

## 101. Чёткий план

Мы добрались до последнего этажа, где будет жить Вельдор, и всё там обустроили.

Я вынул всю мебель из живота и расставил её в комнате за барьерами.

Атмосфера очень важна, нельзя, чтобы её нарушали прохожие.

Я скопировал и подготовил некоторые вещи, которые любит Вельдор.

Закончив украшать комнату, мы дошли в середину сотого этажа, и Вельдор выпустил свою ауру.

Вельдор аккуратно выпустил ауру, обошлось без происшествий.

Внутренние стены комнаты были из руды.

Напитавшись магической силой, она скорее превратится в демоническую сталь, так что это будет просто модифицированная стена.

Так мы сможем сколько-то сэкономить.

Между прочим, первый этаж подземелья – квадратная комната в 250 метров шириной.

Она такого же размера, как четыре стадиона Токио Доум, но чем ниже спускаешься, тем этаж меньше.

Подземелье было устроено так, чтобы аура Вельдора распространялась как следует.

Площадь комнаты Вельдора – 100 квадратных метров.

Она кажется довольно большой, но если Вельдор примет свой истинный облик, в ней станет довольно тесно.

Его комнату можно будет расширить, если она станет хоть сколько-нибудь неудобной.

Подземельем управляет Рамирис, так что его можно переделывать до некоторой степени.

Аура понижит каждый этаж, как и задумывалось.

Раз никакие стены ей не помешают, она заполнит комнату без помех.

Теперь нам нужно только выждать, пока не появятся монстры.

После того, как Вельдор вновь принял человеческий облик, мы перешли к следующему шагу.

Сначала займёмся ловушками.

Отравленная стрела. Из ниоткуда вылетают стрелы, смазанные ядом.

Ядовитое болото. Действительно отравленное болото. Если в него попасть, то получишь урон ядом и ненормальный статус.

Вращающаяся клетка пола: сбивает чувство направления. Ощутите, как важно зарисовывать карту!

Движущаяся клетка пола: пол, который движется сам по себе. Очень страшно.

Режущая нить: если пройти через неё не глядя, потеряешь голову. Можно сочетать с Движущимся полом для особо кровавого исхода.

Яма: дело даже не столько в уроне от падения. Страшнее то, с чем можно встретиться на дне.

Фальшивый сундук с сокровищами (мимик): здорово, сундук с сокровищами!.. Вот и нет, это Я!

Хохочущий сундук с сокровищами: здорово, сундук! Умри смеясь.

Комната с монстрами: привет! Еда, наконец-то.

Запечатывающаяся комната: зажечь огонь и...

Тёмный этаж: разумно носить с собой факел, знаете ли. Если у вас его не оказалось, мы можем его вам продать задорого. Что скажете?

Этаж с низким потолком: вот уж не хотел бы я нарваться на монстра, когда передвигаюсь ползком...

Этаж с природной особенностью: какого чёрта?! Откуда в подземелье взялся вулкан?!

Я перечислил все ловушки, какие мог придумать.

Почти все из них можно реализовать.

Разве что с последним пунктом будут затруднения. Ну да я так и думал, что вулкан в подземелье невозможен.

Я представлял пылающий этаж, замораживающий этаж, даже этаж с метелью, на котором будут ловушки из природных бедствий, но...

- Невозможно. У меня не хватит энергии поддерживать что-то вроде этого!

Как я и ожидал, это было невозможно.

Ну, я мог пожелать что-то действительно абсурдное.

И только я собрался отбросить этот замысел...

- Хочешь, я добуду где-нибудь ручного огненного или ледяного дракона?

Я услышал голос той, кого здесь быть не должно.

Развернувшись, я увидел её, с серебряными волосами и двумя хвостиками.

- Э-э... Милим? Почему ты здесь?..

Сто этажей под землёй.

То есть на последнем этаже свежестроенного подземелья я вижу владычицу демонов, и она довольно улыбается.

- Потому что интересно. Я как-то почувствовала, что ты занят чем-то интересным. Подумать

только, тебе хватило смелости не позвать меня.

Сказала она, приняв высокомерный вид и выгнув спину, чтобы подчеркнуть отсутствующую грудь.

Как обычно, она одета во всё чёрное, а на руках у неё драконьи кастеты. Они ей не совсем по размеру и тускло светятся.

Ну да этого следовало ожидать. У неё настоящий нюх на такие секреты.

Несомненно, от Милим ничего не скрыть.

Более того, Милим невозможно переубедить.

Раз она здесь появилась, не стоит выказывать удивление.

Милим и Вельдор уставились друг на друга, но затем дружески пожали руки.

Если бы они устроили бой, это стало бы большой проблемой.

