

Аид шагает уже целый день по лабиринту подземных ходов около Сетакрома. Здесь действительно стали попадаться очень сильные твари, но еще ни одна не смогла отправить к точке воскрешения. По какой-то причине многие монстры приходят со второго уровня Бездны, и Аид не может выяснить, почему так происходит. Для этого придется сходить туда, но это слишком рискованно, сначала нужно прокачаться должным образом перед таким путешествием.

Аид для себя решил, что будет стараться побеждать Бездну Финитума без смертей. Да, он может воскреснуть, но умирать больше не хочется. С одной стороны фантомные боли после перерождения под деревом почти так же мучительны, как реальные раны. Во-вторых, подобное бессмертие действует только на территории Бездны, поэтому не стоит привыкать к тому, что смерть не страшна вообще везде.

Сейчас юноша наблюдает за темным коридором в ожидании врага. Этого монстра преследует уже битый час и наконец удалось загнать в тупик. Гуманоидное создание с мускулистым телом и двумя головами наверняка тоже напряженно смотрит в темноту после того, как Аид убил его дружков.

Но вряд ли добыча ожидала, что охотник проберется в теневом колодце, после чего выскочит за спиной и ударит чародейской стрелой прямо в один из затылков. От такого удара одна голова создания взрывается, а вторая приходит в помешательство.

Чудовище кричит, бежит и катается, в целом ведет себя довольно неадекватно, хотя не думает умирать. «Возможно, она делит функции голов на ту, которая думает, и ту, что действует», — размышляет юноша и добывает несчастное создание. Варламейн наверняка удивится, когда ничего не представляющий из себя внешне наемник вернется с задания и доложит об успехе. Аид и сам бы не поверил, что когда-нибудь сможет стать таким.

Еще три дня проходят в таком же ключе, с той лишь разницей, что врагов попадаетея всё меньше и меньше, а скоро вообще никого найти не удастся. Теперь мало что может ускользнуть от внимания Аида, так как юноша за два очка талантов купил способность, что позволит проводить дальнюю разведку:

Название: Взор из Тьмы (ур.3)

Описание: способность позволяет проводить дальнюю разведку на пять километров во все стороны, если в искомом месте много темноты.

Благодаря этой способности Аид может наблюдать за любым местом, где темно, даже если оно вне поля обычного зрения и вообще скрыто стенами. Идеальная способность для Бездны Финитума, где обычно темно. Но вот заглянуть в Сетакром не получилось, так как там полно света, и вместо картинки в глаза бил интенсивный свет.

На пятый день Аид решает возвращаться в город для доклада. Больше монстров не получается обнаружить, так что можно считать, что работа завершена в обозначенном районе. Конечно, можно было пойти в другие части подземелья, но Аид хочет отдохнуть как следует.

Сейчас наемник достиг пятидесятого уровня и имеет сотню на Интеллекте. Это первый трехзначный параметр в характеристиках. С ним все заклятья получаются сильнее, а маны становится больше. А регенерация маны теперь восьмого уровня.

Также повысились до потолка «Ночное зрение (ур.10)» и «Повышенный болевой порог (ур.10)». Но абсолютного зрения и нечувствительности к боли это не дало. В пути заметил, что слишком далеко отошел от Сетакрома, так что в определенный момент приходится остановиться на привал. Сейчас мысли крутятся вокруг необходимости отыскать следующее древо возрождения. Аид не знает его местоположения, и это приводит к проблеме поиска.

Пока рука не коснется ствола, точка респава не будет активирована, но поди отыщи это древо в лабиринте. Раньше Бездна была линейной, а деревья попадались чаще. Может оказаться так, что следующее будет ждать очень далеко от Сетакрома.

