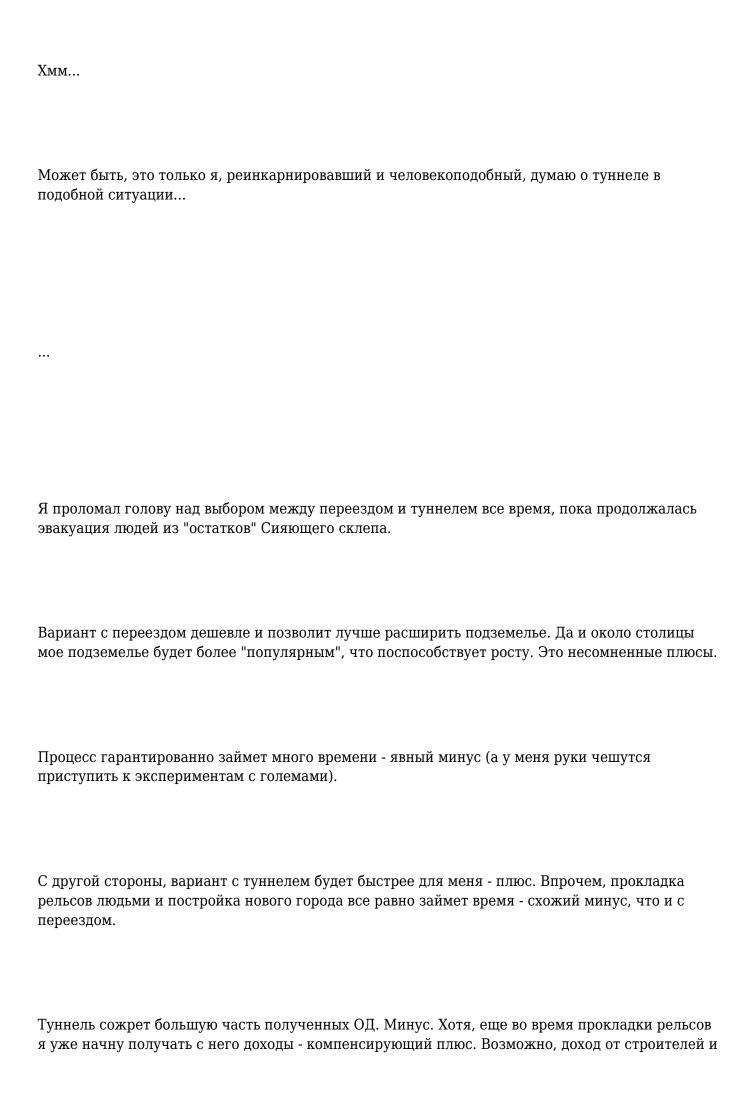
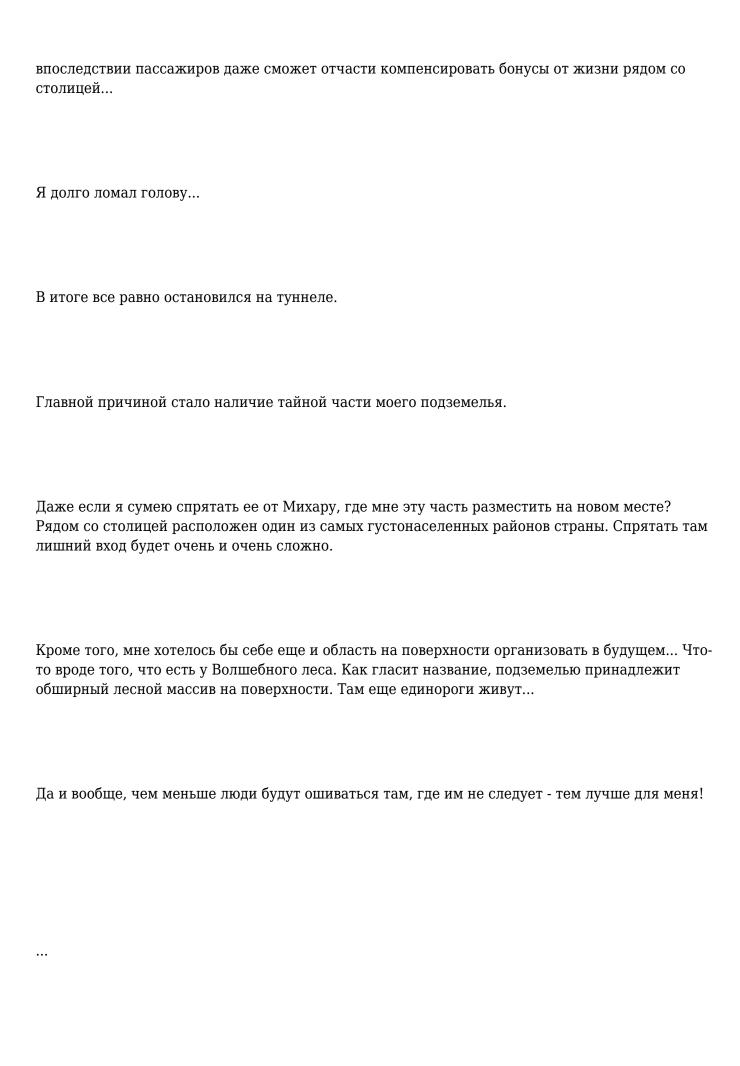
Решение инфраструктурных проблем... Вопрос можно решить не только переносом подземелья. Я уже раздумывал на этот счет во время зимних месяцев и придумал решение! Его суть в прокладке туннеля для железной дороги при помощи функционала подземелья! Саму железную дорогу пусть люди сами строят, разумеется. Нужно только поиграться с настройками подземелья, чтобы автоматическое поглощение работало на всякий мусор и не