

Гоблины громко смеются над шутками, которые поймет только другой гoblin. Их язык вообще трудно назвать речью, обычно это набор гогущих звуков и похрюкивания. Напасть появилась из коридора Бездны Финитума неожиданно. Вдруг стало очень темно, хотя местные создания приспособлены для жизни без солнца. Внезапная настоящая тьма стала последней для нескольких гоблинов, что сторожили проход в лагерь.

Острое лезвие и большая сила моментально лишает двоих гоблинов головы. Тревога сразу поднимается в пещере, где обустроились подземные жители, но теперь область тьмы расширяется и включает в себя многих созданий. Царит шум, кричат гоблины, падают тела, а вскоре лагерь затихает. Из границы тьмы выходит Аид на трясущихся ногах. Пускай это далеко не первый бой, но каждый раз адреналин начинает колотить тело.

Юноша наконец преодолел препятствие и вскоре наткнулся на второе дерево. Стоило ладони коснуться коры, как крона и листва засияли ярким светом. Точнее, яркий он лишь для ночного зрения. Только сейчас Аид позволяет себе передохнуть. Теперь после смерти будет возвращаться к этому дереву. Стоило активировать новый чек-поинт, как Система решила кое-чем одарить:

Получен новый титул «Независимый».

Название: Независимый

Описание: выдается только тому, кто рискнет поставить жизнь на кон для того, чтобы сделать что-то согласно личным принципам. Важное условие: не принимать ничьей помощи. Титул повышает количество получаемого опыта, а также дает бонус к характеристикам в случае одиночного прохождения.

— Ого. — Аид читает описание, а потом идет проверять характеристики, чтобы еще распределить полученные за гоблинов.

Физическая сила: 30

Ловкость: 34

Выносливость: 45

Интеллект: 30

Действительно, все характеристики поднялись на двадцать пунктов. «Неплохо. Система выдала такой титул за то, что решил уйти в изгнание, решив не становиться частью ни Невеграда, ни Экситаса?». — Это единственная догадка. В целом титул очень полезный, так как сопартийцев у Аида не предвидится. Вряд ли в Бездне Финитума можно встретить хоть кого-нибудь, кто не будет враждебен.

— Но блин, новые способности шикарны! — С их помощью Аид зачистил лагерь гоблинов. Оказалось довольно логичным брать способности, связанные с магией Тьмы, хотя Аид допер не сразу.

Название: «Область Первородной Тьмы» (ур.1)

Описание: создает вокруг пользователя область непроглядного мрака, в котором погаснет любой свет. Не каждый огонь сможет рассеять эту темноту, как и не любой глаз сможет к ней адаптироваться.

Название: «Проводник глухой ночью» (ур.1)

Описание: обостряет чувства пользователя, позволяя видеть в любой темноте, в том числе в

магической. Также, если маг находится в темноте, то увеличивает все его характеристики.

Название: «Загустение Тьмы» (ур.1)

Описание: позволяет замедлить любую цель, что попала в область темноты, причем в магической эффект будет сильнее.

Аид потратил все очки способностей, но доволен покупкой. Эти заклятья позволяют разыгрывать невероятное комбо. Нужно создать вокруг себя и врага область тьмы, после чего замедлить противника и приступить к уничтожению. Аид уже понял, что ночное зрение бесполезно против магической тьмы, поэтому жители Бездны Финитума будут слепы как котята. Конечно, на слух и запах повлиять пока нельзя.

Причем во тьме Аид становится еще быстрее и сильнее, благодаря «Проводнику глухой ночью», и это можно совмещать с открытием каналов *vigori con sreeg*. Страшно подумать, что получится сделать со способностями по мере их прокачки.

«Так, а теперь нужно поспать». — Аид потратил 20% на покупку часов, что постоянно показывают время как в интерфейсе приложения, так и в окнах РПГ-оболочки. С помощью этого можно не терять ощущение времени, что особенно сильно бьет в подземелье.

Аид это уже почувствовал на себе, хотя находится тут не больше двух дней. Возникает неприятное ощущение, будто потолок давит на грудь и голову. Хочется увидеть солнечный свет или хотя бы лунный. Подойдут даже звезды. С учетом незнания того, что ждет впереди кроме новых смертей, становится совсем тягостно. А когда тяжело на душе, стоит поспать. Аид не знает, где это слышал, но все равно устал.

Во сне он снова вернулся в родной Сайд-сити и ехал в каком-то дорогом автомобиле, обсуждая странные вопросы, сути которых не понимает. Рядом кто-то сидел, но Аид почти всю дорогу смотрел на небоскребы в неоновой обертке. Проснувшись, понял, что проспал почти шесть часов. «Ничего себе сморило. В прошлый раз всего на три часа смог заснуть», — думает Аид, а сам перематывает непонятный сон.

— И что же мог значить этот сон?

— Не желаете ли купить сонник по Фрейдю всего за десять процентов-ня? — Моргана опять явилась незваной, почуяв запах денег. Точнее процентов.

— Да зачем мне он? Толкование снов — полнейшая чепуха.

— Тогда почему ты спрашивал о его значении?

— Да просто так.

— М-м... — Кажется, бот разочарован, что не удалось продать товар.

Аид же проверяет состояние тела и видит, что мана и выносливость полностью восстановлены. Сон отлично подходит для восстановительного процесса, как и прием пищи, но хотелось бы, чтобы была ещё автоматическая регенерация. И такие навыки на самом деле есть, хоть они не позволяют сейчас сделать полоски бесконечными.

