

[примечания переводчика, упоминания оригинальных имён и названий будут в этих квадратных скобках]

## 100. Подземный лабиринт

Попрошавшись с Фьюзом, я отправился обратно в Темпест.

Я, видите ли, обладаю способностью «Перемещение в пространстве», поэтому могу по желанию очутиться в любом месте, которое прежде посещал.

На это уходит сколько-то магической энергии, но мои запасы её столь велики, что я даже не чувствую расхода.

Короче, это ну очень полезный навык, позволяющий мне путешествовать без помех.

Когда я приближался к городу, со мной телепатически связался Герудо.

(Нам срочно нужен ваш совет, Римуру-сама!)

Что могло случиться?

С этой мыслью я перенёсся к Герудо.

Мгновенным прыжком я направился к Герудо. Вот уж правда, полезный навык.

Я не то, чтобы оказываюсь прямо возле него, а материализуюсь где-то неподалёку.

При необходимости я мог бы оказаться прямо на нужном месте, но на этот раз создадим некоторую дистанцию.

Ну и раз в этом месте я уже бывал, то мне нет нужды прицельно переноситься к конкретному человеку.

Проще дойти до него пешком.

Герудо находился в тоннеле, который взорвал Вельдора.

Вокруг были разбросаны куски демонической стали, но разрушенный тоннель был виден вполне ясно.

Я приказывал его восстановить, но как будто работы ещё не начинались.

Интересно, почему?

Герудо как будто с кем-то спорил.

- Говорю тебе, мы заняли эти тоннели!

- Даже если и так, мы не признаём ваших притязаний. Прежде позвольте мне связаться с Римиру-сама.

- Нет! Как вы не видите, мы ушли из лабиринта?! Вы правда хотите оставить нас без крова?

- Вовсе нет. Кстати, не пытайтесь более стащить отсюда демоническую сталь.

- Ай, как грубо. Вот не надо придирается к мелочам, не то моя «Беретта»... Что за?..

Я решил больше не скрываться и успешно схватил Рамирис.

И взглянул ей прямо в лицо.

Да, несомненно, это Рамирис.

- Какого чёрта ты делаешь?

- Хеей! Как дела, Римуру?

Рамирис поприветствовала меня, отведя взгляд.

Я уже точно знал, что она задумала.

Она собиралась присвоить демоническую сталь и соединить тоннели с лабиринтом.

И то правда: она что-то говорила прежде про «построить где-то тут вход».

- Значит, ты собиралась построить здесь лабиринт, а Герудо тебя обнаружил?

- Ну... я... наверное. Может быть.

- Короче, я прав. Да?

- Хаха, хахаха...

Она попыталась обратить всё в шутку.

«Если всё взвесить, то ведь действительно нужно собрать ресурсы и заново всё отстроить», подумалось мне.

То есть может, и неплохая идея, если она построит здесь лабиринт?

Ну то есть – помните, о чём я в прошлый раз говорил с Мьормайлзом?

Мы хотим, чтобы люди постоянно возвращались в Темпест.

Может, не каждый день, но хотя бы каждый сезон.

А что для этого можно сделать?

Может... создать подземелье, лабиринт?

Пожалуй, идея неплоха.

Я посмотрел на Рамирис. Она беззаботно улыбнулась мне.

Она немного... да нет, она очень ненадёжна, но, может, и справится.

Собравшись с духом, я высказал своё предложение.

\*\*\*

Моё предложение.

Оно действительно очень простое.

Пусть Рамирис создаст тут лабиринт и служит его управляющей.

Лабиринт будет приносить нам какую-то прибыль.

Рамирис будет в нём жить, а мне будет капать какая-то денежка.

Конечно, нужно, чтобы она полностью приняла эту идею, но ведь она уже как будто не прочь?

И в самом деле, когда я изложил замысел,

- А? Что? То есть мне можно устроить тут лабиринт?

И... может, я наконец-то избавлюсь от этого ужасного прозвища: БОМЖ? [Затрудняюсь точнее перевести аббревиатуру NEET. Скорее всего, имеется в виду not in education, employment or training. Но раз речь выше шла про место для обитания, то мб и пусть?]

Воскликнула она с широко открытыми глазами.

Ну, я скорее думал, что пошутил.

- А-а... правда, что я смогу на этом немного подзаработать?

Спросила она с серьёзным лицом, сглотнув комок.

Наверное, она боится, что я передумаю.

Хотя я наверняка не передумаю. С другой стороны, я не всегда выполняю обещанное.

- Я серьёзно. Но я не знаю, сколько на этом можно зарабатывать, пока мы не попробуем...

Учитывая связанные расходы – могу предложить тебе двадцать процентов от выручки.

- Мм... И сколько это будет?

