

Вот так началось покорение подземелья с невозможным уровнем сложности. Аид сразу понял, чем это отличается от компьютерных игр. Все-таки в играх прошлого мира игрок и персонаж были отрезаны друг от друга. Даже если персонаж получал страшный урон, никакая боль до игрока не доходила. Здесь же всё иначе: Аид чувствует каждую смерть, поэтому просто не может раз за разом возвращаться к прохождению после очередного воскрешения у дерева.

И точно бы тронулся головой, если бы не навык «Повышенный болевой порог (ур.1)», который был вынужден приобрести. Есть еще навык полного отсутствия боли, но на него просто не хватает очков, да и сам по себе этот навык очень коварен. Аид хочет продолжать чувствовать боль, если вдруг подвернет ногу или наступит на гвоздь, иначе рискует не заметить без боли. Но вот в бою иммунитет к боли был бы очень полезен. Возможно, потом найдет активируемую способность.

Сейчас Аид продолжает пробиваться через «бесящих гоблинов», которые пополнили бестиарий Бездны Финитума вместе с «кислотными паршивцами». А последние те еще паршивцы, так как после пары прорывов с боем научились стрелять в спину убегающего приключенца. Теперь ясно, что имелось в виду под функцией самообучения врагов. Если Аид начинает успешно применять какую-то тактику, то враги начинают адаптироваться к ней.

Юноша смотрит на треснувший клинок. Если таким врезать по гоблину, то точно сломается. Надо бы озаботиться магической экипировкой, которую просто так не испортить. Вот только оружие нельзя купить за очки навыков или способностей. Пока что Аид обнаружил лишь возможность покупать в магазине ассетов за ежедневные проценты. А ведь их тоже нужно продолжать зарабатывать, хотя, к счастью, приложение начисляет проценты за каждый заход.

— Ссанный рогалик! — Вскрикивает Аид, очнувшись у дерева рядом со входом после того, как получил стрелу в висок. К счастью, эта смерть была мгновенной. Но в памяти все равно отпечаталось это чувство проникновения кончика стрелы. Такое ощущение, что мозг теперь создает фантомную боль, хотя повреждения уже нет.

— Так, похоже, не обойтись без покупки способностей прямо сейчас. Мне нужно дойти до следующего дерева и активировать его, чтобы больше не пришлось проходить этот участок.

Сейчас Аид может купить три способности за одно очко или скомбинировать более дорогую покупку с меньшим количеством способностей. «Из того, что можно купить, ничто не облегчит мне прохождение вот прямо сразу. Значит, стоит обратить внимание на то, что в дальнейшем может стать очень полезным или сильным. Хм, тут даже это есть», — юноша смотрит на способность, которая прямо пересекается с Невегродом.

Название: Открытие каналов VCS (ур.1)

Описание: способность позволяет усиливать и укреплять тело и снаряжение маной или энергией, тратящей выносливость. Основано на манипуляциях *vigori con spere*.

Похоже, РПГ-оболочка настолько крутая, что самостоятельно создает навыки и способности в зависимости от места, в котором находится игрок. Аид помнит слова Корбена о том, что *vigori con spere* позволяет защитникам Невегрода сражаться с демонами на одном уровне. Таким образом способность может на время давать буст к характеристикам. Возможно, это именно то, что нужно, поэтому Аид приобретает способность.

— Ха! — Юноша взмахивает мечом, что покрывается синей энергией. Это укрепление магической энергией, что сразу жрет полоску маны. Потом пробует сделать то же с помощью *con spere*, то есть духа и тела. Теперь оружие покрыто зеленой энергией. Если применить сразу оба вида, то получается цвет морской волны с большей прочностью и расходом.

«Лучше использовать без маны, так как её пока не так много, как выносливости», — принимает решение Аид. За все забеги он заработал четыре уровня и теперь находится на пятом. За каждый уровень Система выдала одно очко характеристик, что Аид вложил в выносливость:

Физическая сила: 10

Ловкость: 10

Выносливость: 23

Интеллект: 10

Так как магии у Аида пока не очень много, то высокий показатель Интеллекта не очень нужен. Следующим на очереди станет Ловкость, чтобы быстрее передвигаться и реагировать на атаки. Против быстрых и мелких монстров точно пригодится. Но даже так еще есть три очка способности и три очка навыков. Опытным путем Аид заметил, что эти очки Система выдала только за первый, второй и пятый уровень.

«Стоит ли их потратить? Можно тратить менее осторожно, но вдруг потом потребуется что-то срочно, а свободных очков не останется?». — На этом Аид решил остановиться, пока голова не начала пухнуть и отправился на очередное randevu со слизью, как бы противно это ни звучало. В этот забег обязательно стоит проверить новую способность, чем Аид и занимается.

Удивительно, но стоит открыть каналы VCS по всему телу, как оно становится намного легче, а следовательно быстрее. Аид теперь без труда уклоняется от прыжков каждой слизи, а также от их кислотных пуль. А вот меч, окутанный усилением, уже не получает повреждения от кислоты. Схватка завершилась быстро, и это первая победа в Бездне Финитума.

Повышение уровня: 5 → 6.

Получено 2 очка характеристик.

Теперь Ловкость равна двенадцати. В бодром настроении Аид идет дальше, пока не доходит до логова гоблинов. Трудно определить, имеют ли эти создания интеллект и запоминают ли Аида, но использование оружия указывает, что они не совсем безмозглые животные. Аид повторно

усиливает тело и оружие, и бросается в атаку.