Навыки «Автоматическое восстановление очков здоровья (ур.1)», «Автоматическое восстановление очков выносливости (ур.1)» и «Автоматическое восстановление очков маны (ур.1)» говорят сами за себя.

— Ну-с, тогда отправляемся. Эй, приложение, можно очередную вдохновляющую цитату?

Сила рождается не в мышцах, а в разуме.

— Да ты что... — Улыбается юноша и начинает прохождение следующего этапа. После сна настроение немного поднялось, так что остается лишь закинуть в рот хлебушек и мчаться навстречу приключениям. Скоро Аид выходит из пещеры и вынужден отключить навык ночного зрения. Вокруг раскинулась огромная равнина с настоящими горами. На взгляд до конца новой пещеры километров пять. Потолок, стены и пол тут и там усыпаны кристаллами, что излучают достаточно света, чтобы смотреть обычным зрением.

И это очень захватывающее чувство, будто тело изголодалось по свету, пускай он испускается разноцветными кристаллами. Некоторые из них размером с башню. Похоже, нужно будет преодолеть эту пещеру и поискать выход отсюда. Аид начинает осторожный спуск по камням и скоро ступает на поверхность нового места. Впрочем, это оказывается не каменный пол, а какая-то густая трава. Юноша ощупывает землю и понимает, что это реально почва.

— Наверное, ничего странного для подземелья. Идем дальше и ищем следующий чек-поинт.

Аид споро начинает идти вперед и проходит почти сто метров, как замирает из-за внезапного шороха. Глаза внимательно смотрят по сторонам, но не видят никакой опасности. Аид немного постоял на месте, а после продолжил идти. И уже на пятый шаг ощутил укус в левую ногу.

Вскрикнув, Аид разворачивается и обрушивает меч на змею. Оружие перерубило шею, если у этих созданий она вообще есть, но праздновать победу долго не пришлось, так как сознание резко поплыло, а тело понеслось навстречу траве. Очнулся Аид около дерева с ясным пониманием того, что змея была ядовитая. Но хотя бы больше никого не укусит.

Также опытным путем Аид выяснил, что раз убитые монстры больше не воскресают подобно Аиду. Значит, даже если враг силен, то есть теоретическая возможность постепенно забить его. Почесав ногу, куда пришелся укус, юноша вновь продолжает путь. Снова огромная пещера, кристаллы, трава и змеи. Вот только теперь их буквально сотни! Трава внизу постоянно шевелится от извивающихся тел. «Возможно, их привлекла кровь или убийство сородича. Ясно, что теперь просто так не пройти».

Аид пробует найти обход, а перед этим решил пнуть «Чародейской стрелой» в кучу змей. Возможно рассчитывал на то, что получится спугнуть. Но добился противоположного эффекта, когда море змей зашипело и обратило головы в сторону наглого вторженца.

— Здравсте... — Только и успел произнести Аид перед тем, как оказался облитым ядом. Сотни струй ударили почти на тридцать метров и попали точно в цель. Аид не уверен, что яд смог попасть в рот, например, но кажется, что может впитываться сквозь кожу, раз приключенец снова оказался у дерева. К счастью, яд невероятно быстротечен и летален, так что мучений почти не доставляет.

— Кто ж знал, что они могут так плевать ядом? Тогда в следующий раз пойду в обход.

Когда Аид в третий раз появляется на пороге пещерной равнины, змей тут, кажется, уже тысяч десять. Они заполнили собой всю траву на несколько километров, это точно. Слизь и гоблины теперь кажутся довольно простыми монстрами. Аид смотрит влево и видит лишь пропасть. Потом смотрит направо и видит каменную гряду, где змей не видать. «Что же, лучше, чем ничего». — Юноша накидывает на себя область тьмы и начинает осторожно передвигаться по краю пещеры.

Через полчаса равнина со змеями уже преодолена наполовину, но тут возникает новое препятствие в виде пауков. И это явно не те пауки, которых можно встретить в чулане. Это огромные мохнатые пауканы размером с собаку, а кое-где с корову. Похоже, эти создания делят со змеями камни и равнину.

— Но что они тут жрут тогда? Магией питаются? — Спрашивает себя Аид у дерева, никогда прежде не страдавший арахнофобией, но сейчас не способный без содрогания вспоминать острейшие жвала огромных пауков, работающих подобно шредеру для бумаги.

— Значит, пройти без боя не получится? Их там слишком много, чтобы воевать с текущими навыками и способностями. Значит, магазин ассетов, пришло твое время!

— Да! — Моргана тут же появляется и радуется больше всех. Даже рассыпает вокруг конфетти.  
— Чего изволите-ня?

— Например, какой-нибудь доспех, в котором я смогу пройти по равнине, не боясь укусов и яда.

— То есть нужен полностью герметичный доспех? Как насчет этого?

— За 707% на один раз?! Дорого. А что еще можно придумать?

— «Флейта великого гипнотизера змей (эпич.)» всего за 505% на один раз.

— И что она делает?

— Заставит уснуть всех змей в округе крепким-крепким сном-ня.

— А если я вдруг наступлю на змею?

— Она проснется и укусит.

— Тогда не вариант. Их там столько, что ногу поставить некуда. Еще что-то?

Похоже, даже магазинного бота можно заставить задуматься.

— Может тогда противоядие? Нейтрализует любой змеиный яд.

— Тогда на доспех не хватит. Даже если я не умру от яда, то не выдержу боль от тысяч укусов.

— Придумала! — Хитро двигает бровями Моргана, поглаживая свои крылышки.

— С этого момента поподробнее, пожалуйста...

<http://tl.rulate.ru/book/66843/1830544>