- Ну, если нас в день посетит тысяча искателей приключений, то ты получишь два золотых.

- У-ух! Т-так много!?

- Ну, конкретная сумма может быть чуть больше или меньше задуманного.

Да и раз ты всё равно получишь жильё, ты ведь не останешься в ущербе?

Она усиленно замотала головой.

Раз она могла выстроить лабиринт, где хотела, ей всё равно пришлось бы поддерживать его.

Так что разногласий по этому вопросу не было.

От радости она крепко обняла меня.

Раз обе стороны удовлетворены, то за этим проектом мне тоже предстоит присматривать.

Мы пригласили Герудо поучаствовать в беседе и уточнили детали.

Первым делом мы решили проложить сюда дорогу из города.

Чтобы сюда можно было добраться меньше, чем за полдня.

Это место мы выбрали потому, что оно находилось на внешнем периметре города.

Километров этак десять, наверное? Когда дорожные работы закончатся, рядом мы устроим конюшню.

Мы собирались проложить железную дорогу, чтобы перевозить отсюда людей и грузы.

Потому что пускать лошадей и магических зверей в город означало бы новые проблемы с санитарией.

Для этого потребуется добыть демоническую сталь, но мне вполне по силам вернуть сколько нужно.

Можно было бы построить гостиницу, но если она будет так близко от города, то едва ли привлечёт много гостей.

Так что мы решили вместо неё устроить мотель.

Но если мы выстроим тут лабиринт, то нужна будет и гостиница.

А если им захочется по-настоящему отдохнуть, то гости всегда смогут вернуться в Темпест. Хорошо, когда рабочее жильё и дом отделены.

А если здесь будет лабиринт, то уж наверняка сюда придут и искатели приключений.

Может, будет хорошо организовать каретный транспорт до и из Королевства Гномов и (бывшего) Королевства Фармас.

Я набросал план, и Герудо принял его.

Он согласился, что план достаточно хорош.

Кроме того, место, где мы дрались с рыцарями, всего в двух шагах отсюда.

Арену решили устроить через два километра в сторону города: там сходятся многие дороги.

Люди здесь больше ходят пешком, не то что в нашем мире.

Немыслимо, что они не смогут пройти расстояние меньше двадцати километров. Ещё местные привычны рано ложиться и рано вставать.

Так что если мы устроим турнир с 10 до 15 часов, то им вполне хватит времени добраться.

А службе мы велим оставаться в гостинице.

Решив это с Герудо, мы начали обсуждать чертёж арены.

После беседы с Мьормайлзом я наконец смог представить её желаемый вид.

Обычно я бы часами сидел за ноутбуком, создавая план, но сейчас смог изобразить его от руки.

Рафаэль хорошо помогает в таких мелочах.

Герудо принял мой чертёж, ответив «Без проблем», и убыл.

Я поглядел на Рамирис:

- Ухаха... теперь даже я буду зарабатывать деньги, ух ты.

Больше никогда надо мной не будут насмехаться, называя Демонической Властелиншей Нищеты!

Её несёт? Она будто совершенно в своём мире.

Ну, думаю, с ней всё будет хорошо.

До сих пор над ней изрядно насмеялись.

Хотя слыхано ли, чтобы владыка демонов нуждалась в деньгах?

[TL Note - видимо, замечание переводчика с японского на английский. Я понял, перевёл]

Хотя мне сдаётся, что дело не столько в деньгах, сколько в отсутствии работы.

И правда, Лабиринт Рамирис довольно-таки... пустовал.

Ей, поди, было довольно скучно и очень одиноко.

Я очень надеюсь, что появятся искатели приключений. Ради блага Рамирис и моего.

Я вернул Рамирис в чувство, и мы начали обсуждать детали лабиринта.

Лицо Рамирис приняло сосредоточенное выражение, какого я никогда у неё не видел. Она была готова.

У меня было пять вопросов:

1. Сколько этажей лабиринт будет иметь в глубину?
2. Сколько дней на это потребуется?
3. Что там про монстров внутри?
4. Можно ли будет изменять внутреннюю обстановку? Кроме того, можно ли будет расставить сундуки с сокровищами?
5. Если герой погибнет, можно ли будет так организовать, чтобы они возродились на поверхности?

Вот их я и задал.

Вот что она ответила:

1. Ограничения нет, но по реальным прикидкам – этажей этак сто.
2. Хватит и дня: благодаря их видовой способности «Создание Лабиринтов», это можно проделать за секунду. Не считая оформления.
3. Будут какие угодно. Духи обитали только в предыдущем, они не возрождались. Но если концентрация магии упадёт, то станут появляться только слабые монстры.
4. Да, это можно. Один из её навыков среди прочего позволяет менять внутреннюю отделку лабиринта. Ещё возможно создавать ротацию схем этажей, но только для одного этажа за раз; если дело не касается структуры, а только отделки – последнюю можно поменять сравнительно легко.
5. Это возможно. Но герою нужно будет носить особый предмет, получаемый через её навык «Создание Лабиринтов».