Сейчас бой проходит по правилам одинокого путника, а гоблины отлетают в разные стороны то без руки, то без ноги, а иногда и без головы. Аид бросается следом за убегающими созданиями, что резко стали беспомощными, но вдруг правую ногу пронзает дикая боль, сопровождающаяся металлическим щелчком. Нога угодила в капкан и даже укрепление не помогло! Следом в спину вонзаются наконечники копий, добавляя страданий. В такие моменты очень хочется получить мгновенную смерть...

Аид лежит уже десять минут на полу у дерева, а сознание все еще находится в беспокойном метании из-за очередной пережитой смерти. Снова получил уровень, а также повысился уровень способности до второго уровня, но сейчас разительно не до этого. Пришлось полежать примерно полчаса в обдумывании дальнейших шагов.

Гоблины до этого не использовали ловушки, а сейчас подловили. Да, Аид становится сильнее, но монстры продолжают удивлять. «Что же будет еще глубже в Бездне? Меня будут выносить вперед ногами силой мысли?», — такой вариант отместить тоже нельзя, так что Аид опять же возвращается к неиспользованным очкам.

Снова повышает характеристику Ловкости, а потом думает насчет навыков и способностей. Очевидно, что нужно улучшить органы чувств, причем желательно все. «Ночное зрение (ур.5)» неплохо качается только из-за того, приходится использовать постоянно, но лишь улучшает видимость. Сейчас нужно что-то такое, что будет подсказывать о ловушках и засадах.

В списке можно найти навыки, связанные с обостренными чувствами всех видов, но на всё точно не хватит очков. Хотя обостренный вкус вряд ли пригодится сейчас. Рука отправляет кусок мяса из рюкзака в рот, пока есть что-то вкусное, Аид будет жевать именно его, хотя «Стальной желудок (ур.1)» уже проверил.

Этот навык действительно помогает переваривать даже несъедобные вещи, лишь бы получилось проглотить. Даже если это будет камень, он растворится и передаст питательные

вещества. «Или не передаст, это же, блин, камень». И по описанию навыка выходит, что отравиться Аид тоже не сможет, что довольно хорошо, если с голодухи придется готовить мясо монстров.

— Моргана, я вызываю тебя!

— Магазиновый бот Моргана приветствует тебя. Чем могу служить в этом темном месте? — Фея начинает летать над головой.

— Можешь дать совет, на что сейчас стоит потратить очки?

— В мои обязанности это не входит-ня, но по описанию товара можно предположить, что существует сложная и комплексная система навыков и способностей. Вероятно, подразумевается огромная вариативность прокачки-ня.

— И все же?

— Попробуйте вспомнить, как поступали герои игр, комиксов и аниме, например. Но! Если вы приобретете месячную подписку на магазинного бота третьего уровня, то я смогу давать индивидуальные консультации-ня.

— Да-да, спасибо. — Аид крепко задумался над советом.

А что действительно придумывали авторы для вымышленных персонажей? Первым на ум

приходит какой-нибудь чит, имбалансная способность или крутой артефакт. Дырявая память уже многое потеряла, так что ничего толкового сначала не приходит в голову. «Какое-нибудь поглощение чужих способностей? Системный анализ любого предмета или явления с выявлением слабых сторон? Иметь в питомцах супермонстра? Да если так посудить, можно многое вспомнить».

На всякий случай Аид проверяет всё, что приходит в ум. Поглощения способностей в списке найти не удалось, как и покупку питомцев. Системная оценка присутствует под названием «Анализ мира (ур.1)», но стоит пять очков навыков.

— Ладно, тогда пока посмотрим активируемые способности. Возможно, пригодится способность контроля. — Аид рассуждает вслух, используя игровую терминологию, где под контролем подразумевается способность персонажа влиять на врага.

Самый частый пример — обездвиживание с помощью пут или паралича какого-нибудь. И такие способности есть, поэтому Аид после долгого анализа выбирает «Клейкая поверхность (ур.1)», потому что её можно бросить не только на пол, но и прямо на врага.

Вы не можете изучить данную способность, так как принадлежите другому классу. Ваш класс: маг. Требуемый класс: разбойник.

— Вот ты зараза. Здесь и такое есть ограничение. Но я не хочу менять класс. Ладно, раз я маг, то давайте что-нибудь магическое. Например, «Зыбучие пески (ур.1)» или «Заковать в лед (ур.1)». — Чем дольше Аид проводит время в одиночестве, тем больше начинает говорить с собой, но даже не обращает на это внимание.

Вы не можете изучить данные способности, так как не обладаете базовыми навыками «Магия Земли» и «Магия Льда».

— Мне еще на них тратить очки? А подождите, а есть ли у меня магия Тьмы, к которой я вроде как имею предрасположенность?

Аид листает список способностей, но не находит искомого. Потом решает проверить навыки, так как это не совсем активируемая способность и видит в самом конце:

Навык: «Магия Тьмы»

Описание: позволяет использовать магию с задействованием элементов Тьмы.

— Значит, стоит поискать что-то, связанное с магией Тьмы. Моргана явно не ошиблась, когда говорила, что это не просто список умений «собери себя сам». Тут есть определенная система, правила которой могут быть неочевидными с первого взгляда. Ладно, поживем — увидим.

<http://tl.rulate.ru/book/66843/1830543>