

## Глава 117. Полёт нормальный

Переделав подземелье, мы вновь открыли его для публики.

Мне лично показалось, что из-за предложений Масаюки оно стало слишком лёгким.

Какова же была реакция?

Для начала, дураки, не слушавшие объяснений (которые раньше могли добраться в лучшем случае до второго этажа), прошли до третьего этажа.

Но не могли его зачистить.

При этом они не оставляли попыток.

Что их так сильно мотивирует?

Приказы хозяев? Гордость?

Вовсе нет. Причина чисто практическая.

Кажется, добытое Бассоном оружие, длинный меч, оказался весьма неплох.

То есть, по сравнению со снаряжением приключенцев.

Ещё я думал, что это была работа Куробе, но нет, меч выковал один его ученик.

При справедливой оценке этот меч можно было отнести к высококлассным клинкам.

В лучшем случае – к Особым высококлассным.

На рынке высококачественный меч стоит вдесятеро больше себестоимости. Особый – в пятьдесят раз больше.

Так что я отлично понимаю внезапную смену настроения.

«Эй, негодяи, глядите! Мне подходит этот прекрасный меч, а?»

Благодаря бессовестной похвальбе Бассона приток гостей к нам увеличился.

Неожиданно он сделал хорошую рекламу нашей стране, я ему благодарен.

Но планировать такие вещи ему не положено.

Теперь даже недоумки слушают наши объяснения и тренируются на первом этаже.

После тренировки они возвращаются, чтобы перебрать своё снаряжение (это тоже приносит нам прибыль), и снова атакуют подземелье.

Есть и те, кто смог зачистить третий этаж.

Этажи с 3 по 5 легко очистить, если есть хороший навык картографа, это им удаётся.

Остальное зависит от индивидуальных способностей.

И когда эти приключенцы покидают лабиринт, на смену им приходят искатели приключений из других стран, привлечённые слухами.

Это приводит к яростной гонке – кто быстрее зачистит лабиринт.

Некоторые начали торговать картами, поэтому мы решили объявить, что лабиринт будет меняться.

Каждый должен сам рисовать себе карту, чужая бесполезна. Рисовать карту – важнейший навык, без которого не выжить никому.

По их прикидкам, на очистку этажа нужно 2-3 дня, в лучшем случае день.

Поэтому все искатели приключений молча условились собираться для обсуждения стратегии всякий раз, когда лабиринт меняется.

Приключенцы, связанные с Ассоциацией Свободы, были явно другого сорта.

Они собирались в команды, нацеленные не только на истребление монстров; в них входили ещё и собиратели.

То есть они быстро адаптировались. Услышав объяснение, они мгновенно усвоили правила.

Для них, возможно, подземелье будет слишком лёгким.

А скорость, с которой они его зачищают, это только подтверждает.

Например, взять владеющих Стихийной магией: они обращаются к духам, чтобы те указали им верный путь на следующий этаж.

Так нечестно! Стихийная магия мошенничество!

Я спросил об этом Рамирис.

«А, да! Совсем об этом не подумала!

Но это просто значит, что духам они действительно нравятся, то есть им можно доверять!»

Ответила она.

Ну, не все из них могут общаться с духами, владеющих магией стихий тоже мало.

Так что пока ничего не будем с этим делать. На самом деле, мне хочется наградить их за предприимчивость.

Ещё исследователи руин неплохо распознают ловушки.

Им под силу тщательно оценить сундук с сокровищами. Они безмерно отличаются от обычных барменов, и считают исследования своей профессией.

Вот так лабиринт понемногу зачищается, а число участников постоянно растёт.

Мы снова собрались обсудить нынешнее положение дел.

В отличие от прошлого раза, всё шло гладко, так что мы были веселы.

То есть улыбки у нас были до ушей, серьёзно.

«Эй, Масаюки, верно?»

Я думал, что вижу в тебе потенциал, но ты уже вполне состоялся как мужчина».

Вельдор свысока похвалил Масаюки, когда мы собрались.

«А, вот как? Спасибо...»

Ответил Масаюки, удивлённый внезапной похвалой.