работало на рельсы. Выкопать просто туннель не представляет особой сложности для подземелья. Нужна только значительная сумма. И средства сейчас у меня есть! Вложения же со временем окупятся благодаря поступлению ОД от пассажиров, так что, это можно даже рассматривать как выгодное вложение! Вообще-то, подземелья обычно подобным не занимаются. Возможно, по причине того, что Разрушенная область по-своему уникальна и у других нет таких проблем. Возможно, по причине того, что даже не задумываются о подобном. Не уверен, но возможно, подземелья, появившиеся в труднодоступной местности, предпочитают развивать внутреннюю экосистему, как то же подземелье Змеиный клубок?

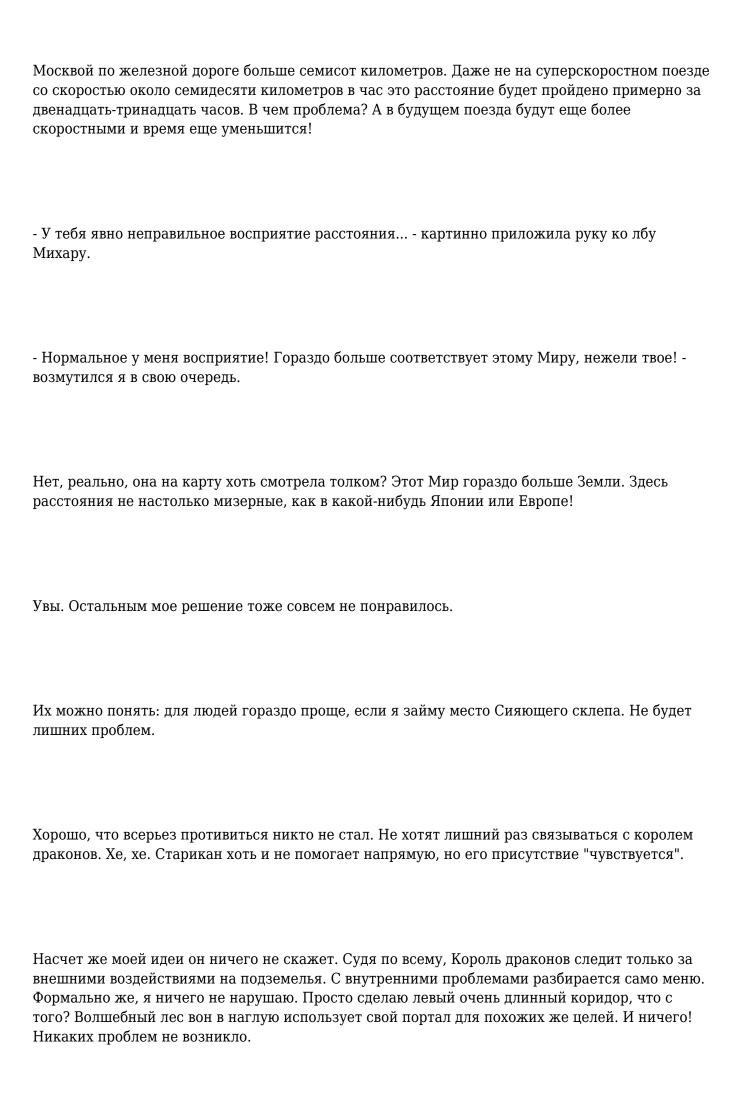
ГЛАВА 51. РЕШЕНИЕ ИНФРАСТРУКТУРНОГО ВОПРОСА.

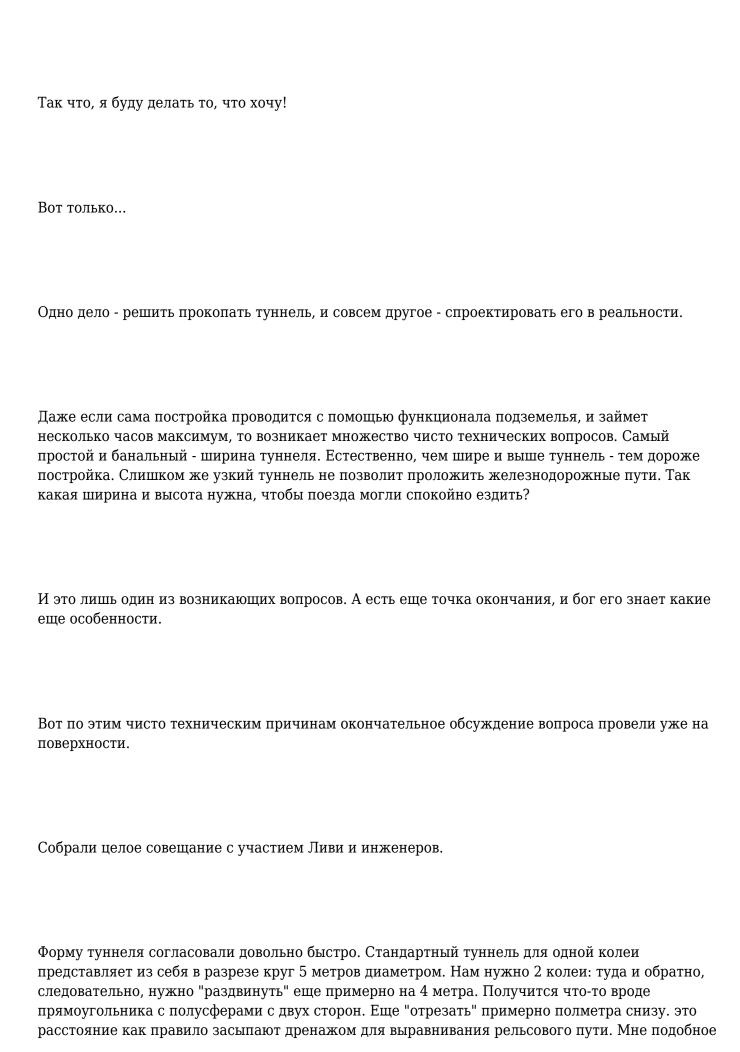


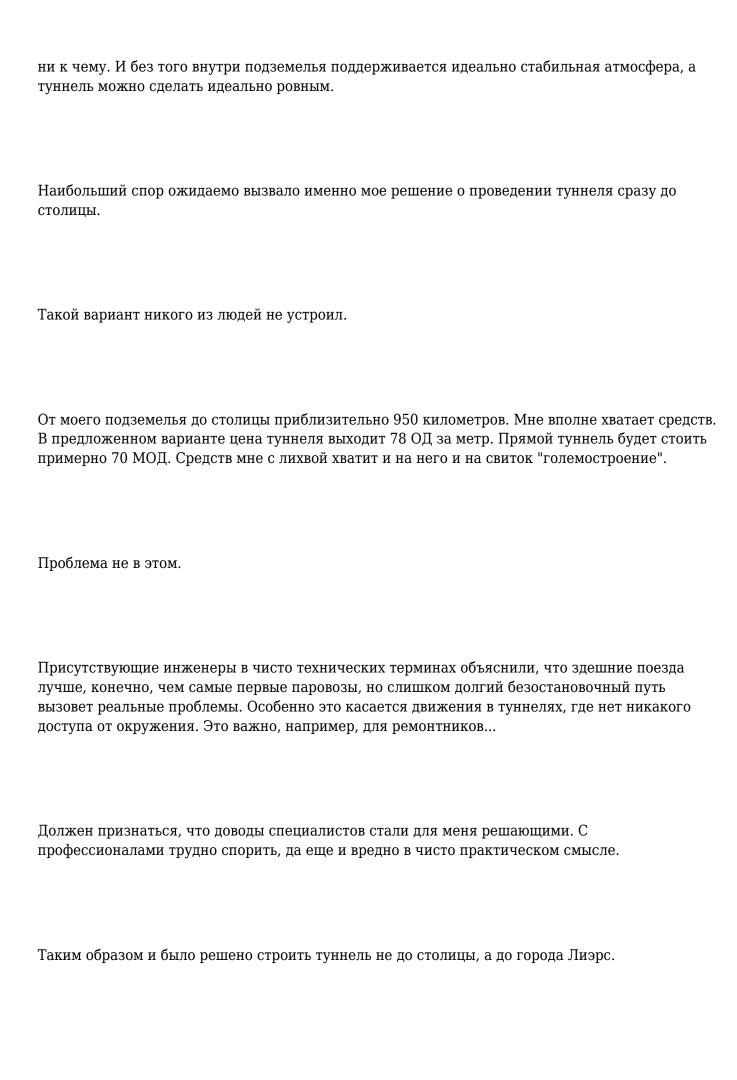


В начале я рассказал о своем решении Михару. Она не до конца поняла мою задумку, но идеей заинтересовалась. Даже несмотря на то, что завела спор на тему второго конца туннеля.
- Ты что, хочешь сделать туннель сразу до столицы? - удивилась принцесска.
- А что в этом такого? - спросил я.
- Так расстояние же гигантское! - воскликнула Михару От столицы до твоего подземелья больше девяти сотен километров!
- А это разве много? - удивился я в свою очередь и спел часть песни.
От Питера до Москвы вези меня тепловоз,
От Питера до Москвы бутылка да стук колес.
На будущем пелена,
На прошлом туман с Невы.
Лишь восемь часов без сна
От Питера до Москвы.

