

Каждый из них сидел на полу уперевшись спиной в дверь.

Вэсп: Какого....

Завидев меня все сразу повскакивали.

Вэсп: Что тут происходит, почему вы не в комнатах ?

Одна из девушек: Простите господин мы виноваты, разве можем мы находиться в них.

Данная фраза звучала больше как утверждение, нежели чем вопрос.

Вэсп: Разве я вам не сказал что это ваши личные комнаты ?

Девушка: Простите нас, но..

Чуть ли не со слезами на глазах произнесла она.

Подойдя к одной из комнат, попытался открыть дверь, но к моему удивлению она оказалась заперта и тут до меня дошло.

Вэсп: Блядь.

Положив руку на лицо, наконец таки осознал всю глупость ситуации и прямо сейчас мне захотелось просто провалиться сквозь землю. Я совсем забыл что собственноручно открывал и закрывал каждую дверь при осмотре дома.

Спустившись на первый этаж в свой кабинет, взял ключи из шкафчика и пошел открывать двери.

Вставив ключ в каждую из дверей, я осмотрел своих бедолаг, смотрящих на меня с непониманием в глазах.

Вэсп: Расходитесь по комнатам.

После чего посетил каждую комнату и объяснил каждому, что это теперь его личное пространство и чтобы он не боялся использовать его по назначению.

В общем то, сделал это не зря, так как каждый из них смиренно по стойке стоял возле входной двери, даже и не думая располагаться. Некоторых пришлось, чуть ли не силой укладывать на кровать.

Для них конечно это непривычно, так как каждая комната была примерно в сорок квадратных метров и имела всю необходимую для проживания мебель, включая кровать под два с половиной квадрата, уборную и небольшую рабочую зону.

Спустившись на первый этаж зашел к себе в кабинет и выдохнул с облегчением. Все же пришлось потратить полтора часа на то чтобы каждому объяснить как всем этим пользоваться.

Спать конечно же я не намеревался, поэтому достав свои пространственные сумки начал изучать их.

Как только сконцентрировался на изучении одной из них, в моем обзоре появилась новая подсказка с полным описанием характеристик предмета.

К сожалению кроме параметров в виде цифр и названия самого параметра больше ничего не было, но этого мне как оказалось более чем достаточно.

Спустя примерно полчаса их разбора, наконец таки понял как все тут устроено.

В общем чтобы добраться до самой управляющей печати мне пришлось вскрыть сумку с обратной стороны, так как металлическая пластина с печатью находилась на одной из боковых стенок, а при открытии сумки через предусмотренное отверстие я попадал в какое то другое пространство, внутри которого было в восемь раз больше места.

Принцип их работы немного отличался от представляемого мной после прочтения множества новелок и ранобе про попаданцев, хотя меня это совсем не расстраивало.

Основные проблемы данной сумки заключались в том что положить в нее предмет больше чем предусмотренное для этого отверстие, просто не получится, а вещи находящиеся внутри, просто свалены в кучу и при большом их количестве, будет сложно откопать нужное.

Немного подумав, меня осенила прекрасная мысль. Через консоль и получения доступа к произвольным объектам, добрался до параметров заданных на пластине и попытался их изменить.

Моему восторгу не было границ, когда получилось изменить параметр отвечающий за размер хранилища. К слову, это было весьма не просто, так как параметров оказалось овер много.

Честно говоря я понятия не имел как эти чудики из гильдии алхимиков умудряются делать нечто подобное. Нужно будет выведать у них эту информацию. Создав заметку в своей виртуальной записной книжке, приступил к самому интересному.

Сейчас нужно проверить очень важный момент. На половину просунув перо в сумку попытался закрыть ее. По итогу эксперимента, понял что закрыть пространственную щель просто не получится пока ей что либо мешает, а значит использовать данный предмет в боевых целях не получится, хотя если поместить туда противника целиком, то выбраться он самостоятельно не сможет, а по итогу умрет от недостатка кислорода.

Времени до рассвета у меня было предостаточно, поэтому эксперименты продолжились.

Уже к утру я любовался своим творением и был им очень доволен.

Подключив программируемый блок к параметрам сумки, она стала гораздо более функциональной. Ранее, размер пространственной трещины был жестко ограничен предустановленными параметрами, а теперь эти параметры могли автоматически увеличиваться практически до любого размера. Подобного эффекта у меня получилось добиться, благодаря перерасчету данных параметров при погружении в сумку объекта, то есть когда в сумку будет заходить какой либо предмет, края пространственной трещины должна всегда быть на одинаковом расстоянии от погружаемого объекта.

Помимо неограниченной трещины я также сделал и неограниченное пространство. К слову это было сделать проще чем перерасчет размеров трещины, так как мне потребовалось всего лишь увеличивать объем сумки на объем входящего предмета.

Несмотря на безграничные возможности этого предмета, ограничения все же установил в районе тридцати кубов. Причина была банальна, если подобная сумка упадет на землю расщелиной вниз, то это может обернуться катастрофой.

Честно говоря назвать данный предмет сумкой, больше не получалось, так как от нее осталась только металлическая пластина. Сделав определенное движение рукой, в воздухе появлялся портал позволяющий достать предмет из альтернативного измерения.

Остальные задумки пришлось отложить на потом, так как дел на сегодня запланировано овер много.

С первыми лучами солнца вновь направившись к торговым рядам, закупился едой уличного приготовления и вернулся в особняк.

В главном зале меня уже ждали все ныне подчиненные.

Вэсп: Хорошо отдохнули?

Девушка: Благодарим вас господин. Для нас, находится в подобном месте, просто невероятно.

В этот раз все выглядели более воодушевленными.

Вэсп: Тогда пройдемте в столовую, там и поговорим о дальнейших планах.

Выложив всю еду на стол, дал им время спокойно позавтракать.

Вэсп: Для начала давайте представимся. Меня зовут Вэспер, а теперь все вы по очереди начиная с тебя.

Указав на парнишку я сел на свой стул.

Парень зверолод: Морнум.

Парень зверолод: Галгар.

Парень зверолод: Бриз.

Парень зверолод: Кон.

Эльфийка: Фильсида.

Эльфийка: Альмара.

Кошкодевушка: Арси.

Лисодевушка: Дорри.

Девушка: Астрия.

Девушка: Лилия.

Вэсп: Превосходно, а теперь вам нужно пройти небольшое испытание, после которого вы сможете продолжить жить и работать в этом доме. Готовы ?

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/31112/806501>