Выглядел он, будто спрашивая «это кто ещё такой?».

Эй, он был с нами в прошлый раз, я вас представил... Ты забыл, кто он, потому что перенервничал?

«А, это мой лучший друг Вельдор-сан.

Я представлял вас друг другу в прошлый раз, помнишь?

Это Рамирис, фейри, хозяйка лабиринта».

«Да, я помню тебя, Масаюки».

«Яху! Ты молодец. Этим успехом мы целиком обязаны тебе!»

В отличие от прошлого раза, сейчас они ему улыбались, признав его существование.

Он улыбнулся в ответ.

«О, спасибо. Я Масаюки. Сатору... Как Римуру, я из другого мира. Меня называют героем, но это просто шутка, не обращайтесь на неё внимания, пожалуйста».

На этот раз он представился как подобает.

Значительное улучшение. Они признали Масаюки и теперь могут вести разговор.

«А Рамирис - фейри, хм. Создать такой замечательный лабиринт... ты замечательная!»

Услышав хвалу Масаюки,

«Эге! Ты мне нравишься. Я тебя сделаю своим последователем. И ты слышал, Римуру? Он

сказал, я замечательная!»

Чрезвычайно горделиво заявила Рамирис, летя ко мне с пинком.

Как же раздражает.

Я легко увернулся от пинка.

«Да, да. Замечательная. Кроме того, если Масаюки захочет стать твоим последователем, я не возражаю, учти».

Ответил я.

Владычица демонов и герой. Пожалуй, это нормально.

«М-м, а какой характер у Рамирис-сан?

И кто такой Вельдор... сан? Друг Римуру?»

«Ну, да. Ты не знал?

Рамирис одна из владык демонов. А Вельдор дракон».

«А, что? Владычица демонов и дракон? ААА? Серьёзно-су?»

Масаюки...

По его поведению в прошлый раз я подумал, что храбрости ему не занимать.

Но он просто не знал. Невежество – благо.

И теперь, когда он узнал, что они дракон и владычица демонов, кажется, у него душа вся ушла в пятки.

Ему чертовски повезло, что его признали, а он пребывал в незнании.

Может, это как-то связано с его «Геройским характером»? Ну, вдруг он действует и на окружающих?

Подумав об этом, я решил спросить самого Масаюки.

«А, ну, я собирался отключить этот навык, но...

“Ты убедил владыку демонов уменьшить сложность подземелья... ты настоящий герой!”

Так сказали мои товарищи, прославляя моё имя.

И, ну, они сейчас в том подземелье, так что позвольте мне поблагодарить вас...».

Вот что он сказал.

Выходит, его удача не связана с навыком, а просто врождённая.

Я честно удивлён.

Закончив этим наши представления, мы перешли к насущным делам.

Продажи шли хорошо.

Мьормайлс очень доволен.

Претенденты вылетают и снова атакуют лабиринт.

Они снова покупают наши предметы, так что мы обслуживаем не меньше тысячи человек в день.

Теперь про предложение Масаюки: добыча.

Нужно что-то придумать, чтобы с монстров падали предметы и нераспознанное снаряжение.

Но выпадение добычи – удивительно трудная тема. Обычно после монстров остаются сырые материалы, чаще камни...

«Почему это необходимо?»

Спросил Вельдор.

Ответ был:

«А? Ну, есть такие, кто не может сам вылечиться и вынужден принять поражение. Я подумал: было бы хорошо, если б монстры оставляли зелья. А нераспознанное снаряжение – когда они его подберут, нужно будет выходить из лабиринта, чтобы его распознать, правильно? А предоставив им такую услугу, мы сможем ещё немного заработать. А среди зелий пусть иногда встречается яд...».

Я понял.

Получить сокровища из сундуков и всякий мусор с монстров, а?

Нераспознанные, хм, это меня цепляет. Всякий раз при распознавании буду переживать.

Может, поднимем трудность в зонах с такой добычей.

И я уверен, что будут те, кто под завязку нагрузится мусорной добычей, чтобы продать её в городе.

«Понятно. Ну а кроме этого, будем сейчас менять лабиринт?»

