Суккубов.

Мои собственноручно сделанные големы иконы поджидали вас на арене. Они могли использовать разные трюки и были довольно сильными. Чтобы сразиться с ними надо быть по меньшей мере авантюристом С-ранга.

В комнате босса злоумышленников поджидал голем идол из прочного железа. После этого шла комната ядра. Хотя там было поддельное ядро. Тем самым мы старались создать впечатление, что это последний этаж, и наше подземелье может считаться хорошим, небольшим подземельем.

Над комнатой ядра располагалась скрытая комната, где уютно разместилась лаборатория ученицы ведьмы, Неруне. В которой та днями и ночами вела исследования магических инструментов, разумеется когда не была занята работой в гостинице.

... Думаю в данный момент она занимается изучением [Магического Двигателя]. Она разрабатывает магический инструмент который может вращаться используя поршни. Поршни двигаются под действием воздуха, расширяющегося от нагревания, так что если мы будем использовать для этого магические инструменты это будет чистая энергия.

А? Говорите что вполне достаточно и голема двигателя?

Разумеется, но лучше создавать вещи, которые смогут сделать и другие люди, кроме меня. Если честно, магический инструмент двигатель возможно будет работать лучше.

... Кроме того, сейчас у нас не так уж много вещей для исследования.

Что до прохода ведущего к [Огненному Провалу], это в основном дом для Фени. Иметь в своем распоряжении целый этаж, это чертовски роскошно.

Он плавает сквозь магму и выпрыгивает из неё как летучая рыба, что увеличивает его наступательную силу. Больше тут говорить не о чем. Наши отношения с [Огненным Провалом] хорошие.

И да, я подготовил множество разнообразных аттракционов для области которая все ещё строится. Это будет похоже на парк развлечений. Я пока разрабатываю внутреннее оформление, так что вам придется немного подождать.

И наконец Деревня Суккубов, деревня защищаемая суккубами.

В данный момент они занимаются изготовлением безруких кукол, но в будущем они будут выжимать досуха любых авантюристов забредших к ним и раздев их до нижнего белья выбрасывать из подземелья. Мужчина или женщина они готовы развлечься с кем угодно. Я сказал им не заходить слишком далеко, чтобы никто не помер. Более того, я сделал необходимые приготовления, чтобы прислать подкрепления на случай если авантюристы вздумают сопротивляться. В результате моих приготовлений получился практически боттакури бар. (пп: Боттакури - питейное заведение, куда заманивают посетителей и силой заставляют их оставаться до тех пор, пока те не потратят все свои деньги.)

Главой деревни в Деревне Суккубов является Суира... они хотят иметь настоящую работу, вместо изготовления каких-то поделок, но я пока ничего не могу для них придумать. Извините.

Когда я с помощью монитора проверял как у них дела, я увидел лоли суккуба, Мичиру, которая как раз вырезала очередную куклу. Держа эту безрукую куклу с таким серьезным лицом, понемногу исправляя её, она терлась об неё лицом и даже облизывала...

Да. Похоже она отдается работе всей душой. Возможно поэтому эти куклы так популярны...

Я закрыл монитор. Вот вроде бы и всё.

... А теперь спать!

<http://tl.rulate.ru/book/21/210443>