Вот что она ответила.

- Здорово! Замечательно, Рамирис-кун!
- Правда-правда-правда? Я правда замечательная?
- Да, но замечательностью мы ещё померяемся!
- Да? Ну я тоже так подумала.

Мы кивнули друг другу.

- Надеюсь, что наше сотрудничество будет взаимовыгодным, Рамирис.
- Да, я буду под твоим крылом. Вступить в крупную организацию – как сесть на большой корабль. Вселяет уверенность.

Большой корабль, ага. Будем надеяться, не «Титаник».

Мы очень отличались размерами, так что не могли пожать друг другу руки, но духом мы были едины.

Я решил позволить Рамирис собрать разбросанную вокруг демоническую сталь.

Кажется, это принесёт много пользы.

Мы продолжили обмениваться идеями насчёт устройства и концепции подземелья.

Очень при этом веселясь.

Я и Рамирис «очень веселились» и обсуждали подземелье.

Что наша беседа приняла очень странное направление – ещё мягко сказано, и мы набросали план суперсложного подземелья.

Дело за реализацией.

Как заявила Рамирис, это всё запросто будет сделано завтра.

Пообещав её навестить, я вернулся в город.

Я хотел, чтобы Куроби передал мне всю пробную броню и оружие, которое не собирался выставлять на продажу в ближайшее время.

- Вы уверены, Римуру-сама? Эти товары несовершенны, их едва ли сможет использовать обычный человек.

- Ничего, сгодятся. Я их отложу, чтобы дух их благословил и напитал магической энергией.

Представляешь, они станут волшебными.

- Вот как. Ну, делайте как знаете.

Сказал он, доставая товары из погреба.

Я принял их и поблагодарил.

Подумать только, у него было столько экспериментальной продукции.

В какой-то момент он сделал целую сотню предметов. Там были и полные наборы, и вообще все предметы были гораздо лучше тех, что встречаются в магазинах.

Но, по словам Куроби, то были несовершенные вещи, к которым обладатель никогда не сумеет приспособиться.

Так что едва ли их можно назвать полезными.

Зато, впитав магическую энергию и преобразовав её в грубую силу, обладатель мог на время обрести невероятную физическую мощь.

Ну, не то чтобы ими следовало пользоваться только самоубийцам, но лишь дурак бы стал применять непроверенный товар.

Впрочем, я за это не отвечаю.

Так что же мне сделать с этими изделиями?

Я вообще собирался разложить их по сундукам в подземелье и расставить особых монстров на охрану.

Подумать только, мне удастся создавать реальные подземелья... это ужасно будоражит.

Конечно, правда и то, что можно выручить много золота, выставив эти штуки на аукцион.

Возможно, это и впрямь лучший вариант.

Но нет. Сейчас важнее всего продолжать рекламировать Темпест.

Если искатели приключений увидят, как красив город, почувствуют его очарование, наверняка они решат в него вернуться.

Честно, когда я позволил Рамирис сделать вход в её лабиринт, я задумывал, что он будет посреди города.

Но вскоре я понял преимущество гостиничного города для удобства героев.

Там можно будет покупать снаряжение и всё прочее.

Подумать только, сколько денег они там потратят. Даже если мы запасёмся товаром загодя, их быстро раскупят.

Когда после служебных расходов и трат на закупки сырья останутся деньги, мы сможем делать скидки для постоянных покупателей.

Искатели приключений, авантюристы станут говорить о нас между собой, и Темпест наверняка прославится.

Ещё было бы недурно занимать горожан.

Турнир можно будет проводить в лучшем случае дважды в год, но можно устраивать и другие праздники.

Военные учения, испытания приключенцев.

Так что все эти строения не будут стоять без дела, а подземелье наверняка привлечёт ещё больше внимания.

Обдумав это всё, я решил заручиться поддержкой того, с кем оно начнёт работать.

Вельдора.

Вельдора в моей комнате.

Он к ней очень привык.

- Вельдора, привет, хочу попросить тебя об услуге.

- А? Ты не видишь, что я занят?

Ну да. Ты читаешь мангу.

И очевидно не занят.

- Вижу... Очень жаль. Я как раз хотел предложить одно занятное дело.

Но если ты занят, не беда. Думаю, обращусь к Дьябло.

Сказал я, и сделал вид, будто собрался уходить.

- Эй, погоди. Я занят, но твою просьбу выслушаю.

Говори!

Крючок, леска, грузило.

Как же им легко манипулировать.