Слава богу, что они подружились.

- Извини. Я не собирался держать тебя в неведении. Я хотел тебя пригласить, когда всё будет готово.

- Правда? Но ведь гораздо в таких делах интереснее участвовать с самого начала.

- Может, и так. Между прочим, как твоя страна?

Она тоже владычица демонов.

Когда к её территории были присоединены области бывших демонических владык Фреи и Карлиона, она изрядно увеличилась.

Можно ли ей играть и бродить вокруг, как мне? (Хм, а что я? Мне нормально. Все довольны, так что лучше им не мешать.)

Услышав мой вопрос, она отвела взгляд.

- Ну, она в порядке. У меня отлично получается всё-таки...

Думаешь, я сбежала сюда, потому что ненавижу учиться?

Я понял.

Фрея (или кто-то ещё) изучила состояние дел в стране и попробовала объяснить его Милим.

Ей это жутко не понравилось, и она сбежала сюда. Скорее всего, так и было.

- Нет уж! Я всё равно к вам присоединюсь!

Ответила она прежде, чем я успел что-нибудь сказать.

Этого следовало ожидать. Её интуиция остра как всегда.

Ну и ладно. Не меня ведь потом отругают.

Разве что...

- Ладно, не меня ведь потом выбранят, так что отложим этот вопрос.

Что ты говорила про дракона? Их можно приручить?

- У-у... Меня правда отругают?.. Нет, но...

Ну и ладно. Какое же приключение без опасностей?

Дракона можно приручить. Хочешь, приручу одного для тебя?

- О, ты уверена? Тогда - каких видов они бывают?

Милим боится, что её отругают, как ребёнок, который пошёл играть вместо того, чтобы делать домашнее задание.

Ну, тут уж ничем не поможешь. Это её решение.

Милим справилась с тревогой, и её настроение быстро поменялось, когда она начала рассказывать нам о драконах.

Вельдору, кажется, это ничуть не интересно.

Рамирис начала говорить что-то вроде «Как ты вообще могла явиться сюда?!», но поймала взгляд Милим и осеклась.

По словам Милим, есть четыре типа драконов.

Огненные, ледяные, драконы ветра и земли.

Есть и уникальные драконы, особым образом развившиеся, но типов всего четыре.

Как и ожидалось, невозможно приручить дракона-владыку, но остальных, взрослых, вполне можно.

Тогда мы сможем получить нужный эффект на этаже.

Я не уверен насчёт драконьей силы, но практически каждый дракон имеет по меньшей мере уровень А.

Такого смогут победить шесть Святых Рыцарей.

Стихийный дракон обязательно увеличит трудность. Так я - по-прежнему беззаботно - принялся обустроить этажи с драконами.

По убыванию их силы: огненные драконы > ледяные > ветра > земли.

По крайней мере, так у молодых драконов. Если драконы старые, порядок может поменяться. То есть если дракон проявит всю свою мощь, он победит.

Значит, расположим их по уровню силы.

99-й этаж будет Этажом Адского Пламени, с очень горячим огнём. Там будут расположены последние врата. Потребуется огнеупорное снаряжение, что очевидно.

98-й – Этаж Ледяного Ада. Остановишься – погибнешь. Спасёт ли снаряжение с защитой от холода?

97-й – Этаж Молний. С неба постоянно бьют молнии. Пройдёшь ли этот этаж или нет – зависит от удачи!

96-й – Этаж Тряски. Будто в насмешку над теми, кто до него добрался, произойдёт ужасное землетрясение. Почувствуй ярость дракона!

Так были созданы сверхтрудные этажи.

Драконы смогут питаться аурой Вельдора, так что выживут здесь без проблем.

Больше ковыряться в этих этажах незачем. Пусть только драконы, которых укротит Милим, устроят тут гнёзда, и готово.

Дальше: создать безопасные зоны на каждом десятом этаже.

Перед каждой будет комната с боссом, так что войти в безопасную зону можно будет, только если его победить.

Там можно будет купить волшебные камни, продать добычу и купить зелья по очень высокой цене.

Неплохо было бы устроить таверну или ресторан, но если героям потребуется отдых, они могут просто выйти из подземелья.

Посмотрим, может, после.

Первый этаж – только проба сил, любой новичок сможет пройти его.

Дороги широкие, потеряться едва ли возможно.

С другой стороны, по этажу шириной 250 метров можно бродить долго и безрезультатно.

Начиная со второго этажа, сложность будет расти.

Появятся ловушки.

Я говорю, что сложность будет расти, но на самом деле до десятого уровня не будет никаких действительно смертельных ловушек, так что я уверен, что пройти их можно будет без особого труда.