- Может быть, по меркам Японии это и много, но у нас в России только между Петербургом и

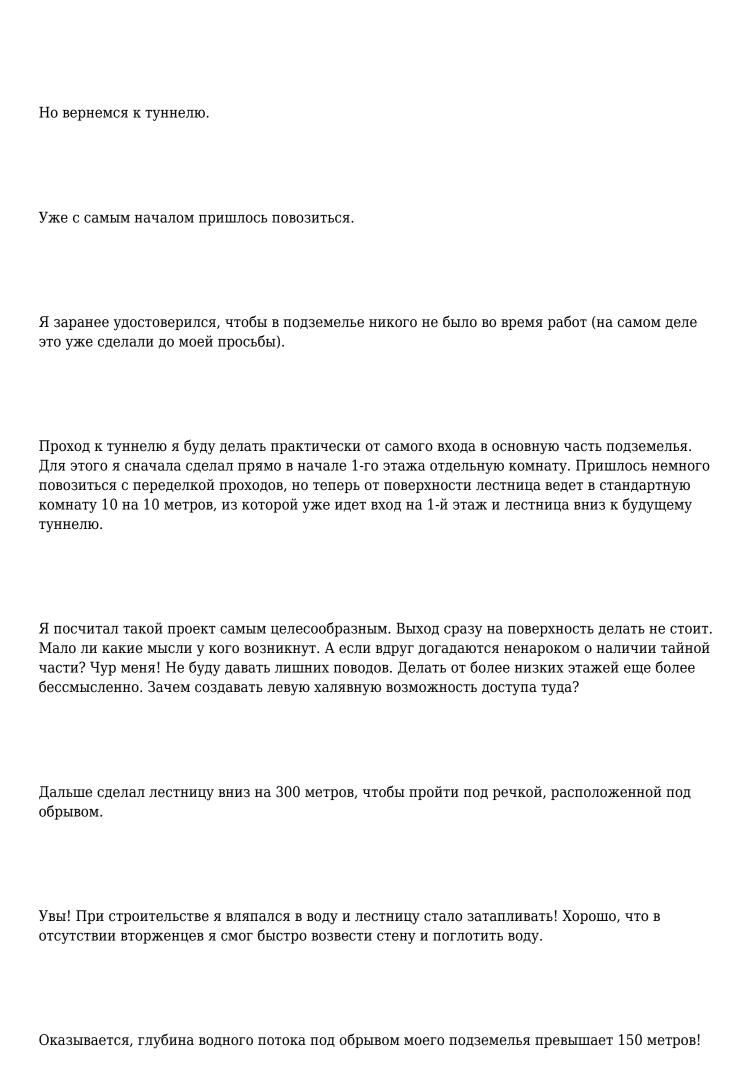


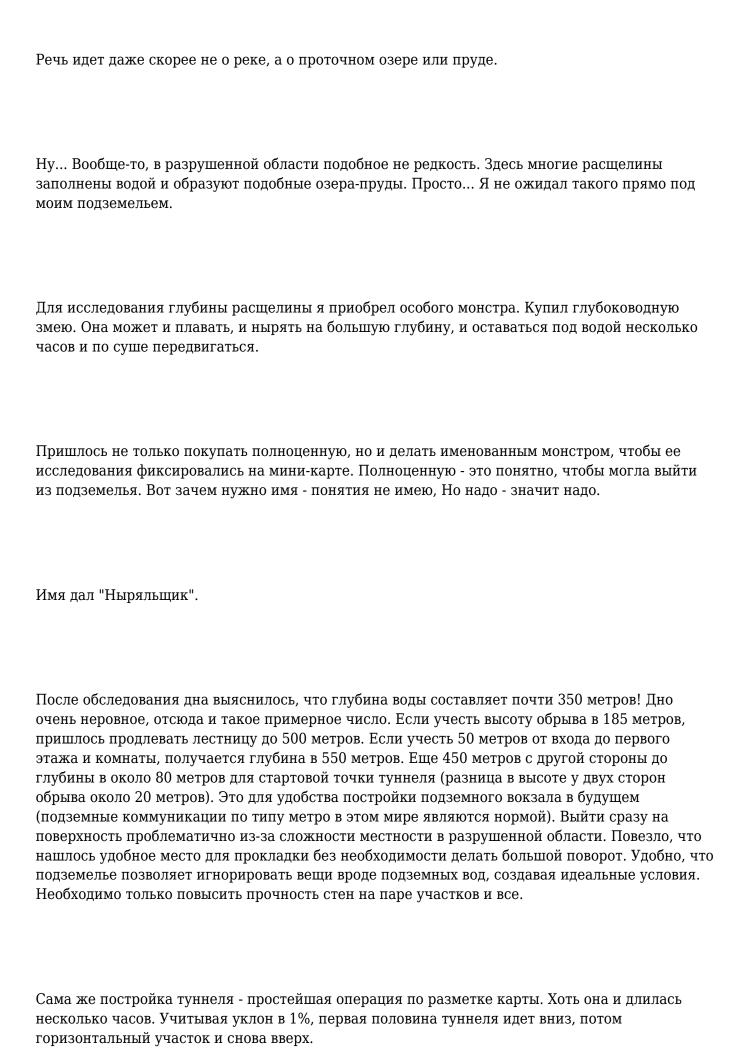




Это город-порт расположен на Белой реке. Он находится ближе всего к Лирским горам. По большому счету, город представляет собой военный форт. Он служит больше всего в качестве самой крайней точки "гарантированного" влияния Ордена.
Самое же главное заключается в том, что Лиэрс находится как раз ниже последних пороговводопадов на реке, появившихся вместе с разрушенной областью. Соответственно, путь для судоходства до него полностью свободен. Белая река достаточно широка и глубока даже для прохода морских судов. В том числе и до Лиэрса.
Соответственно, даже при отсутствии железной дороги до этого города, проблем с перевозками не будет.
Еще одним важным моментом оказался "уклон" рельсового пути.
Этим словом обозначается то, насколько рельсы могут отклоняться от горизонтали. Очевидно, что чем меньше, тем поездам легче ехать, но чем больше, тем легче построить железную дорогу. Туннеля это тоже касается. В конце концов, мне нужно будет опуститься под землю, чтобы миновать разрушенную область. Да и то, что между моим подземельем и Лиэрсом разница по высоте больше километра - тоже немаловажный фактор!
Короче, 1%.
Это тот уклон, который я буду использовать. Максимально допустимый - 1,5%, но я взял поменьше. Такой уклон означает, что каждый километр можно опустить коридор на 10 метров.