— Кстати, не забудь произвести внести последнюю часть на покупку. — Фея Моргана

появляется над головой и предупреждает о необходимости внесения платежа. «Точно, чуть не забыл», — Аид смотрит на системные часы и видит, что уже почти полночь. Вот уже пять дней юноша получает 101% и тратит на покупку магазинного бота третьего уровня за 505%. И как раз сегодня нужно внести остаток.

— Благодарю за покупку! — Улыбается Моргана. — Приступаю к подключению пакета третьего уровня.

Бот исчезает, а в интерфейсе магазина ассетов выводится загрузочный интерфейс:

Ищем розетку...

Сортируем чеки...

Кормим рыбок...

Прогоняем пауков-людоедов из серверной...

Примеряем новую одежду...

Готово!

— Та-дам! — Вновь выскакивает Моргана, чем зарабатывает изумленный взгляд Аида. Теперь вместо феи стоит маленькая девочка с наряде горничной. Длинные светлые волосы уложены ровными прядями, а голубые глаза смешливо наблюдают за реакцией юноши.

— Как ты сильно изменилась за лето, Моргана. — Улыбается Аид.

— Дополнительный бонус при покупке подписки. И как я выгляжу? — Девочка упирает руки в бока.

Аид зажигает еще один магический кристалл, чтобы рассмотреть получше. На первый взгляд не отличить от обычного человека.

— М-м, хорошо. Наверное.

— И это вся реакция?

— А почему ты в таком наряде?

— Однажды ты сказал, что хочешь гарем из горничных.

— Я тогда был пьян.

— Но хочешь же ведь. — Моргана указывает пальцем на собеседника, словно только что раскрыла преступление, где убийца — Аид.

— Лучше расскажи, откроются новые торговые зоны?

— Конечно. — В руках девочки появляется книжка с яркой обложкой. — Дорогой хозяин, обрати внимание на этот редкий экземпляр по соблазнению любой девушки. Всего за 22%. Рекомендую начать с главы про комплименты.

— Не, я сейчас на мели. Но подожди, на первом уровне ты выглядела как интерфейс. На втором — фея, на третьем — девочка-горничная.

— Ага. Магазиновый бот может принимать разные облики, а что?

— Что тогда будет на четвертом?

— Хм, там появится возможность задать ту внешность, которая нужна посетителю магазина. Но чтобы продолжать прогрессию, могу высоченной красоткой вот с таким вот здесь и таким вот здесь. — Моргана руками показывает, как и в каких местах изменятся пропорции тела.

— Но имеет ли это какое-то практическое значение?

— Не думаю. Скорее подразумевает более тонкую подстройку под общение с клиентами. Ведь покупатель с большей вероятностью расстанется с деньгами, если войдет в чистый магазин с привлекательным персоналом. А еще товар должен был ярким и красивым.

— М — маркетинг.

— Угумсь.

— Чуть не забыл, нужно же доложить капитану Варламейну.

Аид сжимает артефакт в руке и сообщает, что возвращается в Сетакром. Странно, но сегодня капитан не отвечает. Сначала он просил докладывать каждый час, но потом Аид знатно надоел докладами, так что разрешил выходить на связь пару раз за день. «Может, сегодня чем-то занят», — пожимает плечами Аид и убирает артефакт для связи.

— Ну что, идем навстречу приключениям? — Моргана носится взад-вперед.

— Пошли, раньше выйдем, раньше сядем.

Вдвоем продолжают путь к городу эльфов. По дороге Аид знакомится с ассортиментом новой VIP-зоны магазина ассетов и радуется большим скидкам на определенные товары, пока дорогу не перегораживает стая пещерных собак. Этих монстров «Анализ мира (ур.4)» так и назвал. Моргана тут же прячется за Аида и велит прогнать монстров.

— Разве они тебе могут что-то сделать? — Удивляется юноша.

— Нет, но все равно страшно.

— Понял. — Аид смотрит на бегущих псов с жестким мехом и длинными клыками. Даже для собак они довольно большие и смертоносные. Вот только для Аида уже не так страшны.