Если люди в самом начале столкнутся со смертельными ловушками, это отобьёт у них охоту идти дальше, так что не обсуждается.

Так, обсуждая то и сё, наша четвёрка продолжала обустривать каждый этаж.

Через три дня мы почти закончили всё настраивать как нужно.

Мы с улыбками кивнули друг другу и, довольные, покинули подземелье.

+ Надо ли говорить, когда мы в следующий раз пришли в подземелье, его уже населили монстры.

Милим отправилась приручать драконов.

Я не против того, чтобы монстров уничтожали, но драконов - решительно нельзя.

Мы отдали всех прирученных драконов под надзор Рамирис.

Представьте: в подземелье, созданном Рамирис, её подчинённые бессмертны.

Если Рамирис убьют, она исчезнет, но подчинённые смогут возродиться на положенном месте.

Вот почему она так хотела Беретту.

Даже если Рамирис лишится всех сил, в подземелье её войска непобедимы.

Для Рамирис, не имеющей никаких подчинённых, это всего лишь незначительный навык неуязвимости.

Сам Беретта подал нам чай без всяких жалоб, деловито играя роль горничной.

Раз Беретта как будто не возражает, может, работать на Рамирис не так уж плохо.

- Вот как! У меня наконец-то будут настоящие подчинённые!..

С явным возбуждением сказала Рамирис.

Наверное, ей очень одиноко. Я посмотрел на Беретту.

- Привет, Беретта. Хочешь стать постоянным слугой Рамирис?

Спросил я его.

Я какое-то время обдумывал этот вопрос. Если Беретта захочет, я позволю ему перейти к Рамирис.

Если нет, то я найду для неё нового подчинённого.

Беретта ответил:

- Это возможно? Тогда я поклянусь в верности Рамирис-сама и стану её слугой.

Это он произнёс без колебаний.

Просто замечательно, Рамирис. Неожиданно, тебя любят.

Я кивнул.

- Хорошо. Тогда, Беретта, отныне ты станешь служить Рамирис!

Объявил я, сняв блок хозяина и передавая его Рамирис.

Её явно ошарашило произошедшее.

- Хей! Огромное спасибо вам за всё. Я не забуду, что вы любезно позволили мне родиться в этом мире.

- Не беспокойся обо мне. Отныне работай усердно и защищай Рамирис.

- Хей! Даже ценой моей жизни!

Поверим ему. Раз Беретта согласился, мне беспокоиться не о чем.

Передача прошла без проблем. Теперь я буду только его дополнительным хозяином.

Пока с Рамирис ничего не случится, Беретта будет подчиняться только её приказам.

Рамирис наконец осознала, что произошло, и радостно заплясала вокруг.

Должно быть, она правда рада.

Ну и хорошо.

Управляться с драконами в подземелье в одиночку может быть трудно для неё.

Так что если Беретта будет при ней, проблем не возникнет.

Ещё кажется, что Беретта не хочет уступать место первого слуги, потому что уже служил ей какое-то время.

Вельдор и я начали есть, глядя на пляшущую Рамирис.

Раз Беретта официально служил Рамирис, внутри этого подземелья он был бессмертен.

Слуги могут возрождаться только в означенных местах, зато сколько угодно раз.

Если у Рамирис будет достаточно войск, мощь её будет огромна.

И раз она хозяйка подземелья, эта мощь ещё увидит свет.

Не скажу ей об этом, но при желании она сможет выиграть любую битву.

Даже сейчас, когда у неё есть Беретта, способный перерождаться бесконечно, она стала очень сильна.

Да ещё добавим драконов Милим.

Есть вероятность, что эта девочка вскоре получит невероятное могущество.

Ну да это ведь Рамирис. Всё будет хорошо.

Эта милая фея лишь маленький одинокий ребёнок.

Оживляющий предмет - браслет оживления - Рамирис тоже признаёт, так что его носитель не погибнет.

Но действует он только в подземелье.

Если это не объяснить как следует, возможны недопонимания.

Мы улаживали разные моменты, и подземелье неуклонно приобретало нужный вид.

- А для чего эта герметичная комната? Это тоже ловушка?

Я ответил:

- Если внезапно оказаться в комнате без воздуха, то не сможешь дышать и потеряешь сознание. В худшем случае умрёшь.

Железное правило: перед входом в каждую комнату нужно быть осторожным.

Оценить яд внутри комнаты, измерить давление воздуха. Если хотя бы это тебе не по силам, долго ты не протянешь.

В крайнем случае можно использовать магию ветра для вентиляции.

Она, кажется, не поняла.

- Ну ясно, это ужасно опасная ловушка.

Ты... Я уже некоторое время думаю об этом, и ты жуткий парень.