Спросил я. В целом мне нравится, как идут дела.

«Хорошо»,

Сказала Рамирис с умным видом.

Эй, ты правда поняла, что я сейчас спросил? Я взглянул на неё, но она отвела глаза.

То есть она просто плыла по течению. Ловкая зараза.

Ну да ладно.

Мы покивали друг другу, придя к соглашению.

Заставить монстров проглотить мусор оказалось очень легко.

С этим помогли Трейни и дриады.

При помощи пространственной магии мусор оказывался перед монстром, и он глотал его.

Монстры случайным образом появляются на начальном этаже, с этим ничего не поделаешь, но на этажах после 6 есть комнаты с монстрами, их можно подготовить заранее.

Пустив магическую энергию по трубам, мы сможем контролировать, когда появится монстр, и прямо перед ним мы сможем поместить предмет.

Конечно, некоторые предметы захватят монстры-ловушки, но с этим ничего не поделать.

Управлять появлением каждого монстра вручную будет ужасно, но можно сделать так, чтобы они появлялись в одной комнате.

Мы наполним комнату монстрами, распределим время и выпустим их.

Так мы быстро наполним подземелье добычей.

Оно - подземелье - тем временем близилось к завершённости.

95-й этаж мы сделали городом.

Для эльфиек, которые управляют нашими гостиницами, готовят в них и убирают.

Они замечательные работники, я позволю им остаться в этом городе.

Конечно, не только эльфийкам, но и эльфам.

Энты и дриады уже пустили здесь корни, создав город деревьев.

Так посреди этажа возник прекрасный город.

Город Фейри.

Эльфам наверняка будет спокойнее жить среди деревьев.

Они выразили радость и благодарность, и перебрались туда с сердцами, полными надежды.

Конечно, они могут и сами управлять гостиницами и барами.

На этих этажах есть и гостиницы, построенные людьми, как и у других точек сохранения.

Заведует этим всем старый энт.

Да, и если вдруг энты появятся в лабиринте, мы решили, что пусть они направляют и помогают искателям приключений. Конечно, энты охотно согласились.

Вот так мы закончили перестраивать лабиринт, и одно из наличных дел было решено.

Кажется, снова настало время обновить этажи.

Когда мы закончили подземелье, кто-то прорвался сквозь 10 этаж.

Как и было объявлено, появился страж 10 этажа, Огр-Лорд.

В городе витало праздничное настроение.

Группу, прорвавшуюся так далеко, возглавлял Герой Масаюки.

«Ма-са-юки! Ма-са-юки!» - слышались возгласы.

На лице его была кривая ухмылка, но посторонним она наверняка казалась ослепительной.

Огр-Лорд был уровня В+, но для группы Масаюки определённо не представлял угрозы.

Его товарищи прилично тренированы, и даже из напряжённых ситуаций выйдут без потерь.

Из Огра-Лорда выпадают предметы из огрского набора.

На этот раз выпали топор огра и поножи огра.

Они часть набора, редкие предметы.

Оружие выпадает случайным образом. Если не понравилось, можно ещё раз испытать удачу.

Но хватило единственного взгляда на оружие, чтобы у искателей приключений загорелись глаза.

До сих пор они рассчитывали лишь на крохотную выгоду, но теперь всё изменилось.

Босс появляется раз в час, и если его побеждают, появления следует ждать ещё час.

Когда босса побеждают, на участке пола возникает точка сохранения.

Пройдя по этому полу, уже никогда не вернуться к этой битве с боссом.

Это чтобы нельзя было монополизировать босса.

Из босса выпадает коробка с предметом.

Пока она не открыта, неизвестно, какой в ней предмет.

Какого бы он ни был типа, он будет принадлежать к огрскому набору.

Он босс уровня В+, поэтому подготовленная команда из шести человек его наверняка сможет победить.

Эта новость быстро разлетелась среди приключенцев.

Число желающих сильно выросло.

Как и задумано.

Теперь в мире не осталось никого, кто бы не слышал о Темпесте, городе с лабиринтом.

<http://tl.rulate.ru/book/96820/3858>