Чародейские стрелы косят одного за другим, а после все враги попадают в настоящую тьму, где поджидает еще более страшная и быстрая смерть.

— Теперь я умираю гораздо реже. Это серьезный прогресс. — Аид доволен собой.

— Ага. — Девочка осторожно обходит трупы. — Но вряд ли ты видел всех монстров Бездны.

— Это верно. Например, все еще хочу узнать, как выглядит тот бронерог. Наверное, как носорог, только весь из стали, как танк.

— Но монстрами не обязательно будут именно неразумные создания.

— О чем ты?

— Перефразировала крылатое выражение римского писателя Плавта.

— М-м, может, мне тоже начать читать художественные книги помимо прикладных?

— Однозначно. Всего один шаг отделяет тебя от сокровищницы человеческого искусства.

— Один шаг и пустой кошелек. — Поправляет Аид, но Моргану не остановить:

— А еще скоро в магазине могут появиться сочинения народов других миров. Этот проект под названием «Вавилонская библиотека» еще находится на этапе реализации.

— Я уже понял, что приложение «Однопроцентное усиление», игровой движок и магазин ассетов являются частью одной экосистемы, но что стоит над всем этим? Ты в курсе?

— Что ты, я всего лишь магазинный бот. Осуществляю заложенные в меня функции и выполняю план продаж.

— Я понял. А вот и Сетакром. Хотя подожди, ты ведь уже видела его.

— Ага. Но почему нет стражи?

— Не знаю. — Аиду это тоже кажется странным.

Всего у Сетакрома шесть входов и каждый хорошо охраняется. Сейчас Аид стучит под огромным воротам, но на стене, где раньше стояла стража, сейчас никого нет. Делать нечего, Аид перебирается наверх в теновом колодце. За первыми воротами через десять минут ходьбы показывают вторые, куда более укрепленные, но и здесь никого нет. У Аида возникает нехорошее предчувствие.

А после оно подкрепляется странными звуками из-за ворот. Сами ворота, как слышал Аид, изготовили гномы, поэтому являются идеальными образцами оборонных сооружений. Они невероятно толстые и тяжелые, их обычно открывает целая команда. Спаянные воедино стальные блоки плохо пропускают звуки, поэтому трудно понять, что там происходит.

Аид не очень хорошо изучил эльфийский народ, поэтому может придумать много объяснений происходящему. Вдруг сегодня какой-то праздник, поэтому стража ушла, заблокировав ворота? К счастью, есть небольшой зазор между воротами и проемом в скале, чтобы створки вообще можно было двигать. Аид вновь ныряет в тень, что просачивается в нужную щель. Теперь юноша вылезает уже в Сетакроме с шокированным лицом.

Повсюду горят пожары, хотя что может гореть в каменном городе? Дым уже скапливается на потолке пещеры, мешая освещению с помощью огромных светильников. В городе бегают эльфы, слышны крики и призывы на помощь. Аид бежит вперед и скоро замечает мертвых эльфов, что лежат на улицах.

«Это не из-за пожаров», — понимает юноша и приходит к выводу, что на город напали монстры. В другой части города явно кипит бой, так что Аид бросается туда. С помощью VCS скорость тела увеличивается, и скоро Аид сталкивается с группой раненых эльфов.

— На нас напали монстры? Сколько их? — Юноша подбегает к эльфам, что смотрят на наемника, как на чудо в перьях, и ничего не отвечают. «Что за...», — Аид бежит дальше и выбегает из кольца домов на большое поле, где эльфы выращивают корнеплоды.

Сейчас поле залито кровью и завалено трупами защитников городов, а противником выступают не монстры, а гномы! Гномы, черт возьми, это наверняка они. Бородатые и коротконогие существа в качественной военной экипировке. Стройные ряды гномов слитным движением поднимают ружья, похожие на мушкеты, и готовятся дать залп по выжившим эльфам, пока Аид находится в ступоре.