От услышанного Аид опешил. «Они настолько боятся Тенебрис, что лишь за простой разговор готовы убить?». К счастью, Люкет объявляет не о смертной казни, но лучше от этого не становится.

— Чтобы очистить свое имя, Аид должен будет послужить на благо Невегрода в течение тридцати лет! — Громко объявляет Люкет. На всех ярусах поднимается тихое обсуждение. Мином Форем явно хотел именно смертную казнь, но молча склоняет голову в знак согласия.

Разумеется, это наказание не смертная казнь и не тюремное заключение, но стоит подумать о тридцати годах, как Аиду становится плохо.

По факту это является лишением свободы, где юноше придется работать на благо Невегрода тем, кем прикажут. Могут сделать дворником, стражником или строителем. С этого момента исчезает возможность самостоятельно выбирать свое будущее. А когда наказание истечет, Аиду будет уже больше пятидесяти лет.

При этом нужно учитывать тот факт, что он вряд ли когда-нибудь сможет вернуться в родной мир, а здесь будет ненавидим всеми за связь с темной богиней. Аид уверен, что невиновен, но здесь, похоже, руководствуются иной логикой.

— Подождите! Я не согласен! Нет такого закона, что запрещает беседовать с Тенебрис. — Громко протестует Аид. — Я не принимал от нее никаких даров и не соглашался сотрудничать. Да вообще считал произошедшее сном до сегодняшнего дня. Это нельзя считать каким-то преступлением!

— Аид, подожди, не всё так плохо. — Начинает шептать Кларк. — Я уверен, что Люкет позволит тебе дальше развиваться так, как ты хочешь…

Но приговоренный уже не хочет слушать защитника.

— Приговор обжалованию не подлежит. — Спокойно отвечает Люкет. — Обвинитель не смог продемонстрировать неопровержимых доказательств твоей причастности к прорыву барьеров, но подобная связь с Тенебрис все же не дает оправдать полностью.

— Вы так боитесь Тенебрис?! Продули ей в войне, а теперь при малейшем подозрении приговариваете к такому?

— Ты ничего не знаешь о том, что сотворила Тенебрис. — Сдержанно отвечает Минол, но видно, как его возмутили слова Аида. — Прими наказание с честью.

— Какие еще вы можете дать варианты? — Аид игнорирует и слова Форема, не сводя взора с Люкета.

— Изгнание из Невегрода.

— Отлично! Изгоните меня, пожалуйста, обратно в мой мир.

— Это невозможно, Аид. И я тебе об этом сказал при нашей первой встрече. Даже для изгнания в Экситас потребуется создать брешь в барьерах, которой сразу же воспользуются. Хочешь ты или нет, но теперь прочно связан с Невегродом.

— Благословенный Люкет, есть еще один путь для изгнания. В Бездну Финитума. —

Произносит Минол, который будет даже рад, если Невегрод избавится от присутствия нежелательного человека.

Аид не понимает, что такое Бездна Финитума, и почему она вызвала такое бурное обсуждение на ярусах.

— Если я могу туда уйти в изгнание, то пусть будет так! — Громко объявляет Аид.

— Что ты говоришь, туда нельзя! — Кларк вцепился в плечо, пытаясь обратить на себя внимание.

— Тишина! — Громогласно призывает Люкет с одновременным ударом невидимого колокола. Любые разговоры тут же прекращаются. После божество обращается к Аиду:

— Думаю, ты не до конца понимаешь, чего просишь. Бездна Финитума — место, лишь немногим уступающее ужасам Экситаса. Изгнание туда по факту является смертной казнью. Это запутанный подземный лабиринт с монстрами и силами, который даже мне трудно описать. Я не могу умолчать о том, что выбраться из этого лабиринта возможно. Ходят легенды, что там можно найти дорогу даже в другие миры, но для этого нужно будет пройти множество испытаний и дорог. Для тебя это будет равносильно смерти.

Теперь все взгляды устремлены на Аида, которому описание не слишком понравилось, но Люкет сказал, что эту Бездну реально преодолеть, чтобы прийти в какие-то иные места вне Невегрода. Поэтому юноша готов рискнуть, так как не собирается потратить тридцать лет работы на людей, которые будут видеть в нем демоническое отродье.

— Хорошо. Я выбираю изгнание в Бездну Финитума. Что теперь, запретите мне?

Кажется, что ответ ввел Люкета в ступор, но ничего более бог света и знаний не сказал, лишь громко объявил о том, что приговор будет приведен в исполнение прямо сейчас, что стало немного неожиданно для Аида.

Под ногами вспыхивает телепортационная окружность, после чего Аид видит перед собой огромные стальные ворота в какой-то еще более обширной пещере. Вокруг возведены многочисленные стены и постоянно дежурят гномы и гоблины в элитных доспехах и с зачарованным оружием в руках.

Защитники места удивились, когда в таком охраняемом месте кто-то возник, но появление Люкета всех успокоило. Синий шар плавает на уровне глаз и просит одуматься:

— Как ты видишь, перед тобой вход в проклятый лабиринт. Если ты перейдешь через эти врата, то обратной дороги уже не будет. Я ни в чем не слукавил, когда описывал Бездну Финитума, что может пронизывать многие миры, если верить легендам.

— Я не собираюсь становиться рабом Невегрода. Я хочу сам выбирать путь по жизни и хрен меня что остановит.

