

Ну что ж, раз уж наши монстры готовы, давайте позовем Тою и скажем ей, чтобы она готовилась. Хотя пока я продолжу экспериментировать с этой функцией.

Среди вещей, которые я узнал об овладении, есть один момент, который беспокоит меня особенно сильно.

Нарикин и Рокуфа не имеют сознания, пока одержимы. Они ничего не помнят с того момента, как мы "овладели" ими, до того момента, как мы освободили их от овладения.

Неспособность разделить воспоминания во время овладения может помешать нашей деятельности, но именно там Тоя (точнее убийца, которым она овладела, она выглядит как девушка-авантюристка) позаботится об этом.

Используя навык Тои [овладение] вы окажетесь ошеломлены когда [овладение] будет развеяно. Версия Нарикина и Рокуфы лучше в этом аспекте.

"Кема-сама, если вы не возражаете, пожалуйста, не стесняйтесь использовать мое тело, пока я владею ею, хорошо?"

"Не хочу."

[Овладение] Тои также усыпляет ее первоначальное тело, как и [овладение] подземелья.

Защита тела Тои? Я посажу ее в камеру в подземной тюрьме гостиницы. Ее оставят в крепкой, запертой комнате без посетителей.

Было бы ложью сказать, что у меня нет никаких скрытых мотивов, но ты же не хочешь, чтобы кто-то воспользовался твоим телом, пока ты спишь, не так ли? Я позабочусь о том, чтобы у тебя был дубликат ключа, чтобы ты могла открыть дверь изнутри.

"Таким образом, вы должны будете сегодня отправиться в Павуэру. Мы отправим вас в путешествие в нормальном режиме днем, а вечером посмотрим, сможем ли мы "овладеть" вами. Если мы не сможем "овладеть" вами, немедленно возвращайтесь назад."

"Тогда мы отправляемся."

"Господин-сама, Рокуко-сама, мы будем ждать вашего овладения сегодня в 8:00."

Я отдал Нарикину карманные часы голем. Мы используем их, чтобы скоординировать наше время.

Почтительно поклонившись, Нарикин и Рокуфа ушли с авантюристкой Тоей (одержимой убийцей).

*

"Раз уж мы свободны до 8, не хочешь ли ты сходить на свидание, Кема?"

"Я думаю, что в это время займусь улучшением подземелья."

"О боже. Это приятно слышать, но сейчас все в порядке, и я не думаю, что нам нужно спешить?"

"Ну да, но мне так же нужно что-то сделать с деревней суккубов."

В последнее время появилось много информации о деревне суккубов, и люди, которые знают об этом, говорят, что "потерянная экипировка стоит того, чтобы раздеться".

Возможно, эту проблему можно решить, взимая плату за вход, но мне кажется, что лучше внести необходимые коррективы в подземелье, так как это было бы плохо для обучения начинающих авантюристов (она подземелье, так что это может оказаться утратой дохода для Рокуко).

"Такая информация циркулирует в гильдии? Я этого не знала."

"Это потому, что Рокуко запрещено подглядывать за деревней суккубов."

"Разве тогда они не будут побеждены суккубами?"

"Я сказал суккубам, чтобы они не убивали авантюристов, а просто раздевали их, поэтому я слышал, что они рассматривают это как бонусный этаж в Пещере Желания..."

Если бы они могли потерять там свои жизни, они бы относились к этому более серьезно, но поскольку этого не происходит, это только усиливает их доводы "за".

... Рей сообщила мне, что это, кажется, приносит неплохой доход и является (значимой) отдушиной для суккубов, благодаря нескольким восторженным постоянным "клиентам".

"Я слышал, что авантюристы располагают информацией о том, как эффективно добраться до деревни суккубов. Кроме того, в центре подземелья есть склад, так что количество добытых големо-мечей увеличивается. Вот почему я думаю о перестройке этого района."

Некоторые люди используют эту информацию, чтобы добыть магические големо-мечи и продать их. Или, скорее, это должно быть правильным способом использования этой информации.

"Ясно."

"Вот почему я подумал, что, по крайней мере, перенесу хранилище магических мечей в более глубокую часть. И пока я этим занимаюсь, я подумал, что изменю еще кое-что."

"Хм. У тебя появились какие-то интересные идеи?"

"Комната испытания с магическим мечом - это [Жадность], а деревня суккубов - это [Похоть], так что, может быть, мне также следует сделать [Гордыню], [Гнев], [Чревоугодие], [Зависть] и [Лень] и назвать их в честь семи смертных грехов?"

"...[Лень] - подходящее слово для хижины жадности в конце лабиринта."

Что же, лень уже есть. Значит, осталось четыре.

"Почему бы нам не назвать арену [Гордыней] или [Гневом] в качестве названия комнаты босса?"

"Ты говоришь так, будто хочешь просто побыстрее отмахнуться от чего-то неприятного.... Я не позволю тебе срезать углы в составлении дизайна подземелья (меня), ясно? Кроме того, раз уж ты это сказал, не думай называть область с загадками [Завистью] или чем-то в этом роде, давайте придумаем остальные четыре."

Если это то, что говорит Рокуко, тогда ничего не поделаешь.

...о, может быть, будет отличной идеей создать ключ, который вам нужно будет собрать?

Пока вы не решите все головоломки и не соберете все ключи, дверь к истинному (фальшивому) ядру не откроется.

"Я не возражаю против стиля наименования семи смертных грехов, но что ты собираешься сделать с частью [Чревоугодия]? Ты собираешься сделать этаж с одними орками и минотаврами?"

"Это действительно хорошая идея, но я хотел бы спросить мнение Ичики и других."

Жители деревни прозвали ее Демоном Прожорства, так что мы могли бы получить от нее хорошую идею.

"Тогда, может быть, тебе стоит спросить у Рей и других их мнения по поводу [Гордыни], [Гнева] и [Зависти]."

"Мясо тоже должна высказать свое мнение; нехорошо оставлять ее в стороне."

"Ну ... количество вопросов и людей не совпадает..."

"Зачем тебе нужно совпадение числа людей и вопросов? Просто спросим их всех на каждую тему."

Поэтому я решил позвать их в том порядке, в котором они были доступны, и спросить, есть ли у них хорошие идеи.

<http://tl.rulate.ru/book/21/1272758>