Этим стариканом так же легко манипулировать, как отнять конфетку у младенца.

Ну да...

- Мы тут подумали, может, построить тебе дом?

Я обсудил это с Рамирис, и она уже приступила к работе.

- Ч-что ты сказал!? Серьёзно?

Но почему ты назвал это услугой?

То ли он действительно заинтересовался, то ли делает вид, но лицо у него серьёзное.

Серьёзное... ух как просто.

Я рассказал Вельдоре о проекте Подземелья.

- Дело в том, что нам нужен король, правитель подземелья.

Рамирис будет следить за его обустройством. А на сотом этаже мы сделаем вход в лабиринт духов.

Чтобы защищать его, нам нужен самый сильный страж.

- Понятно... Хочешь, чтобы им стал я?

- Точно. И пока ты будешь в лабиринте, мне нужно, чтобы ты постоянно сверкал своей аурой.

- Серьёзно? Можно?

- Да.

Я кивнул.

На самом деле, до стража мне дела не было.

Мне нужна была только аура Вельдоры.

Если бы он выпустил её здесь, она бы так плотно сконцентрировалась, что обычные люди бы не выжили.

Но если он сдерживает её слишком долго, выпустить её значило бы устроить взрыв, как в прошлый раз.

Так что сдерживать её так долго, пожалуй, не стоит. Нужно её выпустить.

Значит, нужно место, где бы он мог это сделать...

Пещера с печатью не смогла полностью сдержать всю ауру Вельдоры.

Поэтому подземелье должно быть глубиной в сто этажей, чтобы он мог выпустить ауру без проблем.

А настоящая цель...

Когда концентрация магии нарастает, монстры будут возникать сами по себе.

Чем дальше от источника, тем она слабее: верхние этажи будет населять всякая мелочь, а чем глубже – тем монстры будут сильнее.

Даже в пещере возникали Змеи Темпеста, класс А-.

Представить только, каких монстров он породит сейчас. Нет, не могу представить.

Может, в их числе появится ещё одна разумная слизь.

Так что если Вельдора выпустит свою ауру, это будет только нам на пользу.

Убьём двух зайцев одним выстрелом, стало быть.

- А когда я увижу приключенцев, я такой:

«Мвахахаха, вы добрались сюда, отличная работа! Приветствую вас, насекомые!»,

или что-нибудь вроде:

«Мвахахаха, вам от меня не сбежать! Вы не знали? Вам не сбежать от Дракона Бури!»,

и нападению на них, да?

Сказал Вельдора.

Им полностью овладела эта идея. Поначалу, однако, он её не воспринимал.

Я кивнул,

- Ещё, возможно, ты встретишь целые отряды приключенцев.

Ну, ты знаешь, как в Симуляции Реальности.

Что думаешь? Правда ведь, интересно?

Вельдора встал, сунул мангу в карман.

Глядя мне в лицо, сказал:

- Я ждал этого, Римуру. Я всегда знал, что ты способен на великие свершения.

И пожал мне руку.

Слава богу, что он идиот.

Вот так я (с большим трудом?) привлёк на свою сторону Вельдору.

На следующий день.

Вельдора и я отправились навестить Рамирис.

Как она обещала, лабиринт был готов.

- Йоу, Рамирис, всё хорошо?

- А, господин! Давно не виделись. Я в полном здравии!

Эти двое всегда были дружны.

Рамирис уже уселась на плечо Вельдоры, когда они начали беседу.

Обменявшись приветствиями, мы начали разъяснения.

Как я и хотел, лабиринт создавался из набора блоков.

То есть каждые несколько дней можно было менять его планировку.

На каждом десятом этаже мы расставили точки сохранения.

Когда герой достигал такой точки, при следующем входе он мог продолжить прямо с неё.

Для этого мы решили дать приключенцам возможность использовать магические круги телепортации.

Продавать карты было бы слишком злодейским поступком. Кроме того, было бы ужасно неудобно каждый день рисовать новые.

И не будем забывать про самый важный предмет.

Заклинание, сотворённое «Созданием Лабиринтов» Рамирис.

Оно сработает только один раз.

Любая смерть в лабиринте будет отменена и использовавший заклинание вернётся на поверхность.

Оно активируется через десять секунд после подтверждения гибели.

Будет ещё предмет для срочного выхода, который вернёт использовавшего его на поверхность.

Их мы решили продавать у входа. Покупать или нет – дело приключенцев.

Но если вы их не купили и погибли – винить вы можете только себя.

Я лично бы точно купил.

А о цене решим после. Пока всё.

Надеюсь, всё пройдёт, как мы задумали.

Ещё много чем нужно дополнить лабиринт, но это потом.

Мы обменялись взглядами и расхохотались как настоящие злодеи. Ну да ими мы и были.