Но надёжный. Сама я бы не смогла придумать такую ловушку...

Сказала Рамирис, восхищённо глядя на ловушки.

Вот что она думает обо мне, значит. Ну, я любил игры в своём прежнем мире, и идею этой ловушки позаимствовал оттуда.

Если попросить меня не создавать такую в реальности, я откажусь.

Для яда уязвимы почти все, и почти всем нужно дышать. Кроме нас.

Думаю, это будет убойное подземелье.

Завершённый шедевр едва ли можно было описать только как «убойный».

(Ну, если ко всем смертоносным ловушкам добавить ещё и монстров, подземелье станет прямо-таки зверским.)

Мне почудился чей-то голос, но, наверное, это лишь моё воображение.

Сдаётся, вскоре я услышу его снова.

Закончив создание подземелья, я вернулся в город.

Вельдор и Рамирис, пожалуй, охотно доделают остальное сами.

Они с большим интересом смотрели, как я расставляю ловушки...

Они просили позволить и им установить одну, но я отказал: в основном потому, что не хочу злых шуток до десятого этажа.

А то клиенты (приключенцы) падут духом и не смогут идти дальше.

Впрочем, я решил доверить им остальное, с условием, что этаж должен быть проходим.

95-й и 94-й этажи наверняка окажутся невообразимо трудными, но ладно.

Этажи с 91 по 93 нетронуты. Милим хотела устроить какой-нибудь, это потом.

Так что оставляю дело на их усмотрение. Хорошо, когда они так довольны собой.

Когда я вернулся в город, прибыл Мьормайлс.

Должно быть, он собирался в большой спешке. Он прибыл куда быстрее, чем я планировал.

Я проводил его в заранее подготовленный особняк и в остальном положился на Ригурдо.

Я поблагодарил Мьормайлса и кратко пересказал ему последние события.

Я объяснил, где будет располагаться арена, и что хочу построить там город с таверной.

Ещё я добавил, что планирую привлекать искателей приключений свежестроенным подземельем.

Ригурдо и Мьормайлс были ошарашены этим известием, и вышла изрядная дискуссия.

Ригурдо хотел обсудить, какие люди теперь сюда станут являться.

Мьормайлс - открытие арены и подземелья.

Они высказались, и мы перешли к обсуждению необходимых ресурсов.

Они быстро стали хорошими друзьями.

Я сказал Ригурдо считать Мьормайлса официальным главой бизнес-отдела.

И что Мьормайлс получит вторую должность - главы рекламного отдела.

Ригурдо кивнул, и связался с людьми, которые быгодились в этих отделах.

Приготовления продолжались.

Мьормайлс был легко принят в жители Темпеста.

Я представил его и дал другим представиться самостоятельно.

Всё прошло на удивление гладко.

Ну, когда они узнали, как Мьормайлс относится к работе, у них не осталось жалоб.

Мьормайлс продемонстрировал, что способен сразу выявить способности всех своих новых подчинённых.

Всем им, и своей свите тоже, он поручил отдельные задания.

Видеть, как иерархия сложилась за мгновение, довольно воодушевляет.

Мьормайлс очень обрадовался, узнав, что будет отвечать сразу за два отдела.

Теперь займёмся приглашениями разным лидерам и важным фигурам.

Всем им мы разослали приглашения, подписанные Мьормайлом, кроме тех, кого я знал лично.

Влиятельным дворянам и богатым торговцам в каждом городе.

Он продвигался так быстро, что можно подумать, будто он занимался этим всю жизнь.

Мы набросали распорядок будущих событий и их стоимость.

Дела шли гладко по всем направлениям, не только в планировании и управлении.

Похоже, я выбрал подходящего человека.

Пожалуй, из всех реализованных идей, выбрать Мьормайла было лучшей.

Без него бы шанс неприятностей был бы куда выше.

Своими силами мы бы так хорошо не справились.

Мне очень везёт, что я встречаю хороших людей.

Мьормайл тоже был очарован едой, обстановкой и уютом этого города.

- Невозможно... Это невозможно! Здесь даже уютнее, чем в столице королевства!

Он всё повторял эту фразу, пока она не стала его фирменной.

Я рад, что ему здесь понравилось.

Опять-таки, реакция Мьормайла - главный знак, что всё будет в порядке.

И сам он это знает.

- Римуру-сама, этот план не может не сработать.

Учитывая все условия, он сработал бы у каждого!

Радостно сказал Мьормайл.

Думаю, может, и не у каждого, но я был очень рад это услышать.

Приготовления продолжались, и в город стали прибывать незнакомые люди.

Я чувствую, что предстоит жаркое времечко.

Оно уже на носу!