Мы согласовали еще несколько незначительных деталей, вроде разъемов в полу, чтобы было проще крепить шпалы и рельсы.

В конце концов, обсуждение подошло к концу. были составлены карты и планы.
Пришло время приступить собственно к постройке. а для этого я отправился непосредственно в Лиэрс.
Это необходимо, чтобы нормально создать выход из туннеля. Начало я могу легко создать от подземелья, а чтобы не делать выход "вслепую", можно использовать собственное местоположение в качестве "маяка".
···
И вот, вооружившись кучей карт и планов мы с Михару снова вылетели на ее пегасе.
Сам путь до Лиэрса прошел спокойно и уже как-то привычно.
Кажется, я начинаю привыкать к этим перелетам И обществу Михару
Плохая тенденция! Нужно будет держать это в уме и не поддаваться в будущем на уговоры. По крайней мере, не поддаваться на уговоры легко.





Выход близь города я сделал прямо на поверхность ровно в то место, где находился.
Остались завершающие штрихи. Сделать участок покинутой области у начала. В виде зала у одной из сторон. Он позволит людям спокойно строить подземные коммуникации и не долбить самовосстанавливающиеся стены подземелья. Еще поставить специальную дверь с крайне скрипучим и медлительным открывающим механизмом, чтобы перекрыть доступ в подземелье с этой стороны. Открыть его можно, но это займет минут 10 и вызовет много шума. Орден сам будет следить за этой дверью. Самый дешевый из вариантов.
Чуть не забыл выделить туннель и лестницу к нему как 2 отдельных этажа.
http://tl.rulate.ru/book/63700/2323802