— Служба Невегроду не означает рабство. Ты продолжишь обучение и когда-нибудь станешь защитником, который спасет множество жизней. Ты сможешь достичь величия в Невегроде.

— Нет, в глазах всех тех людей я останусь пособником Тенебрис. Это не то место, где я хочу быть.

— То есть ты так хочешь вернуться в родной мир?

— Нет, мой мир тоже довольно отвратительный, но я хочу иметь возможность управлять своей жизнью. Открывай ворота.

— Что же, прощай Аид. Возьми это на прощание. Здесь припасы в дорогу. Возможно, тебе они пригодятся.

Команда гномов крутит огромный рычаг после того, как маги отодвинули запоры и сняли защитную магию. Вокруг врат выстроились шеренги вооруженных гоблинов и гномов, будто оттуда сразу же хлынут монстры, стоит приоткрыть дверцу. Аид подхватывает рюкзак и проходит мимо воинов. А после исчезает в темноте преддверий Бездны, даже не подумав обернуться.

Когда огромные врата закрыли брешь, наступила невероятная тишина и тьма. В руке Аида загорается шар магической энергии, после чего оборачивается стрелой и улетает вперед в попытке осветить происходящее. Юноша понимает, что находится в пещере с уклоном вниз. Больше ничего понять не удалось.

Аид не идет вперед, а лишь приваливается на ворота, чтобы собрать мысли в кучу. Он не пришел сюда умирать, это точно. Но чтобы выполнить задуманное, нужно будет постараться. Но сначала нужно проверить, что такое дал Люкет напоследок. В левой руке возникает еще один сгусток магической энергии, а правой рукой Аид высыпает содержимое на землю.

Удивительно продуманный сбор вещей. Тут есть теплая одежда, прочные ботинки и короткий клинок. Также бутыль с водой, пару свертков с едой и целая россыпь кристаллов. Некоторые из них Аид узнает, они могут выполнять роль волшебных светочей. Юноша гасит шар энергии, а потом заставляет разгореться один из кристаллов, что отбрасывает вокруг призрачно-

фиолетовый свет.

— Ну, вроде бы не так плохо пока. — Аид садится на землю и переключается на другую задачу, потушив магический кристалл. Такие предметы имеют срок действия, поэтому лучше не тратить без острой необходимости. Сейчас глаза смотрят на то, как заполненная ежедневная шкала на все 101%. Причем юноша получил сто процентов сразу, когда объявил о желании отправиться в изгнание.

Аид не знает, почему так произошло, но предполагает, что это как-то продвигает его на пути к величию, значит, расценивается приложением как значимое действие. Теперь может добить покупку, на которую сливал 101% на протяжении девяти дней.

— Магазин ассетов. Оплачиваемые покупки. — Велит Аид и жестом приветствует Моргану. Перед глазами появляется:

«РПГ-оболочка уровня ААА»: 909/1010%

Сегодня последний платеж, который Аид проводит с большим удовольствием. Причина, по которой Аид решил раскошелиться на такую дорогую покупку, заключается в том, что одной лишь теорией он не может доработать прошлую РПГ-оболочку за 80%. Потратил кучу времени, но лишь сломал. Оказалось, что характеристики на самом деле не были никак связаны с реальным телом, да и прокачка работала через известное место.

Быть разработчиком оказалось не так просто, как думалось первоначально, поэтому Аид принял волевое решение купить готовый ассет, где всё уже подогнано красиво, чисто и аккуратно кем-то намного более опытным, чем начинающий геймдизайнер.

И это уже почти готовая Система с настроенным интерфейсом, системой прокачки, тучей навыков, титулов, предметов, заклинаний и прочего. «Когда-нибудь я стану достаточно крутым, чтобы самостоятельно делать такое, но пока воспользуемся чужим трудом».

Примерно полчаса Аид потратил, чтобы удалить прежнюю оболочку и на её место поставить новую. Очень не хочется вносить какие-то изменения, но пришлось помучиться, чтобы оставить прежнюю систему характеристик, как более понятную, чем список аж из десяти характеристик. Но применить новую оболочку еще не значит, что дело в шляпе. Аид знает, что прежние планы придется пересмотреть, так как теперь нужно выжить в чертовом лабиринте, где смерть подстерегает на каждом шагу.

Аид напряженно смотрит в полнейшую темноту, размышляя над тем, как обернуть ситуацию в свою пользу. Пока находится в режиме редактирования, то не боится нападения монстров из темноты, но долго так сидеть не выйдет. Помимо новой Системы нужно задать правила прохождения этой Бездны. То есть превратить в игру, правила которой будут работать на Аида.

Сначала геймдизайнер пробует выдать себе читы, но ничего из этого не получается, движок сообщает об ошибке. Если Аид хочет выдать себе абсолютную атаку, убивающую кого угодно с одного удара, то её придется выдать всем монстрам подземелья. В таком случае первый пропущенный удар станет последним. Если выдать себе непробиваемую защиту, то её тоже придется дать всем врагам, и тогда прохождение превратится во что-то неиграбельное.

— Как мне обойти правило баланса, чтобы выжить в таком месте? — Спрашивает себя Аид, а потом обращается к жизненному и игровому опыту, пока не осеняет идея, которая уже встречалась в играх. Быстро продает два учебника в магазин ассетов и покупает себе модель светящегося дерева, которое ставит перед вратами. Это отличный ориентир, который можно будет увидеть издалека.

— Отлично. Задать правило…

http://tl.rulate.ru/book/66843/1830540